



## Easy View Manual



# Table of Contents

<b>Part I Prefacio</b>	<b>1</b>
<b>Part II Visualizador 3D</b>	<b>2</b>
<b>1 Primeros pasos</b>	<b>2</b>
Menu	2
Barra de herramientas	3
Movimientos con mouse	4
<b>2 Escenario 3D</b>	<b>5</b>
El primer escenario	5
<b>3 Parámetros de escenario</b>	<b>7</b>
Parámetros de objetos	8
Tamaño y color del escenario	10
Editor de objetos simples	11
<b>4 Funciones avanzadas</b>	<b>12</b>
Opciones Rendering	12
Grupos	13
Importar objetos 3DS	13
Librería	14
Atajos	14

# 1 Prefacio

El Visualizador 3D provee una visualización del escenario en 3-D en tiempo real. Hace posible seguir los movimientos de los haces de luz, colores, así como los efectos principales disponibles en las luminarias inteligentes (iris, estrobos, dimmers y shutters). El haz de luz de cualquier lámpara tradicional (PAR...) también puede ser visualizado.

Con Visualizador 3D inserte objetos tales como estructuras o mobiliarios de la librería, y construya su escenario o ambiente disco del modo más realístico.



Nota: Entre más cuidadosa sea la elaboración de la librería de las luminarias, se tendrá mejor resultado con la representación en 3D.

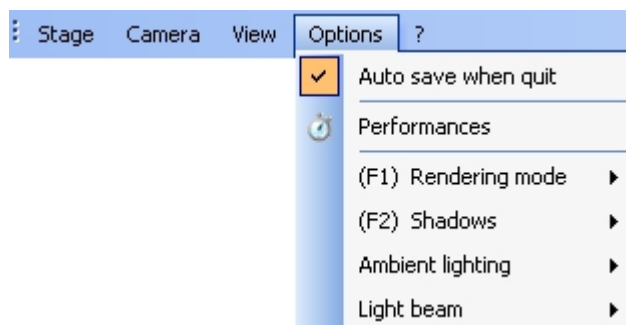
## 2 Visualizador 3D

### 2.1 Primeros pasos

Este capítulo está dedicado a las funciones básicas del software. Incluye lo que debe saberse para comenzar a trabajar con el Visualizador 3D. Los menús, de las barras de herramientas...

#### 2.1.1 Menu

Todas las funciones pueden ser usadas del menú principal del software, que contiene 5 sub-menús.



1. El menú "Escenario" permite crear un nuevo escenario, abrir uno existente o guardar el actual (formato.evs) y también para abrir los parámetros de escenario.
2. El menú "Cámara" permite cambiar la vista (derecha, de arriba...), mover la cámara con el mouse, para un hacer zoom in o zoom out, y que la cámara gire automáticamente alrededor del escenario. También es posible tomar una foto del escenario (formato BMP). Y permite grabar hasta 4 cámaras para el escenario y usarlas en cualquier momento desde el menú.
3. El menú "Vista" permite mantener la ventana siempre visible y mostrar o no la barra de herramientas.
- 4.  
El menú "Opciones" permite seleccionar el auto guardado (guarda automáticamente las modificaciones cuando se sale del software) y abrir la ventana "Eficiencias". También se pueden establecer las siguientes opciones render:
  - Modo render (normal o avanzado)
  - Sombras
  - Luz ambiental
  - Densidad de "humo"
5. El menú "ayuda" permite revisar la fecha del software y abrir la ayuda en línea.

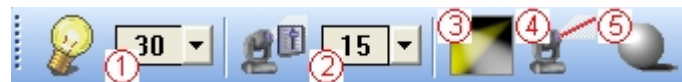
### 2.1.2 Barra de herramientas

Hay 2 barras de herramientas que dan acceso rápido a varias funciones del software. La barra de herramientas estandar:



1. Siempre visible
2. Abrir los parámetros del escenario
3. Captura de pantalla
4. Vistas y "Cámara"

y la barra de opciones:



1. Luz ambiental
2. Densidad de humo
3. Modo render avanzado
4. Modo render alambre
5. Sombras

### 2.1.3 Movimientos con mouse

El mouse permite hacer varias cosas.

#### **En la vista principal:**

- Si la opción "Movimiento" esta activa del menú "Cámara", el mouse mueve la cámara alrededor del escenario. Para hacerlo debe hacerse click izquierdo y mantener el botón del mouse, mientras se mueve
- Se puede hacer zoom (in y out) con la rueda del mouse. También es posible hacer zoom moviendo el mouse (arriba y abajo) mientras se mantiene oprimida la rueda del mouse
- Se puede mover la cámara (dirección) moviendo el mouse, mientras se mantiene oprimido el botón derecho del mouse

#### **Cuando el tab "Posición" se muestra en las "Opciones de objetos":**

- Se pueden mover los objetos en el escenario (ejes X e Y) con el mouse. Para hacerlo, seleccione el objeto con el botón derecho del mouse y mantenga el botón mientras mueve el mouse
- Se pueden mover los objetos en el eje Z con la rueda del mouse



## 2.2 Escenario 3D

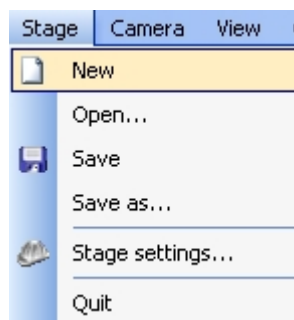
The 3D stages you are building up are saved in "evs" files and can be open at anytime. All the inserted objects will then be saved with the dimensions of your stage. However, the positions of your fixtures are managed by the DMX controller. If your fixtures are not displayed in your stage, it comes from the DMX controller and not from the Visualizador 3D.

Also, if you use your fixtures from stage to stage with different positions, only the latest ones are saved.

### 2.2.1 El primer escenario

Este capítulo describe como crear el primer escenario.

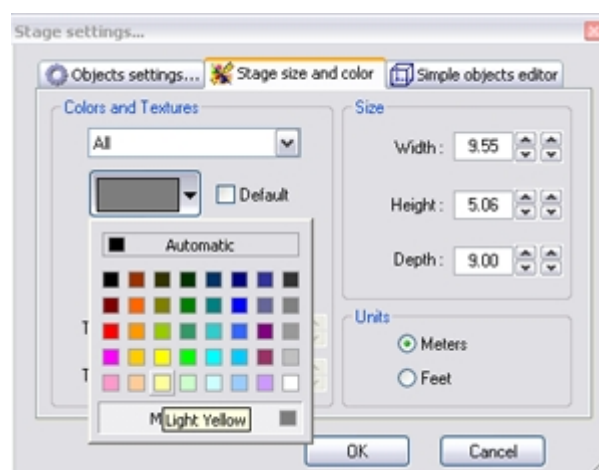
- Del menú "Escenario" seleccione "Nuevo" para crear uno nuevo.



- Luego seleccione "Parámetros de escenario..." del menú "Escenario" para abrir el editor de escenario



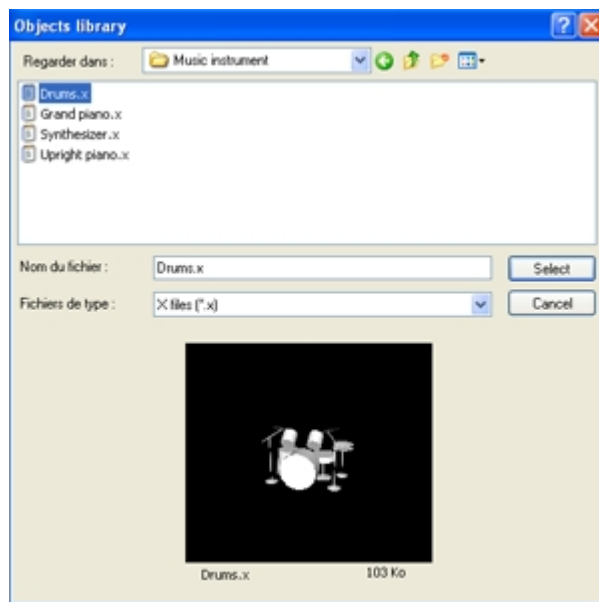
- El tab "Tamaño y color del escenario" permite establecer el tamaño y color de las paredes del escenario(\*)



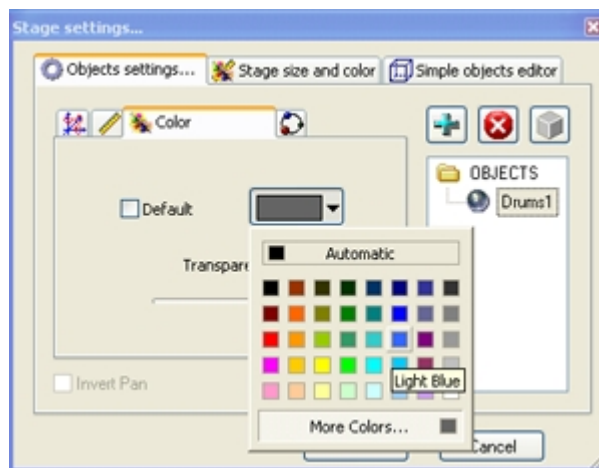
Ahora se puede agregar el primer objeto 3D del tab "Opciones de objetos"

- Hacer click en el boton "Agregar" y seleccionar el objeto de la librería (ejemplo: Instrumento Musical/Batería.x)





- Se puede modificar la posición, el tamaño y el color del objeto (debe seleccionarse primero, el objeto en la lista)



Repita la operación para cualquier otro objeto nuevo

Nota: Puede insertar varios objetos simultáneamente, seleccionando los objetos manteniendo la tecla "Ctrl" oprimida

(\*)También puede agregar una textura (bitmap) en cualquier pared (ver **Editor de objetos simples**)

## 2.3 Parámetros de escenario

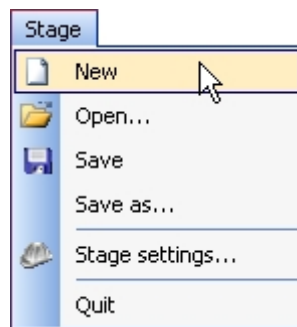
Los parámetros del escenario se obtienen haciendo click en el botón que se muestra. Se encuentra en la barra de herramientas o haciendo click en "Escenario" "Parámetros de Escenario" dentro del menú.



Abra y Guarde tantos parámetros de escenario como guste.

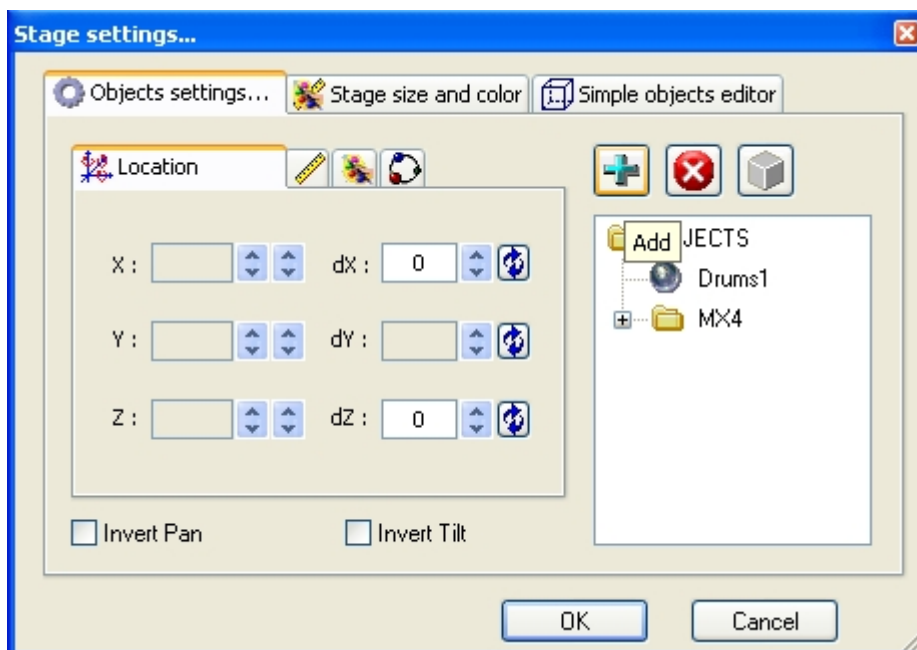
Esto le permite almacenar tamaños del escenario y grupos de muebles, para que en el futuro se usen después rápidamente. Abra y Guarde tantos parámetros de escenario como guste.

Esto le permite almacenar tamaños del escenario y grupos de muebles, para que después en el futuro se usen rápidamente. Abre y guarde tantos parámetros de escenarios diferentes como guste.



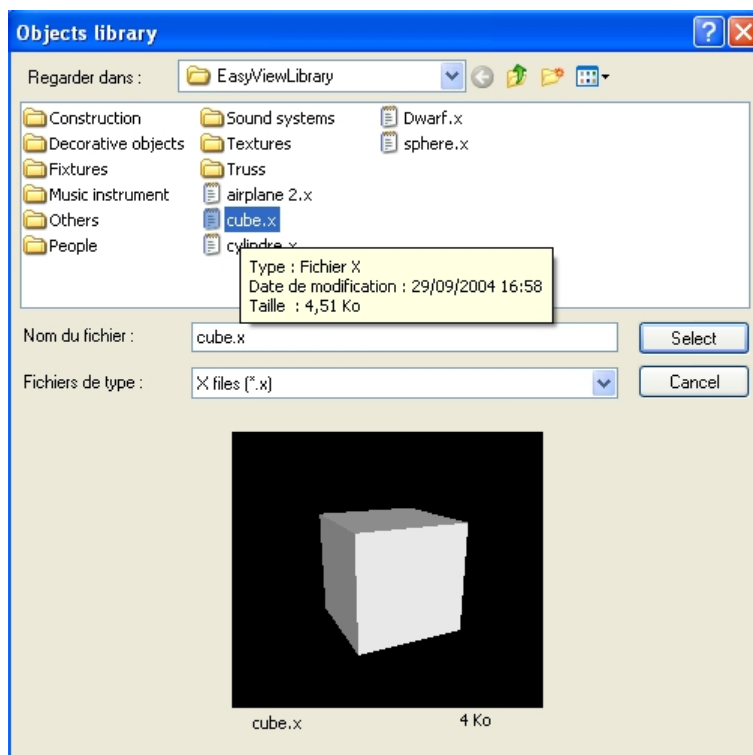
### 2.3.1 Parámetros de objetos

Esta ventana permite mover objetos y luminarias en el escenario y cambiarles el tamaño y el color. También podemos agregar y retirar objetos.



#### Insertando un objeto

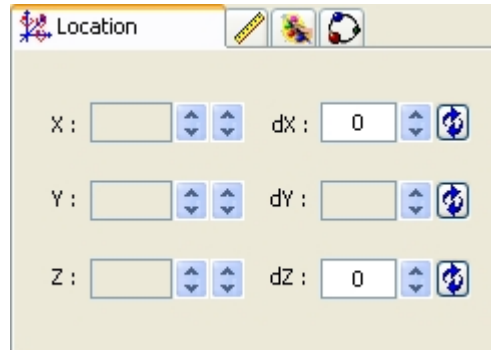
El software permite insertar objetos de una librería. Se pueden encontrar ahí, estructuras, mobiliario y sistemas de sonido. Los objetos se pueden retirar del escenario en cualquier momento. Para acceder a esta librería, se necesita abrir la siguiente ventana, haciendo click en el botón "Agregar":



La librería en la izquierda muestra los objetos disponibles para insertar. Una vez seleccionado, el objeto aparece automáticamente en la ventana de visualización. El objeto seleccionado se puede prever antes de insertarlo. Haga click en "Seleccionar" para insertar el objeto en el escenario.

## **Moviendo objetos o luminarias**

En esta ventana los objetos y luminarias se pueden desplazar individualmente o en grupo usando el modo de multi selección. Hay disponible seis diferentes parámetros: tres movimientos los ejes X, Y, Z (ancho, alto y profundo del escenario) y también tres movimientos de rotación alrededor de estos ejes. Por lo tanto los objetos se pueden posicionar tal y como están en el escenario. Se debe abrir el tab "Ubicación" para ajustarlos y seleccionar los objetos y luminarias de la lista. (ver debajo).

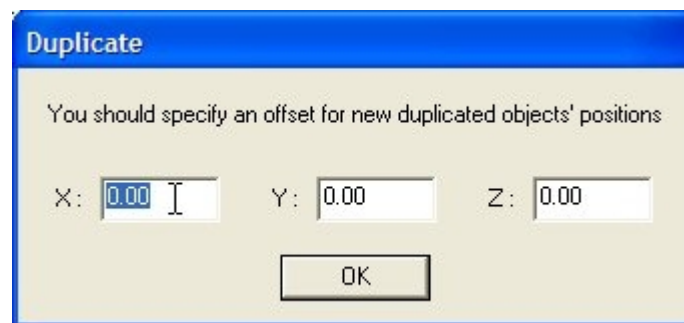


## **Cambiando tamaño y color de los objetos**

Debemos ir a los tabs de "Tamaño" y "Color" para cambiar estos parámetros. Es posible modificar la transparencia de los objetos 3D, esto puede ser muy útil por ejemplo, para crear una ventana....

## **Duplicar objetos**

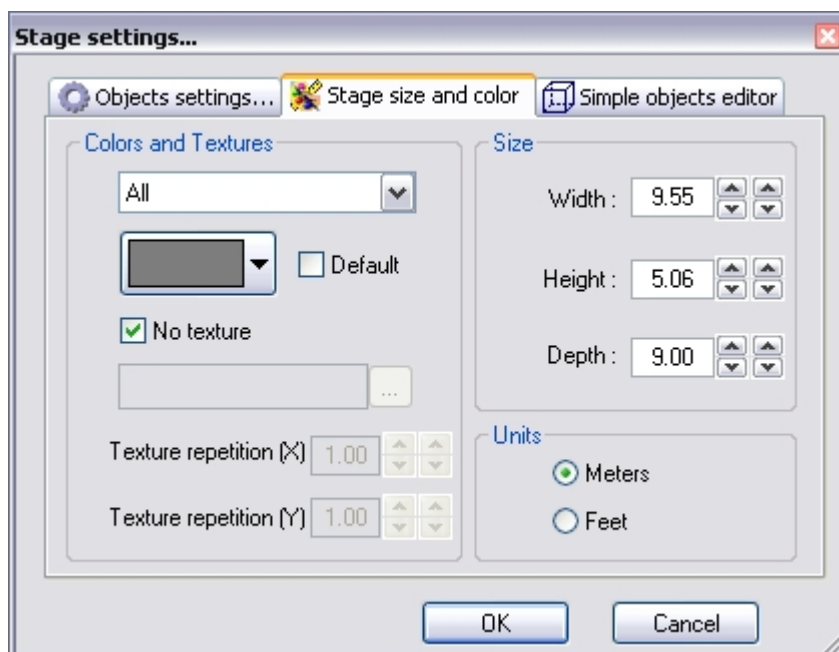
Utilizando la función "Duplicar", podemos editar y posicionar uno o varios objetos. Por ejemplo, imaginemos que han diseñado un grupo de elementos de estructura en círculo, y que se desea tener la misma figura 4 metros a la izquierda... Que se debe hacer? Bueno la función "Duplicar" permite reinsertar el grupo de objetos para obtener la misma figura y moverlos proporcionalmente. Mas aun, se puede seleccionar el primer grupo de objetos (llamado "circle 1") y con un simple click del mouse, hacer que aparezca el menú "Duplicar" en la pantalla:



Los objetos copiados se moverán de su posición original, de acuerdo a los desplazamientos especificados.

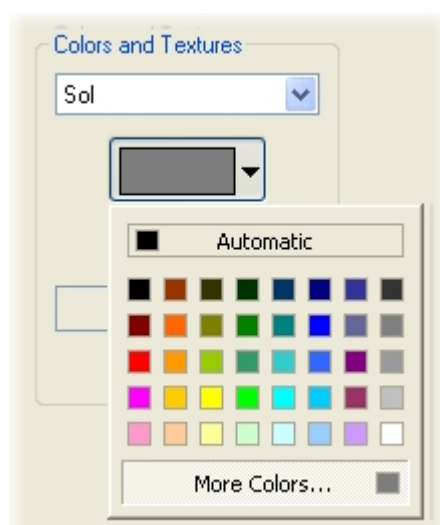
### 2.3.2 Tamaño y color del escenario

El color y dimensiones del escenario (ancho, altura y profundidad) pueden definirse en este menu.



#### Color

Primero debemos seleccionar el plano o todos ellos, para hacer nuestro escenario de un solo color. Para cambiar color, retire la "x" de la caja de chequeo "default", y seleccione el color de la siguiente ventana:



Si no se encuentra el color que se requiere, haga clic en "Other Colors..." para tener una selección mas amplia.

#### Texturas

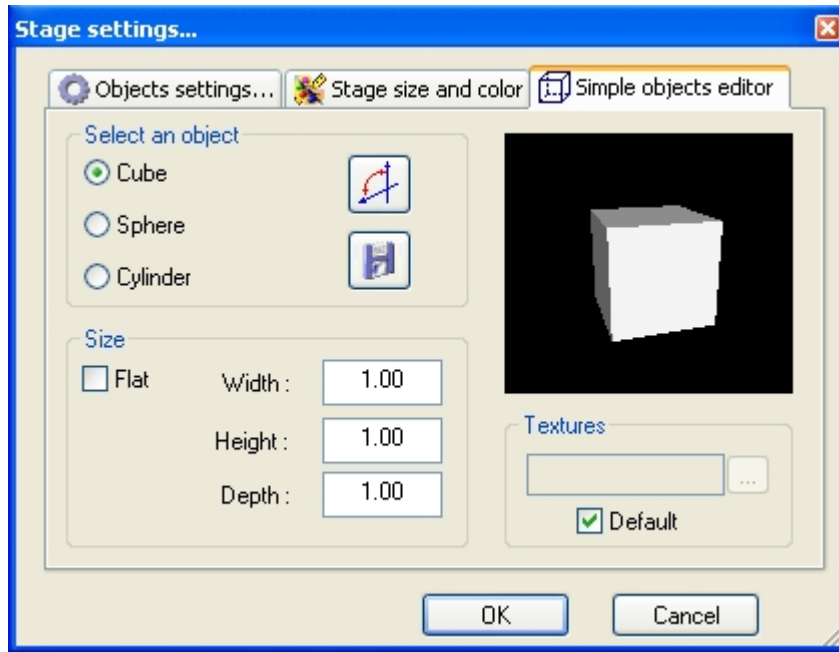
Como con el color, se debe deseleccionar la opción "No textura" para escoger una textura para las paredes. Seleccione la imagen (BMP or JPG) haciendo click en el botón "...". También se puede lograr una repetición de texturas (horizontal y verticalmente) usando los controles de "Repetir de Textura (X e Y)".

#### Unidades

Se puede seleccionar trabajar en metros o en pies, seleccionando la unidad en el control correspondiente.

### 2.3.3 Editor de objetos simples

Esta nueva herramienta permite crear tus propios objetos, y reusarlos después :



Pueden crearse 3 diferente tipos de objetos :

- Cubo
- Esfera
- Cilindro

Se pueden modificar dimensiones y después guardarlos bajo el formato Microsoft X. La opción "Plano" permite agregar 2 cm de altura y rápidamente crear una pantalla rectangular o circular en forma y reusarla en futuros escenarios.

#### Texturas

Y también se puede agregar una textura a un objeto. Se debe deseleccionar la opción "No textura" para hacerlo. Y luego solo la imagen haciendo click en el botón "...".

## **2.4 Funciones avanzadas**

### **2.4.1 Opciones Rendering**

Están disponibles varias opciones para ajustar al gusto el escenario y el rendering. Se encuentran todas en el menú "Opciones".

#### **Sombras**

Es posible deshabilitar la visualización de sombras. Esta opción es útil si su tarjeta de gráficos no es lo suficientemente poderosa para lograr un rendering correcto. La tecla "F2" permite switchear entre los dos modos.

#### **Modo rendering**

Es posible switchear entre los modos rendering "Normal" y "Avanzado". Si la tarjeta de gráficos es incompatible, el software inicia automáticamente en modo "Avanzado". Sin embargo se puede switchear al modo "Normal" si se piensa que se mueve muy lento. La tecla "F1" permite switchear entre los dos modos.

#### **Luz ambiental**

Es posible modificar la intensidad de la Luz Ambiental. Para hacerlo debemos abrir el menú "Opciones", luego "Luz Ambiental" y usar las opciones ARRIBA y ABAJO. También podemos usar los faders localizados en "Opciones barra" (menú "Vista", "Opciones barra").

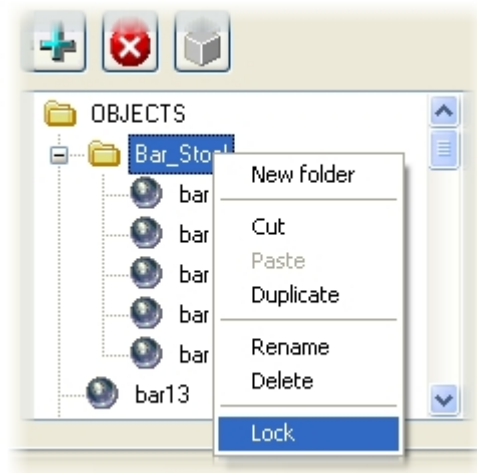
#### **Densidad de humo**

Se puede ajustar la densidad del humo en el escenario. Para hacerlo, se debe de ir al menú "Densidad de humo" (menú "Opciones") y seleccionar "ARRIBA" o "ABAJO". También se puede seleccionar la densidad, en la "Barra de Opciones" o usando los atajos del teclado, las flechas DERECHA e IZQUIERDA.



### 2.4.2 Grupos

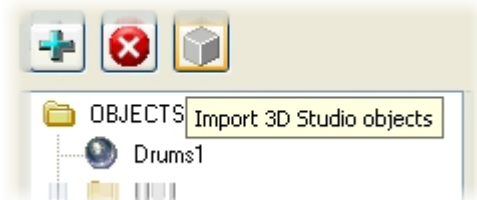
Los Grupos son muy útiles para mover varios objetos simultáneamente (ejemplo: luminarias y estructuras). Se debe abrir el tab "Opciones de objetos..." y crear un grupo. Para hacerlo, se deben mover todos los objetos a la misma carpeta y poner un candado en la carpeta haciendo click con el botón derecho del mouse y seleccionar "Candado" del menú.



Una vez que la carpeta está con candado, se puede seleccionar el grupo haciendo click en uno de los objetos (en el escenario) o directamente en la carpeta. Ahora es muy fácil mover los objetos con el mouse. También se puede rotar un grupo de objetos, girarán alrededor del centro del grupo. Para quitar el candado de una carpeta, se debe hacer click derecho y seleccionar del menú "Sin candado". Las rotaciones del grupo se perderán.

### 2.4.3 Importar objetos 3DS

Se pueden importar objetos 3D Studio Max (3DS) en el escenario gracias al convertidor situado en el tab "Opciones de objetos..." . Los objetos convertidos se colocan en la carpeta "Others".



## 2.4.4 Librería

Todos los objetos 3D disponibles en el software están localizados en la librería de objetos. Sin embargo puede usar sus propios objetos (X format). Es mejor usar objetos simples porque siendo una aplicación en tiempo real, los objetos grandes pueden hacer que el programa corra lentamente. Si quiere insertar objetos que vengan de otra librería tendrá que copiar los objetos en la librería.

## 2.4.5 Atajos

### Teclas de atajos

0	Rotación automática
1	Vista frontal
2	Vista derecha
3	Vista izquierda
4	Vista de arriba
5	Vista de abajo
6	Cámara 1 (personal)
7	Cámara 2 (personal)
8	Cámara 3 (personal)
9	Cámara 4 (personal)
*	Mover cámara
+	Zoom In
-	Zoom Out
ARRIBA	Aumentar la luz ambiental
ABAJO	Disminuir la luz ambiental
IZQUIERDA	Disminuir el humo
DERECHA	Aumentar el humo
F1	Ayuda
F2	Habilitar/Deshabilitar sombras
F3	Cambiar de modos render

### Mientras se esta moviendo un objeto con el mouse:

x	Movimiento horizontal
y	Movimiento vertical
z	Movimiento en profundidad