



Guide PyroCreator 4D

Ce document vous aidera à choisir les archives nécessaires à bâtir votre Nouveau Projet. Lorsque vous aurez rempli ces premières étapes vous pourrez commencer le design de votre spectacle.

Vous pouvez aussi télécharger complètement le Projet de Démonstration depuis notre site Web.

www.pyrocreator.com/downloads.asp

Il sera nécessaire que l'importiez depuis le menu principal de PyroCreator:

Fichier/Importer Projet .zip...

Pour choisir le langage (Espagnol, Anglais ou Français) allez à la fenêtre du Menu de démarrage sur votre ordinateur.



Choisissez Programmes: InfinityVisions/PyroCreator4d/Language Selector



Lorsque vous êtes prêt à créer un Nouveau projet, suivez les instructions de ce guide.

1./ Titre du Projet

Cliquez sur le bouton de sélection et créez ou choisissez un dossier dans votre ordinateur et un Nom pour le projet.

- Projet
- Auteur
- Description
- Nom du Projet (Cliquer 'Sélectionner', et choisissez un fichier, nommer le et enregistrez)

2./ Musique

Choisissez votre musique au format .mp3 ou .wav. Cliquez 'Sélectionner' et choisissez votre archive musique.

Nom de Musique

3./ Bibliothèque Effets (.lib)

Vous pouvez choisir la Bibliothèque provenant du dossier d'application suivant:

C: Program files\InfinityVisions\PyroCreator4D Pro\Resources\Effects\PD4D EffectsLibrary1.lib

Ou C:\Users\"your user name"\AppData\Roaming>ShowDirector

Vous pouvez également télécharger des Bibliothèques d'Effets additionnelles depuis notre site Web

www.pyrocreator.com/downloads.asp

Si vous êtes un utilisateur de **Visual Show Director FXGenerator**, vous pouvez sélectionner votre fichier **FXGenerator**

Optionnellement, vous pouvez sélectionner une **Base d'Effets (.efx)** avec vos effets propres basés sur votre inventaire, vos calibres, couleurs, etc. Dans ce cas il n'apparaîtra que la liste des Effets de votre **Base d'Effets** dans le fenêtre "Effets". » Liste

Il n'y aura pas la possibilité d'un affichage par miniature, ni de changer les paramètres, mais il sera possible d'ajouter effets spécifiques depuis la Vue Liste avec la Clé Ctrl-E.

Si vous n'utilisez pas votre propre **Base d'Effets**, l'affichage de tri et de représentation des Effets apparaîtra, et vous pourrez changer le calibre et la durée directement depuis la fenêtre "Effets".

- Nom de la Bibliothèque d'Effets (.lib)
- Nom de la Base d'Effets (.efx)

4./ Modèle ou Image pour votre Site de tir



Il est nécessaire de choisir au moins un **Modèle** ou **Image** pour votre **Site de tir**.

Vous pouvez choisir une **Photographie** suivant les formats suivant, .bmp ou jpeg. Ou vous pouvez encore choisir un **Modèle 3D** au format .3ds ou un modèle **Google Sketchup (.skp)**. Nous vous recommandons d'utiliser des Modèles .3ds.

Vous pouvez télécharger un modèle SketchUp et le sauvegarder comme version 6, ou exporter en .3ds.

Pour trouver un modèle **Sketchup** dans **Google 3d Warehouse**, cliquez sur l'icône.

Si vous choisissez une **photographie aérienne** et que vous voulez l'utiliser comme terrain de référence, Sélectionnez **“Utiliser l'Image comme sol”** en option depuis le Wizard.

Si vous ne faites pas cette action, la Photographie apparaîtra verticalement comme toile de fond de votre Site de tir.

Ensuite, déterminez temporairement et approximativement une **Echelle** pour votre Site de tir. Quand votre application charge le modèle, vous devrez effectuer une mesure correcte et ajuster les valeurs si besoin est pour refléter la taille réelle du modèle. Dans le modèle de SketchUp vous pouvez prendre déjà une mesure.

- Nom du Modèle et Site de tir
- Sélectionner...
- Utiliser une Image comme sol
- Mesure du Site de tir
- Mètres

Votre **Projet est maintenant Construit**. Quand vous cliquez sur **‘Fin’**, **laissez le temps nécessaire** à votre Projet pour charger les dossiers. Quelques Modèles complexes prennent un peu de temps à être convertis.

Une fois votre Projet chargé, continuez en suivant les instructions ci-dessous:

Utilisez la **Souris** pour passer sur chaque **Icône** afin de visualiser les aides explicatives de chaque **Outil**.



MESURE DU SITE DE TIR (DETERMINATION D'UNE ECHELLE)

Cette opération est très importante pour établir une proportionnalité entre les effets et la taille actuelle du modèle ou du site.

Ajustez la taille du site avec une dimension connue.

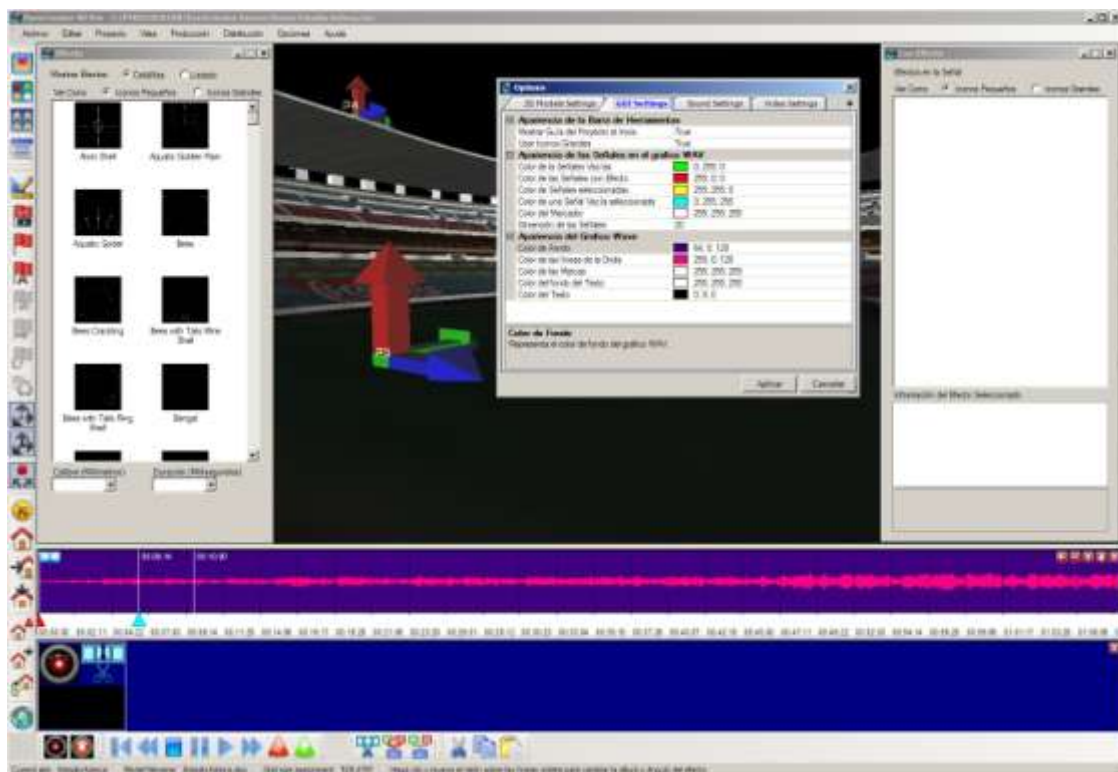
Cliquez un élément choisi pour commencer le segment, puis cliquer sur la fin de l'élément pour terminer le segment.

Entrez la **Longueur du Segment** en mètres. (1m=3.28 pieds)

Vous pouvez **ajuster l'interface** selon vos souhaits par rapport à la taille de votre écran pour une meilleure visibilité. Vous pouvez ainsi déplacer les **Barres d'outils** et placer les fenêtres où cela vous convient.

Avec le Panneau **Option** vous pouvez modifier les couleurs et les tailles. Ce Panneau possède une fenêtre a onglets avec toutes les explications concernant les options. L'utilisation en est très simple.

Familiarisez-vous avec l'interface utilisateur en déplaçant la souris au dessus de chaque **Outil**. Notez que chaque Outil possède une étiquette expliquant sa fonction. Une fois que vous avez sélectionné un outil, la fenêtre suivante vous indique les instructions et descriptions complémentaires.



Rappelez-vous que lorsque vous avez **pris n'importe quel outil**, appuyez sur le bouton **“echap”** de votre clavier et vous pourrez naviguer librement autour du site.

Pour gagner plus de place, fermez le **Panneau Storyboard** jusqu'à ce que vous soyez prêt à utiliser des **Tableaux**.

Les **Vues du Site** ou **Modèle**, peuvent être changées avec l'**Outil Vues prédéterminées**:

Vue de face, Vue de Gauche et Vue de dessus.



Pour **Placez les Positions de tir**, il est préférable d'utiliser la **Vue de dessus**.



PLACER POSITION

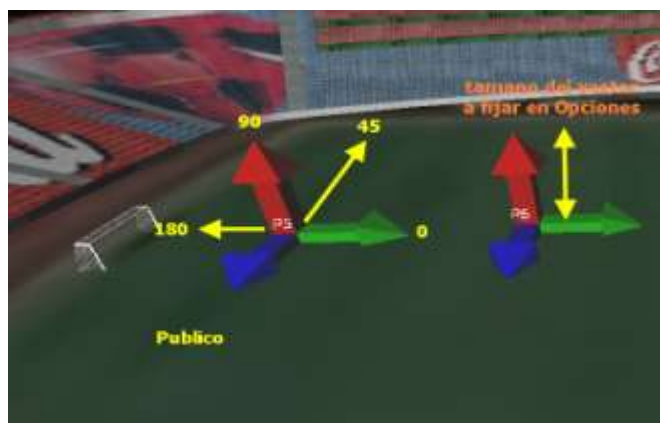
Commencez par **Placer les Positions sur le site** et changez le nom des Positions si nécessaire. Sélectionnez l'icône **Outil Position** et cliquez sur l'endroit du site désiré. Assurez-vous que la **Flèche rouge** est pointée vers le haut.

Cette flèche indique la direction de **Tir**. Notez qu'il y a aussi des **Flèches Verte et Bleue**.

La **Flèche horizontale Verte** indique par défaut un angle initial de tir de '0°'.

Si vous voulez décompter les angles depuis la droite vers la gauche, par rapport à la vision du public, vous devez diriger cette flèche vers la droite.

Exemple:





RENOMMER POSITIONS

Si plus tard vous voulez **changer les Noms des Positions**, utilisez l'Outil **Renommer Positions**.



SELECTIONNER POSITIONS

Pour travailler sur des **Positions existantes**, vous devez tout d'abord les sélectionner. Sélectionnez les Positions avec l'Outil **Sélectionner Positions**.

Tracez un cadre de sélection avec la souris autour de la Position désirée. Quand la Position est sélectionné, vous pouvez voir que les flèches passent en surbrillance.

Vous pouvez également **Sélectionner les Positions** avec la touche **CTRL** de votre clavier. Créez un cadre de sélection autour des Positions, tout en maintenant l'appui sur la touche **CTRL**.



UNIFORMISER VECTEURS

Si vous constatez une orientation différente des flèches Vertes, vous pouvez uniformiser leurs sens avec l'icône **Uniformiser les Vecteurs**, ils pointeront alors dans la même direction.



ROTATION POSITIONS

Sélectionnez toutes les Positions que vous voulez identiques, et cliquez sur l'outil **Rotation Vecteurs**. Cette opération est nécessaire en vue de faire tourner tous les vecteurs en même temps dans la même direction désirée.

Quand vous faites cette action, vous pouvez établir une rotation suivant les différents vecteurs. X=0 Inclinaison, Y=90 Vertical, Z=0 Orientation.



DEPLACEMENT POSITIONS

Vous pouvez ajuster la position de chaque **Vecteur** avec l'outil **Déplacement Positions**, en les déplaçant dans la direction du vecteur en surbrillance.



SUPPRIMER POSITIONS

Si vous voulez **Supprimer une Position**, sélectionnez la position, puis appuyez sur la touche **Suppr** de votre clavier ou sur l'icône **Supprimer Positions**.



AFFICHER VECTEURS

Pour **Afficher** les **Flèches**, les **Positions**, ou leurs **Nom**, cliquez sur l'**Outil Vecteur**.



FENETRE EFFETS FENETRE CUE+EFFETS



Pour commencer à créer votre spectacle, Vous devez utiliser les Fenêtres **Effets**, **Cues+Effets** et **Graphique Musique**.

Vous pouvez déplacer et organiser ces fenêtres comme vous le souhaitez.
Vous pouvez aussi les **Afficher** ou **Masquer** à volonté



FENETRE LISTE DES MODELES

Si vous voulez utiliser **Plusieurs Modèles**, Ouvrez la Fenêtre **Liste des Modèles** pour pouvoir ajouter d'autres modèles. Une fois que le **Nouveau Modèle** est ouvert, vous pouvez déterminer sa position de la même manière que précédemment expliqué.



NAVIGATION SUR LE SITE

Pour Naviguer autour du Site, Appuyez sur **Echap** ou Sélectionnez l'**Outil de Navigation** en utilisant la souris ou le clavier:

- Clic Gauche/Flèche Gauche=Rotation
- Clic Droit/Flèche Droite=Mouvement Latéral
- Molette/page Up-Down=Zoom



CAMERAS VUES

Avant de commencer à **Marquer les Cues** et **Placer les Effets**, choisissez une **Vue** qui vous permettra de voir complètement l'ensemble de votre Site de tir et les Effets dans le ciel.

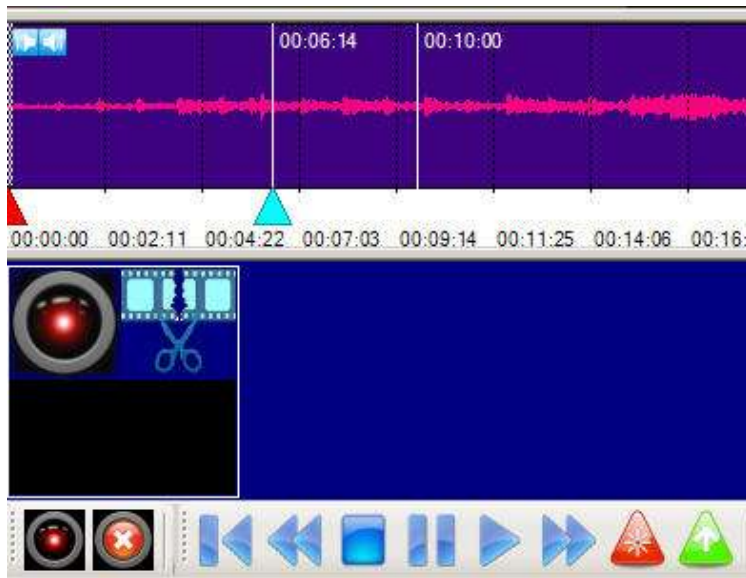
Sélection des Cues. Sélectionnez la première **Cue** au début de la Musique, et Insérez votre **Position de Caméra**. De cette façon, même si vous déplacez la Caméra autour du site de tir, Vous reviendrez toujours à cette **Position initiale de Caméra**.

Vous pouvez répéter cette opération autant de fois que vous le désirez dans n'importe quelle Cue depuis n'importe quel angle de prise de vue. La Camera a un temps de transition par défaut de 20000 millisecondes (2 secondes). Vous pouvez choisir de changer ce temps pour 1 seconde et la transition sera alors instantanée.



MUSIQUE NAVIGATION

Vous pouvez **Zoomer** à l'intérieur du **Graphique Musique** à l'aide de ces outils ou encore **Déplacer** à l'aide de l'outil "main".



MARQUER CUES VIDES MARQUER CUES + EFFETS

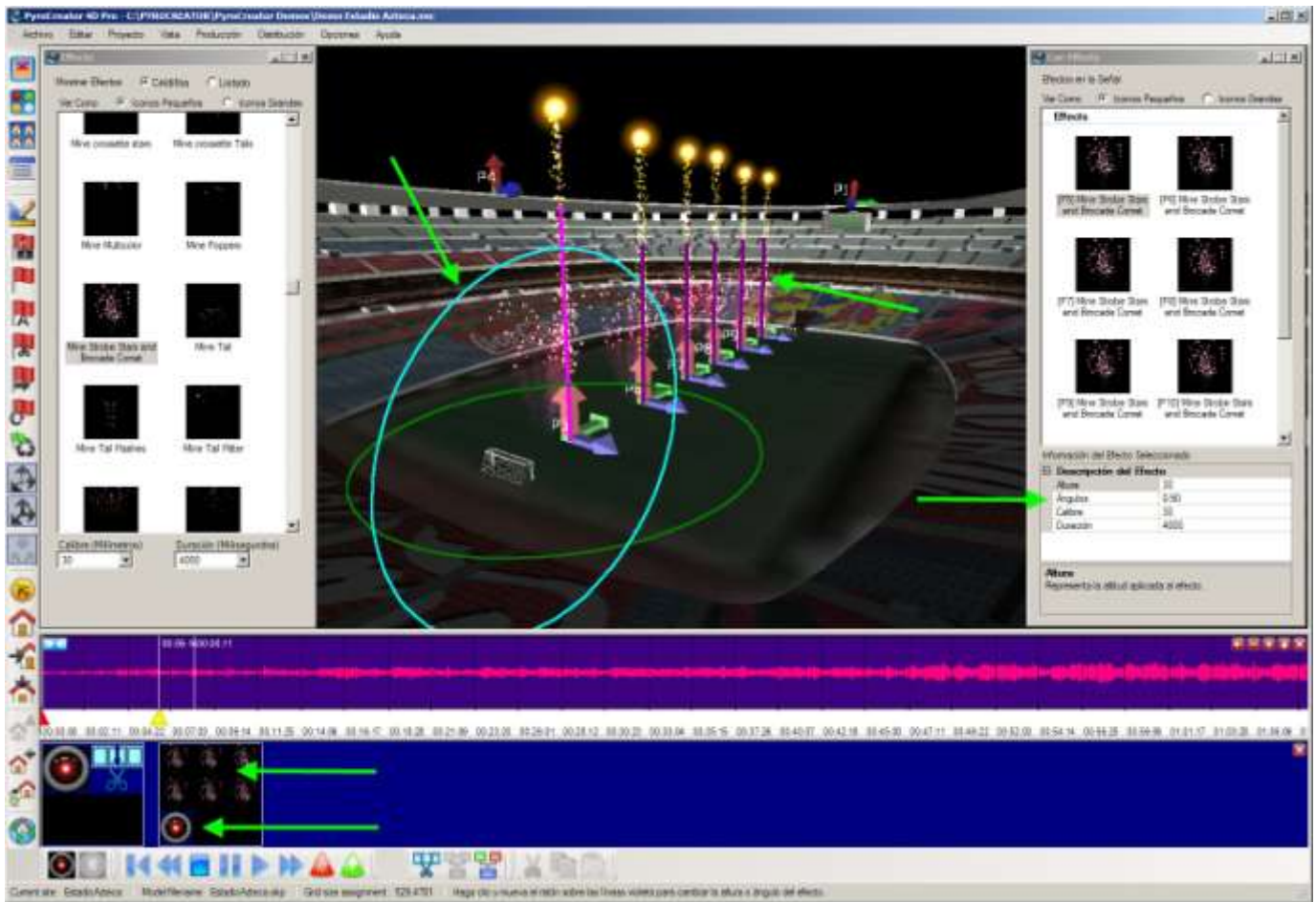


Diffusez la Musique, et Commencez à marquer les Cues vides en cliquant sur le **Graphique Musique**. Vous pouvez **Marquer les Cues** avec l'outil **Marquer Cues vides**, l'outil **Marquer Cues avec Effet** sélectionné ou avec l'outil **Position Camera** pour enregistrer une vue.

Pour insérer un Effet dans les Cues vous devez:

- **Sélectionnez Une ou Plusieurs Cues** (Shift et Ctrl pour Sélectionner Plusieurs Cues) la Cue sélectionné changera de couleur.
- **Sélectionnez un Effet**
- **Sélectionnez Une ou Plusieurs Positions**

Tester l'Effet, vous pouvez simplement tester chaque Effet en double cliquant sur la **Fenêtre Effets**, si vous avez **présélectionné des Positions**, vous pourrez voir les Effets évoluer depuis ces **Positions**. Si vous **n'avez pas sélectionné de Position**, vous verrez évoluer l'Effet depuis le centre du **Site de tir**.



PROPRIETES DES EFFETS



Dans la Fenêtre **Bibliothèque des Effets**, Sélectionnez le calibre et la durée désirés. Testez avec un double clic.

Quand vous êtes satisfait du calibre de l'Effet et de sa durée....

Glissez l'Effet à l'aide de la souris depuis la **Fenêtre Effets** dans les **Positions préalablement sélectionnées**. Ou **Insérez** l'Effet dans les Positions en utilisant l'outil **Marquer Cue + Effet**.

Les Effets apparaîtront dans le **Panneau des Cue** et dans la **Fenêtre Cue + Effets**.

Les **lignes Violettes** représentent graphiquement l'**angle de tir**. Vous pouvez **Modifier l'Angle** avec la **Souris** en **Sélectionnant la Ligne** et en la déplaçant en cercle autour

du point initial. Ou vous pouvez **Changer l'Angle** directement depuis la **Fenêtre Angle**.

Pour **Masquer les Lignes Violettes**, il suffit de **cliquer** sur la **Zone Blanche** dans le **Graphique Musique** ou sur la **Camera**.

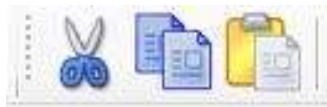
Vous pouvez **Modifier les Angles, Hauteurs, Durées, de chaque Position**.

Vous pouvez **Insérer** une **Vue Camera** pour chaque prise de vue.

Notez comment le changement est représenté dans le Graphique par des Flèches Vertes.

Déplacez et ajustez l'emplacement des **Cues** en sélectionnant et déplaçant l' **Icône Cue** avec la **Souris**.

COUPER COPIER COLLER



Une fois que vous avez inséré plusieurs **Cues** et **Effets**, vous pouvez en **Copier** et **Coller** une ou plusieurs en les sélectionnant avec les touches **CTRL + Shift**.

Placer le **Curseur** sur l'endroit du **Graphique Musique** que vous voulez, **Copiez votre Sélection** et **Cliquez**. Puis cliquez n'importe où dans le Graphique, les nouvelles **Cues** et **Effets** apparaîtront où vous l'aurez choisi..

PANNEAU STORYBOARD



Vous pouvez également **Créer un Tableau** avec une sélection de Cues+Effets pour pouvoir l'utiliser ensuite. Les Tableaux sont indiqués dans le **Panneau Storyboard** et sont des groupes de **Séquences de Cues, Effets et Modèles**.

Plus tard, ou pour un spectacle différent, vous pourrez **Importer les Tableaux** directement qui ont été **Prédéfinis et Enregistrés**. Dans ce cas il est **Nécessaire** d'utiliser **le même Noms pour les Positions**.

Etudiez le **Panneau Importer** et vous verrez que vous pouvez **Sélectionner toutes les Cues**, ou juste celles que vous désirez.



VIDEO PRODUCTION

Une fois votre **Spectacle Finis** vous pouvez **créer une Vidéo**. La qualité de la Vidéo dépendra de la résolution et du "codec" utilisé. Nous vous recommandons Mpeg4.



VSD PLAYER

Vous pouvez également **Créer un spectacle VSD Player** pour utiliser avec votre logiciel, **VSD Player**, qui vous donne une la meilleure qualité similaire à **PyroCreator**, avec des options de navigation 3D complètes et des fichiers image de taille plus réduite qu'un fichier vidéo classique.

Vous pouvez trouvez **VSD Player** ici: <http://www.pyrocreator.comr/vsdPlayer.asp>



VUE DU SCRIPT EDITION ET EXPORTATION

Vous pouvez voir le script en format .scx por ShowDirector et le sauver comme .scx ou Excel .xls en cliquant le icône Script.

Il est possible editer avec plus de fonctionnalités le script en ShowDirector ou Excel et le réimporter dans le menu

Avec le menu Project vous pouvez exporter et importer le script a VSD.scx et Excel.xls pour un travail d'édition plus complexe avec ces logiciels.



C'est tout! Vous êtes prêt à commencer! N'oubliez pas de prêter attention aux textes des boîtes de dialogue des Panneaux et aux instructions de chaque Outil. Vous apprendrez par vous même en peu de temps.

Pour toutes questions, n'hésitez pas à nous contacter. vsd@infinityvisions.com

Visiter www.pyrocreator.com et www.infinityvisions.net pour documentation et vidéos tutoriels et participer au Forum.