

## Manuel de l'utilisateur de Light Twist

Bienvenue à Light Twist.

Pour jouer vos films et animations dans Light Twist vous aurez à :

1. Transférer vos fichiers sur l'ordinateur de contrôle.
2. Passer vos fichiers dans la moulinette pour convertir vos fichiers au format standard.
3. Utiliser le panneau de contrôle pour distribuer les films vers les autres projecteurs , ajuster et faire jouer vos films.

### **1. Transfert**

Light Twist est constitué d'un réseau d'ordinateurs reliés à des projecteurs répondant à un ordinateur de contrôle. C'est sur cet ordinateur que vous allez déposer et faire jouer vos oeuvres.

Insérez votre cd, DVD ou reliez votre disque dur USB ou Firewire à l'ordinateur de contrôle.

Un icône représentant votre média surgira sur le bureau.

Si vous cliquez sur celui-ci, une fenêtre avec son contenu apparaîtra.

Vous pouvez transférer ces fichiers dans votre répertoire contenu dans le répertoire *fabrique* situé sur le bureau.

### **2. Réencodage**

Vous pouvez transformer vos fichiers vers un format standard (si nécessaire) avec la moulinette, l'icône reencoder.sh sur le bureau. Cliquez sur run.



Run or Display?

Do you want to run "reencoder.sh", or display its contents?

"reencoder.sh" is an executable text file.

Run in Terminal    Display     Cancel    Run



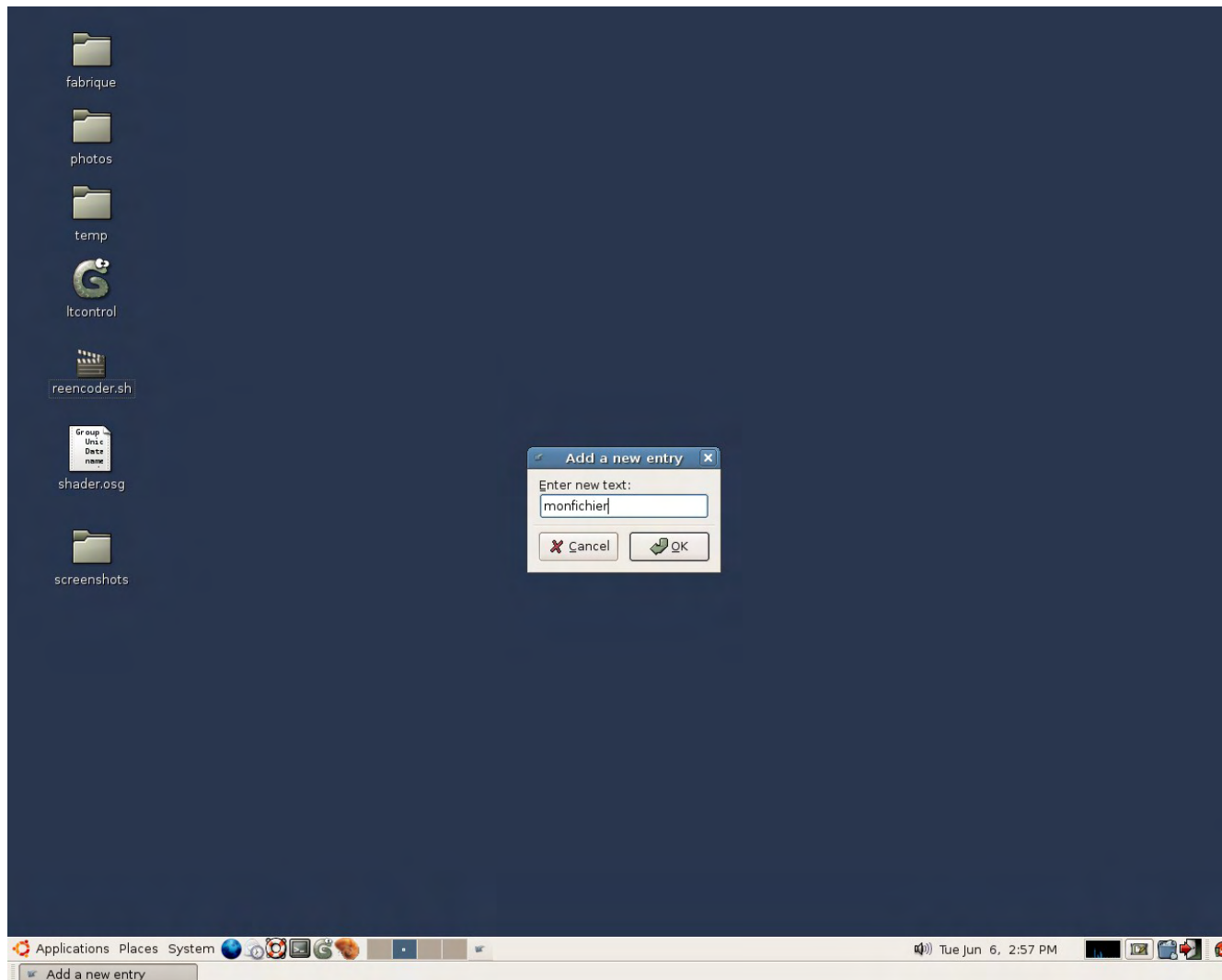
Select the file to reencode

Home    fabrique    jool

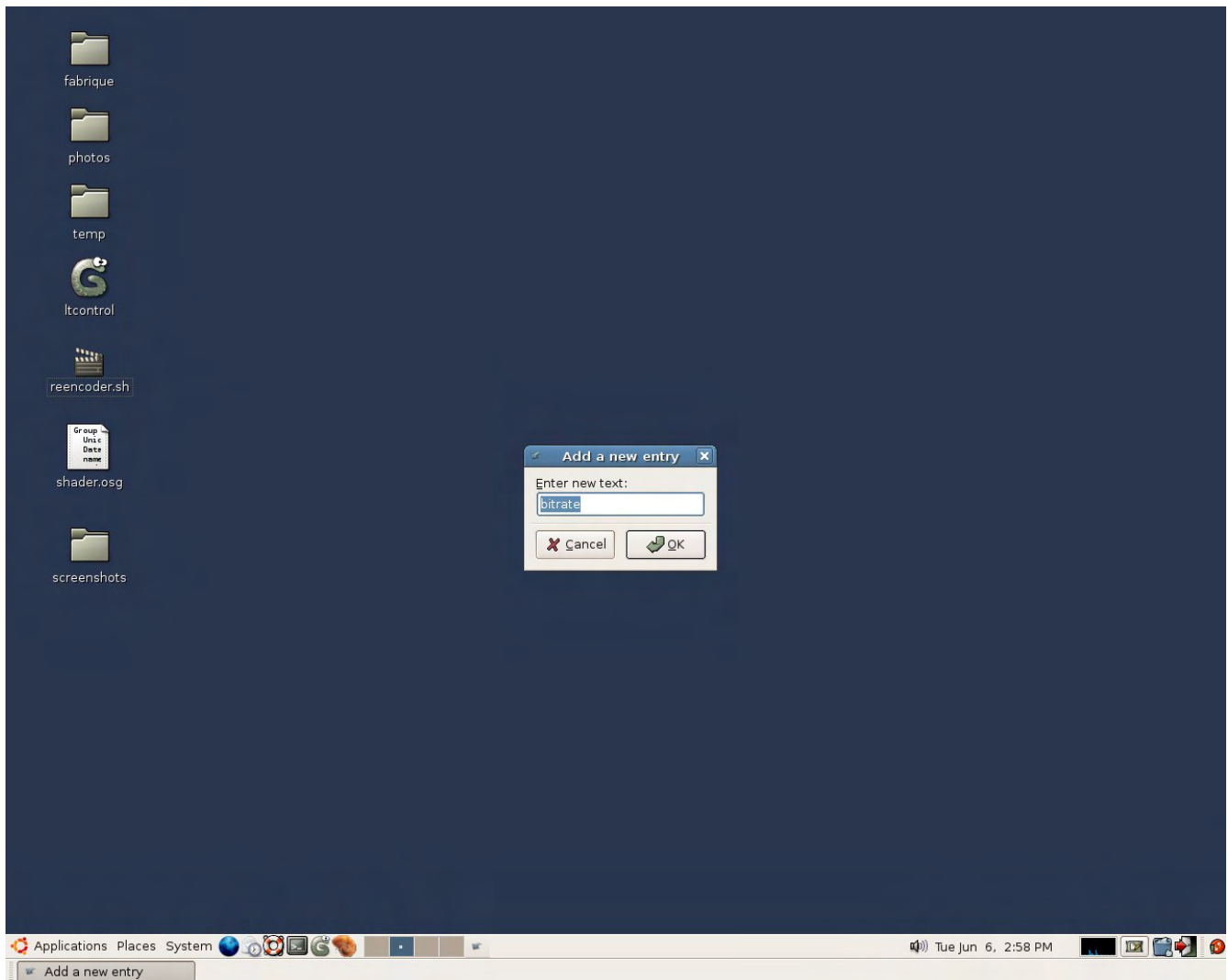
Name	Modified
24mai2006.odt	05/24/2006
aborigene.avi	05/25/2006
bred1_1440_video.mov	05/29/2006
bred2_1440_video.mov	05/29/2006
brume.avi	05/24/2006
brume3.avi	05/24/2006
chamane1.avi	05/25/2006
chamane2.avi	05/25/2006
chien1 Movie.avi	05/25/2006
galax_720_dv.mov	01/25/2006
heart_720_dv.mov	01/25/2006

Cancel    OK

renommez votre fichier:



Spécifiez le framerate:

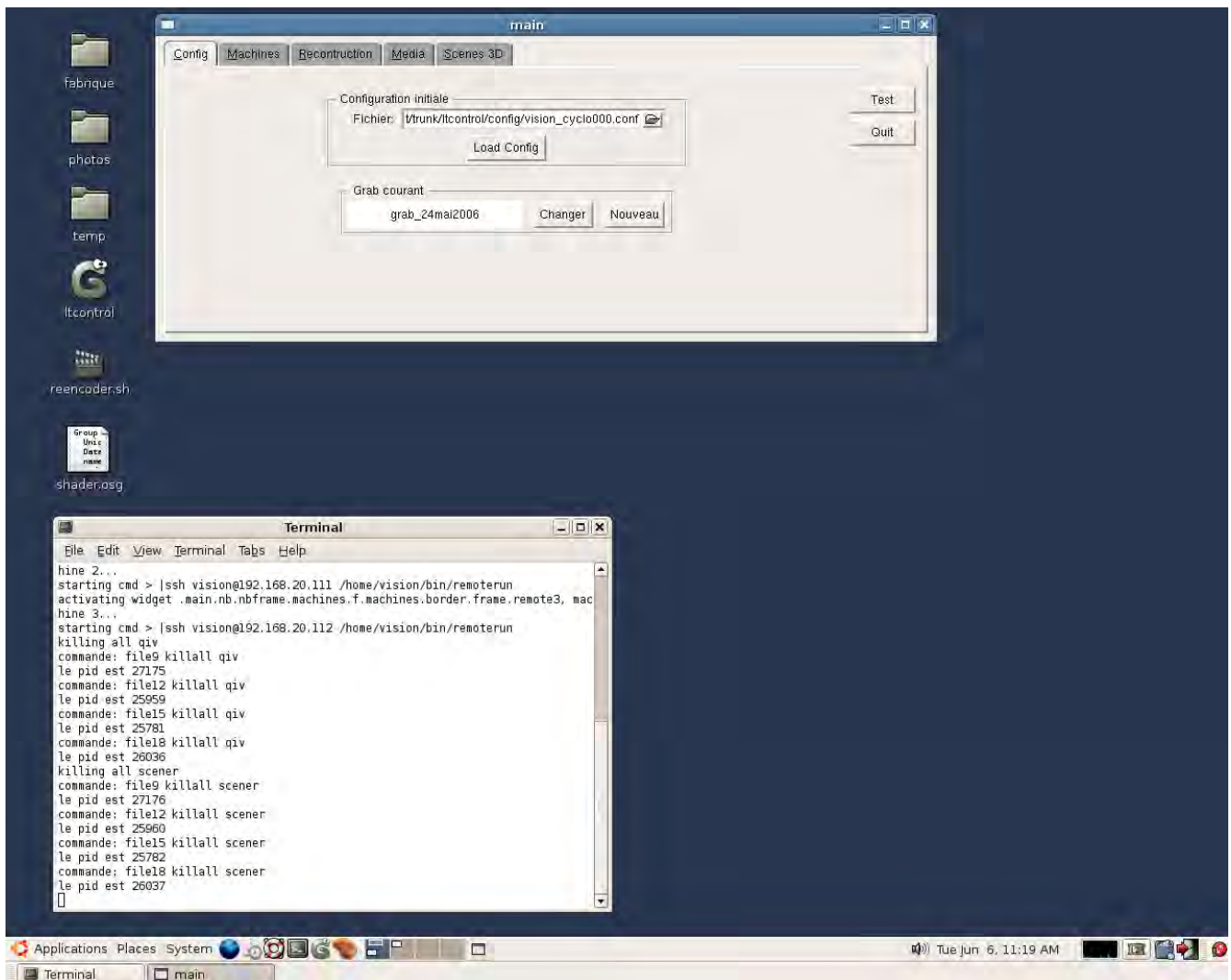


Votre nouveau fichier sera réencodé et placé sur le bureau avec l'extention .avi

### 3. LTCONTROL-le panneau de control principal de Light Twist.

On peut lancer le panneau de contrôle de Light Twist en appuyant sur l'icône *ltcontrol* sur le bureau.

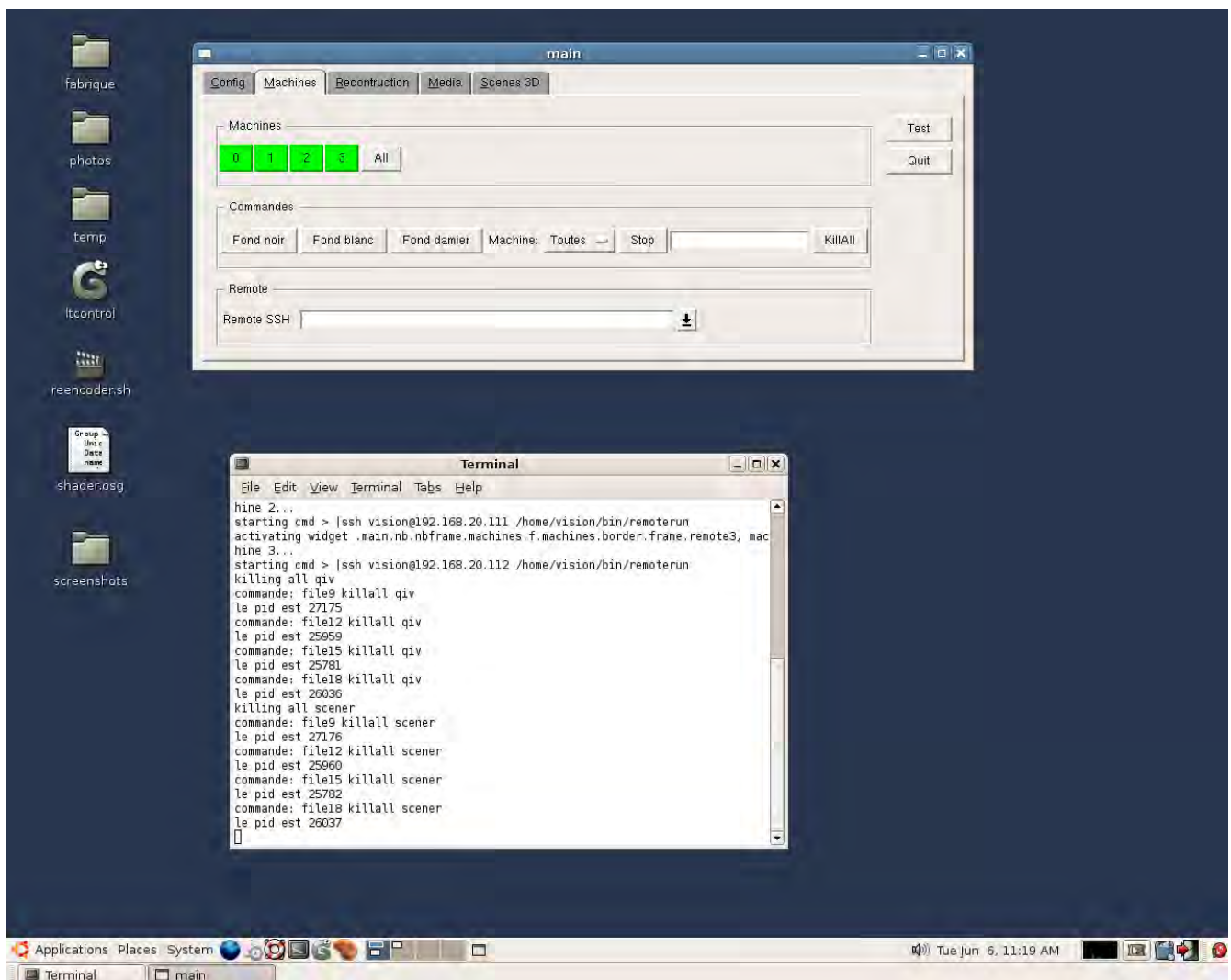
Un premier onglet de 5 est présenté offrant la possibilité de charger une configuration.



Chargez la configuration par défaut ou votre propre configuration en écrivant le lieu du fichier de configuration et en appuyant sur le bouton **Load Config**.

Choisissez le prochain onglet **Machines**

Appuyez sur sur **All**. La confirmation de la mise en ligne des projecteurs se manifestera par le clignotement d'un inicateur vert. On peut aussi choisir l'activation d'un projecteur à la fois avec le bouton **Machines: Toutes**

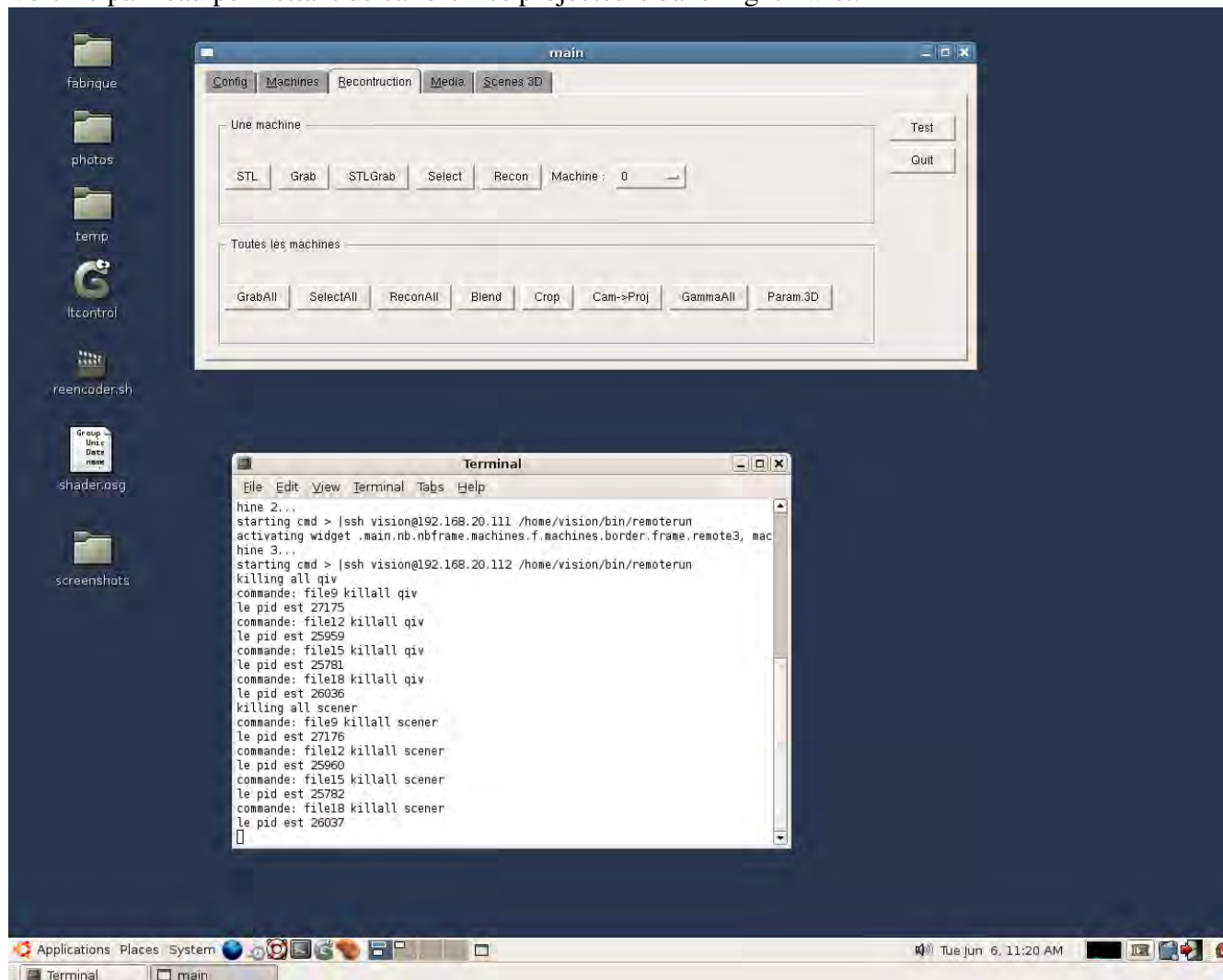


Tester les fonds en appuyant sur les boutons réservés à cet effet puis laisser un fond noir.

Remarquez ici, le bouton killall. Ce bouton permet de tuer des processus figés ou permet de tuer tous les processus lorsqu'on veut recommencer la séquence.

Aussi, l'espace blanc permet de taper le nom du programme à tuer.

Voici le panneau permettant de calibrer les projecteurs dans Light Twist.



Vous n'aurez généralement pas à effectuer cette calibration.

Cependant, ce panneau vous permettra d'ajuster le 0 de votre image afin de visionner la partie constituée du 180 à 360 de votre image par le bouton **crop**, car l'espace de test du local de Territoires Ouverts ne permet que de visionner initialement que la portion 0 à 180 de votre image.

L'intensité des projecteurs pourra être réglée en ajustant le **gamma**.

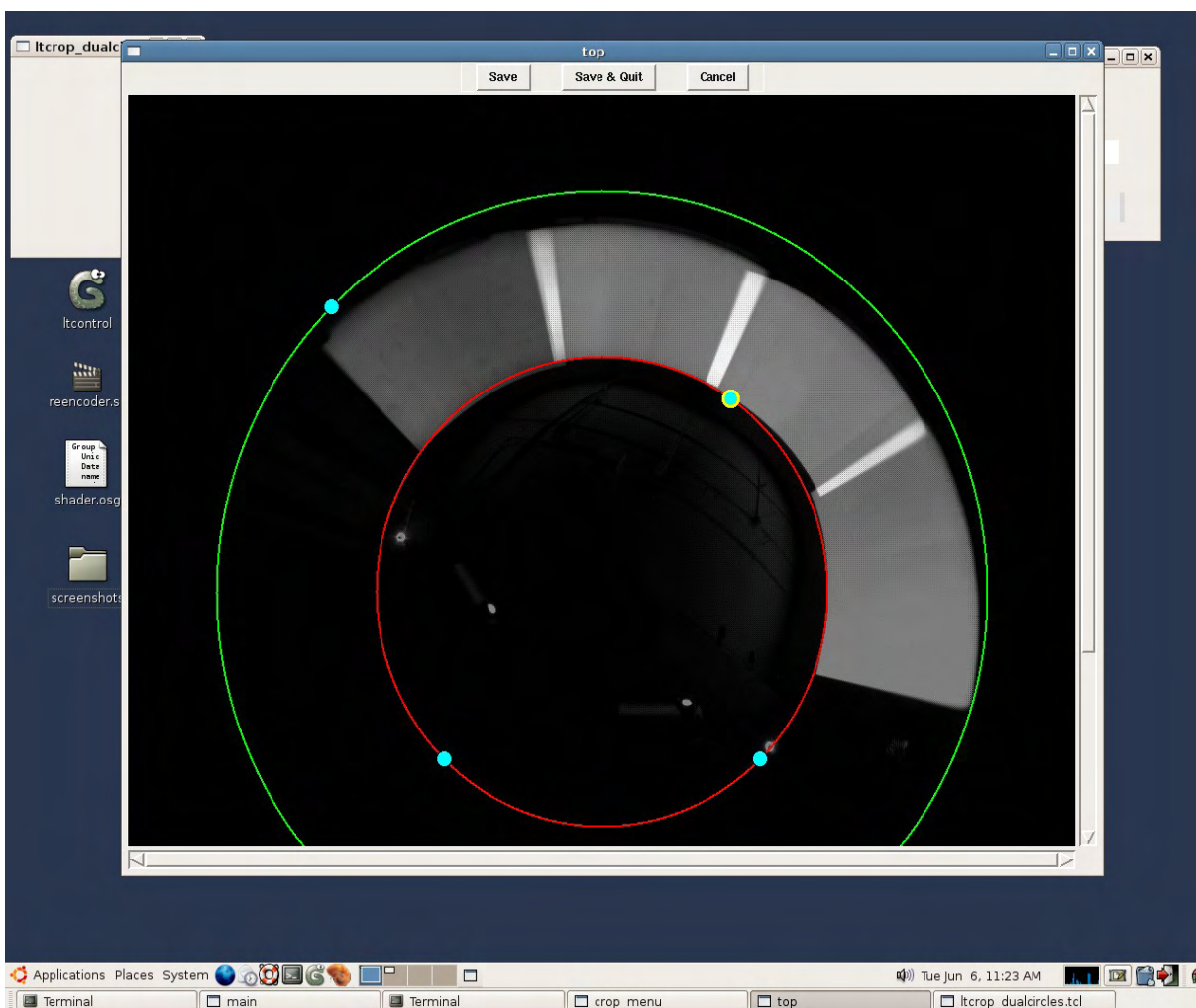
Vous aurez aussi la possibilité d'ajuster les paramètres pour vos animations et scènes 3D avec le bouton **Param3D**.

Pour modifier le zéro de votre image, Appuyez sur le bouton **Crop**.

Cette option sert généralement à tailler l'image avant qu'elle ne soit projetée.

Choisir le type d'installation, dans ce cas, "dual-circles"(pour la configuration cyclo) avec le nombre de colonnes ou objets obstruant la projection.

Vous obtiendrez la fenêtre suivante:



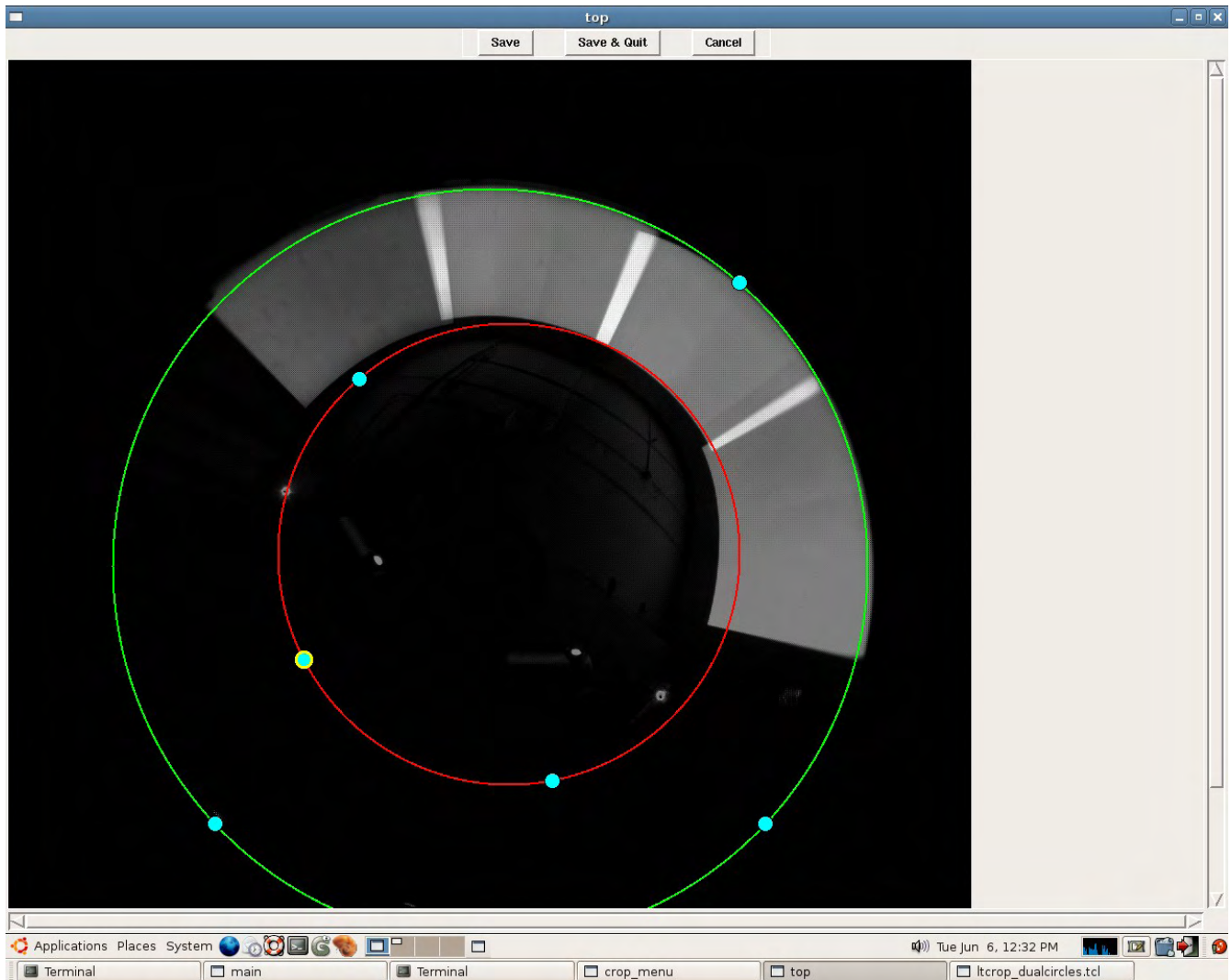
Le cercle vert représente le haut de la projection et le cercle rouge le bas.

Les points bleus permettent de bouger ces anneaux afin de marquer la délimitation de l'écran.

Le point bleu et jaune sert cependant à marquer le zéro.

Par exemple, dans l'image ci-haut, le zéro se trouve au milieu de l'écran.

Si vous voulez visionner l'autre moitié de votre film, vous devez bouger le point jaune et bleu ainsi:



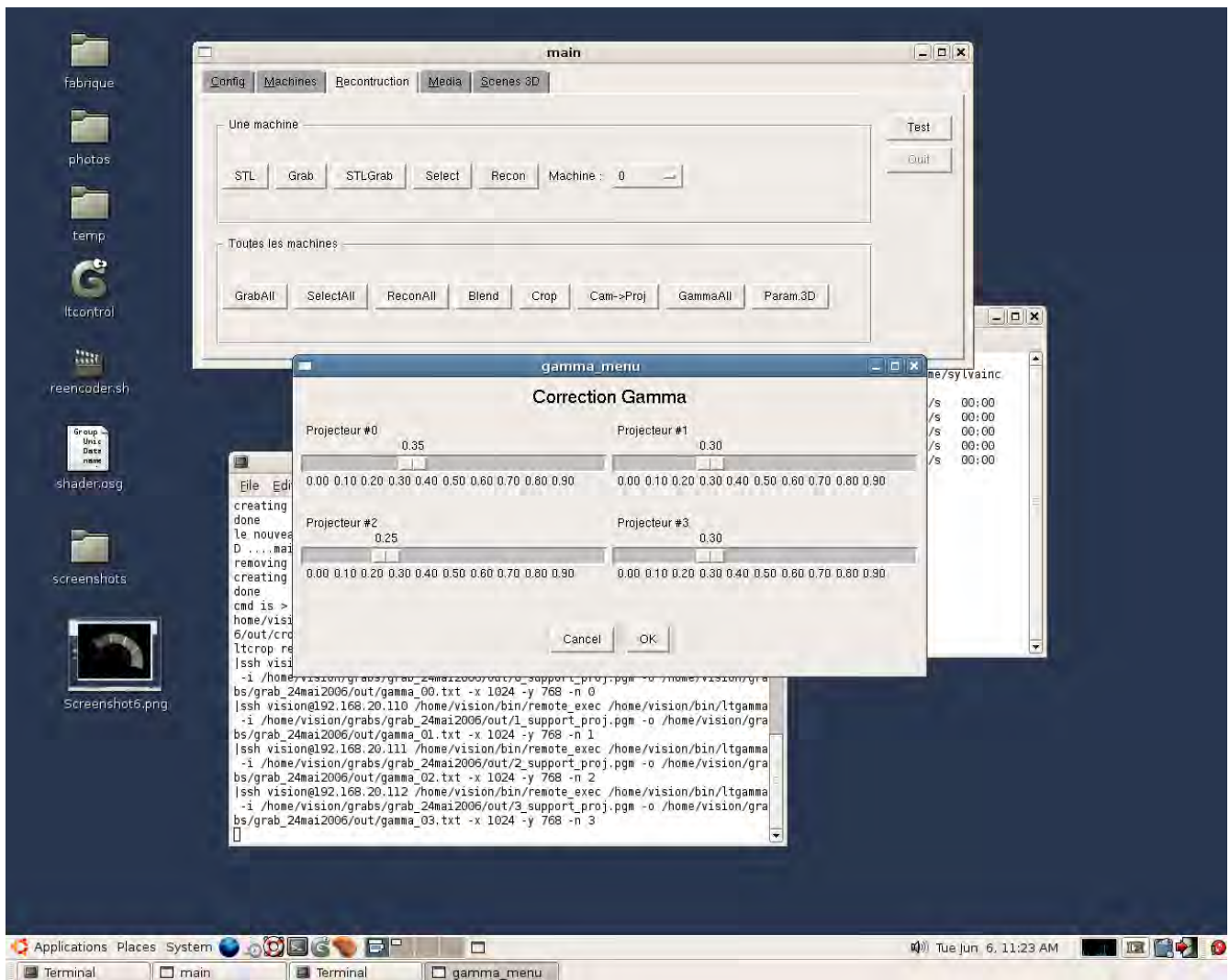
Une fois vos modifications effectuées, appuyez sur le bouton *Save & Quit*.

Appuyez sur le bouton **Cam->Proj.** Attendre quelques secondes.

Appuyez sur le bouton **GammaAll.**

Voici l'écran que vous obtiendrez.

Ajustez "à l'oeil" la luminosité des projecteurs.



La prochaine étape permettra de faire jouer vos films dans le cyclo.

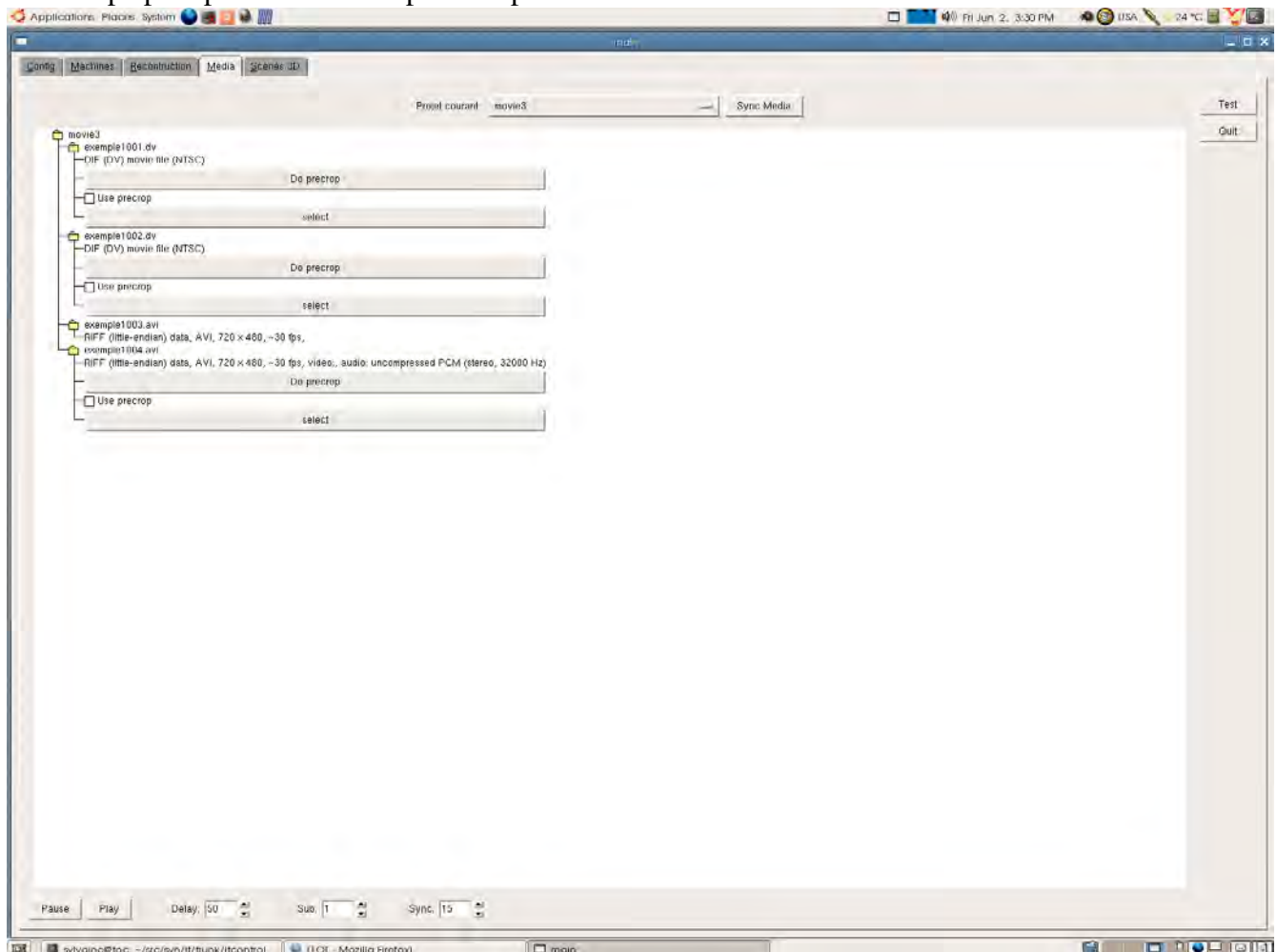
Appuyez sur l'onglet "Media"

Une menu des films disponibles apparaîtra.

Appuyez sur *Sync Media*

ceci copie vos films de l'ordinateur de contrôle vers les autres ordinateurs.

cette étape peut prendre beaucoup de temps relativement à la taille de vos fichiers.



On peut selectionner le film à jouer en appuyant sur select.

Le bouton play évidemment mettra en marche le film.

Il y a trois paramètres qui modifie la projection du film.

Le *delai* est le temps en millisecondes entre deux envois de multicast. (Entre deux images)

Plus le *delai* est petit plus il y a d'images par secondes.

On peut ainsi ralentir ou augmenter la vitesse de déroulement du film.

le film jouera initialement à la vitesse à laquelle il a été enregistré.

Le paramètre *Sub* est le nombre de fois que le film est représenté dans le cyclo.

Le paramètre *Sync* est le nombre d'images entre chaque resynchronisation.

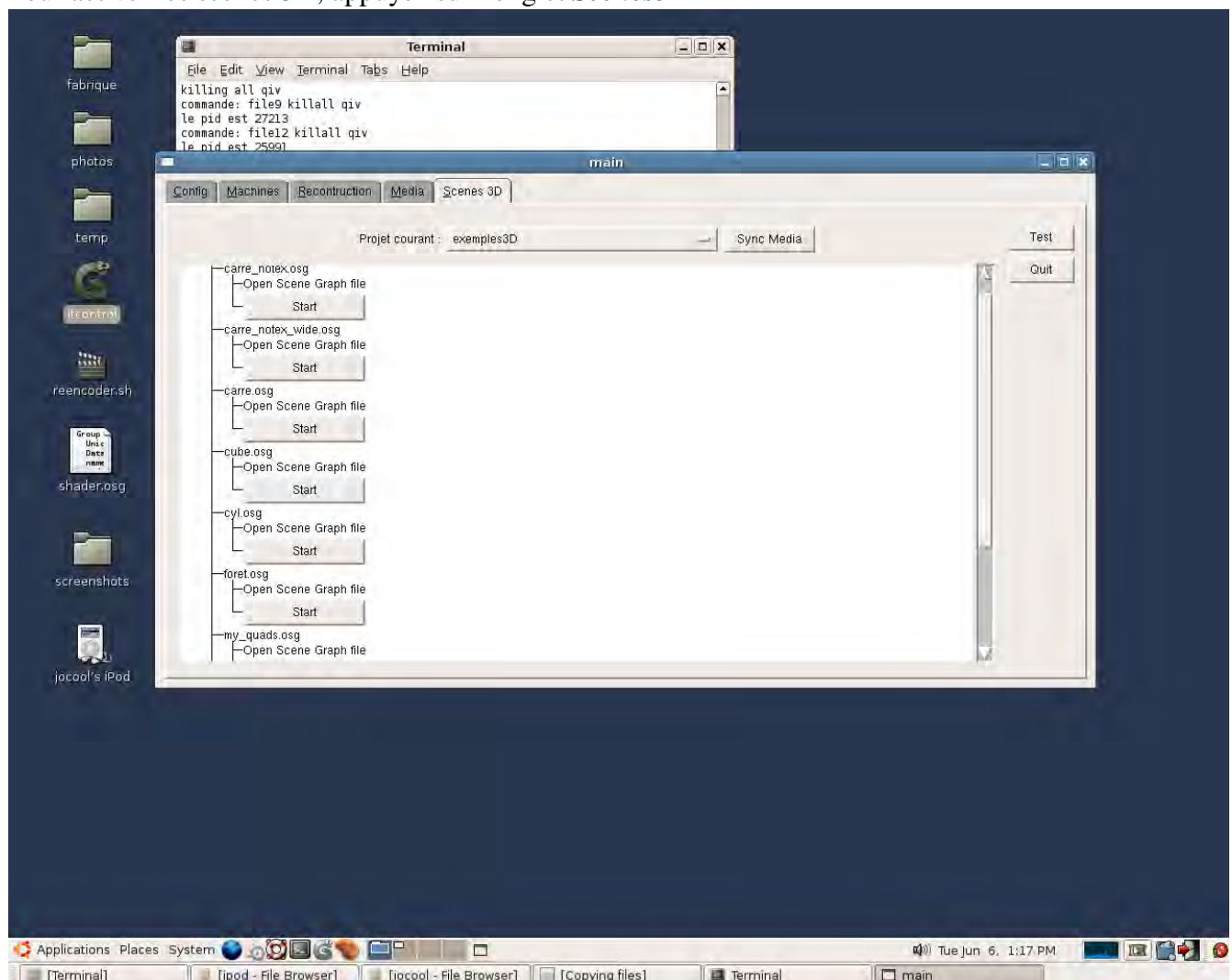
Le logiciel doit trouver à quelle image il est rendu.

Plus le *Sync* est élevé plus il y a d'images par secondes donc le besoin de resynchronisation est plus grand. On doit alors resynchroniser plus souvent.

Pour arrêter le film, on appuie sur pause.

Si pour une raison quelconque, le programme fige, souvenez vous que l'on peut tuer les processus, sous l'onglet, *machines* avec le bouton *killall*.

Pour activer les scenes 3D, appuyez sur l'onglet *Scenes3D*



Dans *projet courant*, vous pourrez choisir vos scenes OSG créées avec 3D studio Max, Maya ou Blender.

