



MANUEL UTILISATEUR

COMMENT GENERER UN PLAN FEU

V1.1



SOMMAIRE

Introduction	3
Creation du plan feu	3
Passer en mode plan feu	3
les Outils.....	4
Ajouter un commentaire.....	4
Outil de cotation.....	5
Les masques	6
Informations sur la scène	8
La grille	10
Raccourci de camera	10

INTRODUCTION

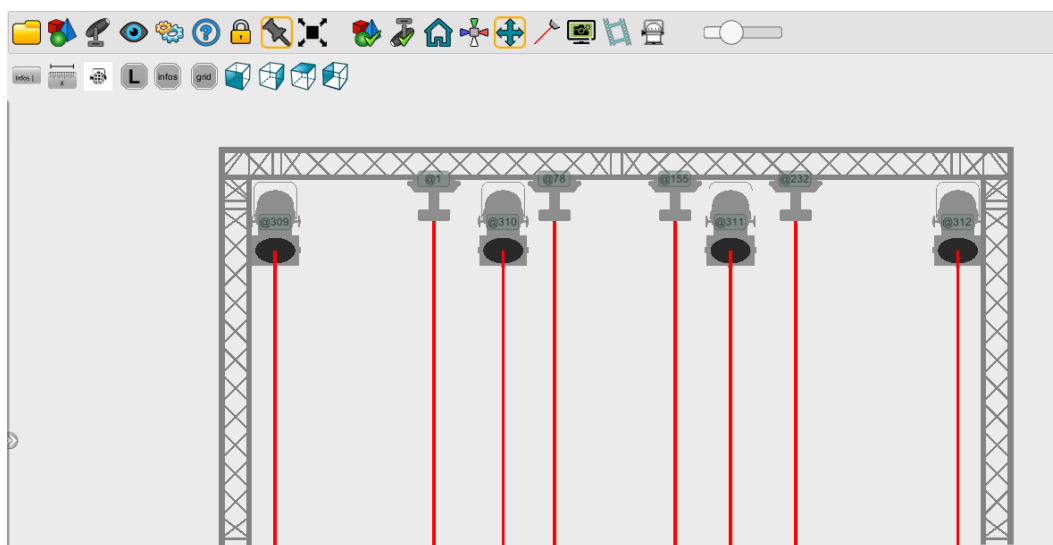
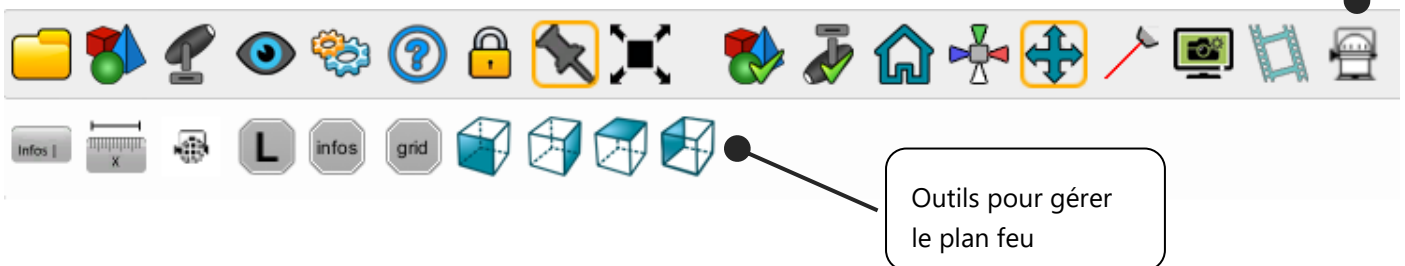
Ce chapitre décrit comment générer un plan feu 2D et 3D à partir de votre patch.

CREATION DU PLAN FEU

PASSER EN MODE PLAN FEU

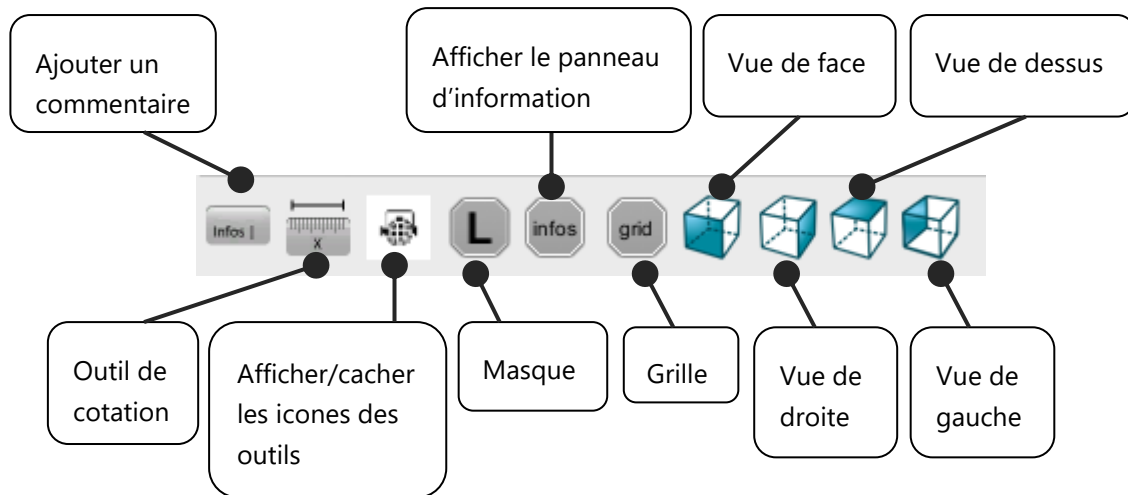
Quand votre patch d'appareil est chargé, il suffit de cliquer sur l'icône *plan feu* dans la barre de menu.

Cliquez sur le menu *Plan feu*. Il va ouvrir le sous-menu et afficher la scène en mode plan feu



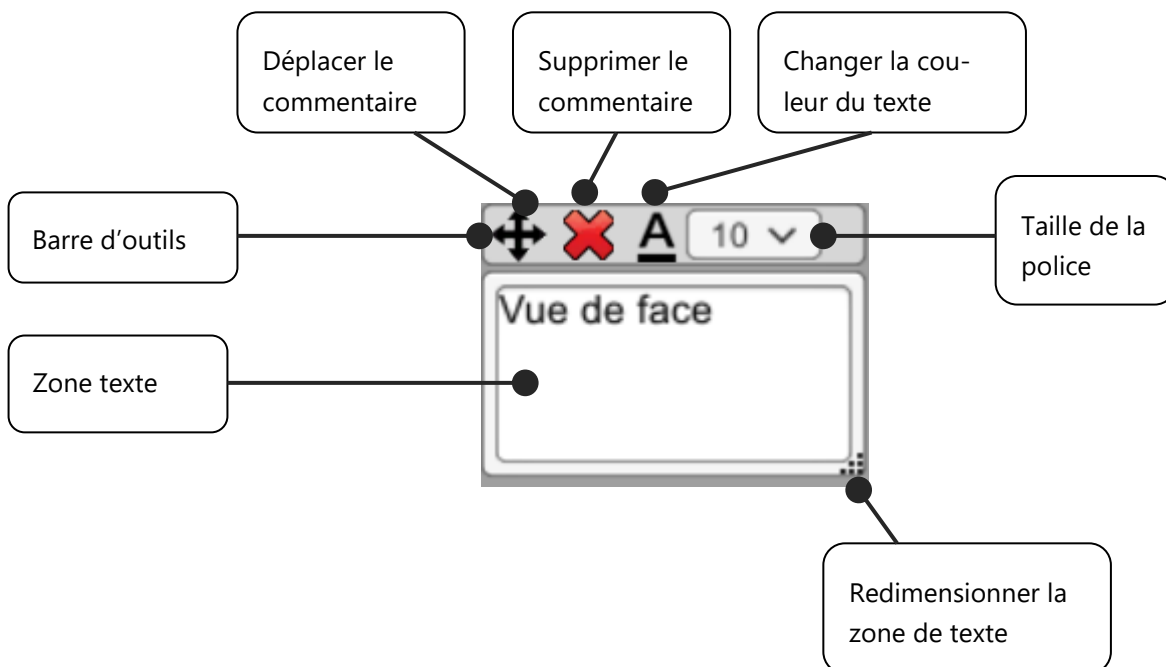
Exemple de plan feu

LES OUTILS



AJOUTER UN COMMENTAIRE

Pour ajouter un commentaire dans votre plan feu, il suffit de cliquer sur l'icône commentaire du menu. Et ensuite vous cliquez dans la fenêtre ou vous voulez mettre votre message.

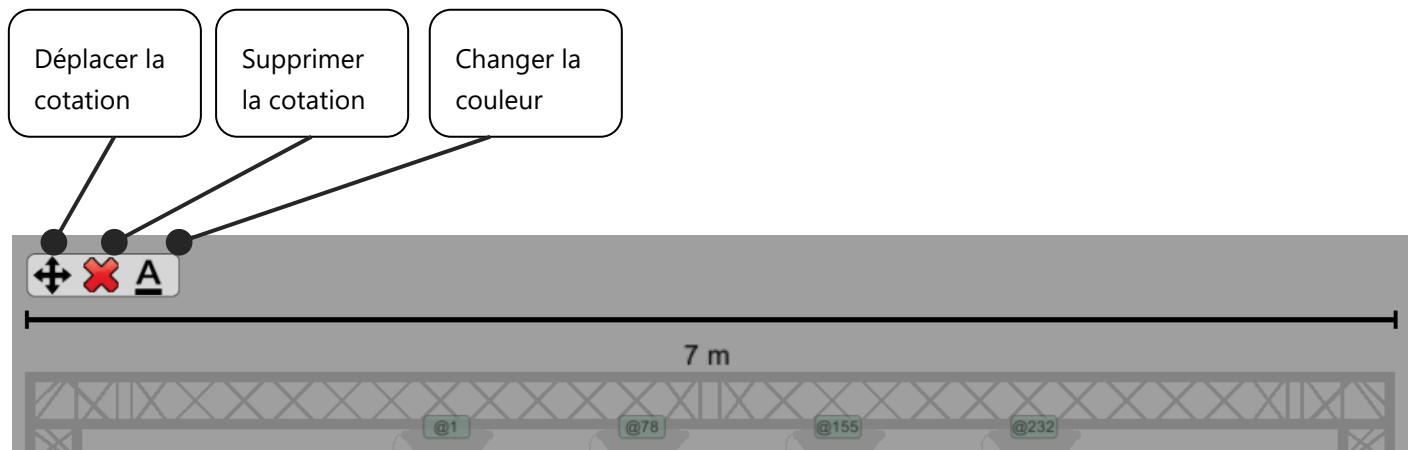


Pour la couleur du texte, il suffit de cliquer plusieurs fois sur le bouton *couleur* jusqu'à obtenir la couleur souhaité.

OUTIL DE COTATION

Pour ajouter une cotation dans votre plan feu, il suffit de cliquer sur l'icône *cotation* du menu. Et ensuite vous cliquez dans la fenêtre ou vous voulez placer le début de votre cotation. Et déplacer la souris en laissant le bouton appuyé jusqu'à la fin de la cotation.

Si vous voulez une cotation verticale, il suffit de monter ou descendre la souris verticalement.

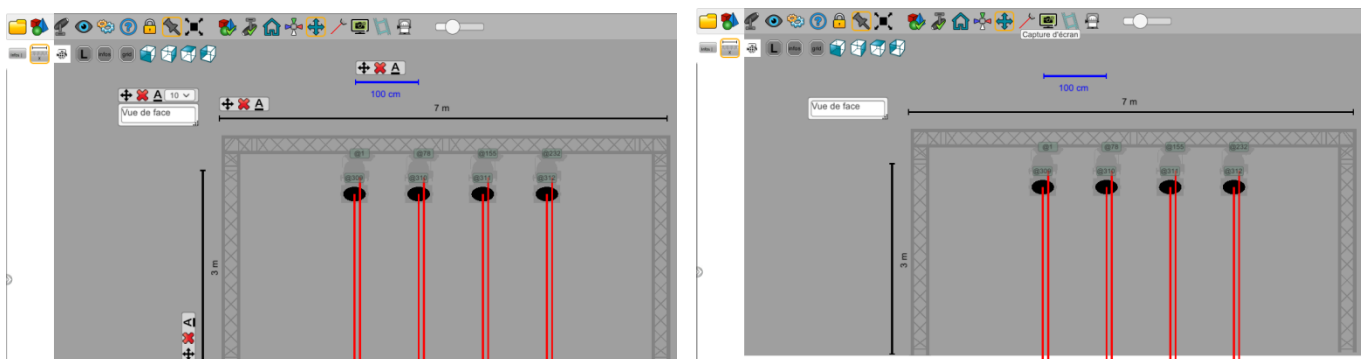


En glissant la souris de gauche à droite, la valeur de la cotation se mettra en dessous de la ligne de cote. Si vous déplacez la souris de droite à gauche, la valeur de cotation sera au dessus de la ligne de cote. Le même principe s'applique pour les cotations verticales.

Pour la couleur de la cote, il suffit de cliquer plusieurs fois sur le bouton couleur jusqu'à obtenir la couleur souhaité.

Afficher/cacher les icônes des outils

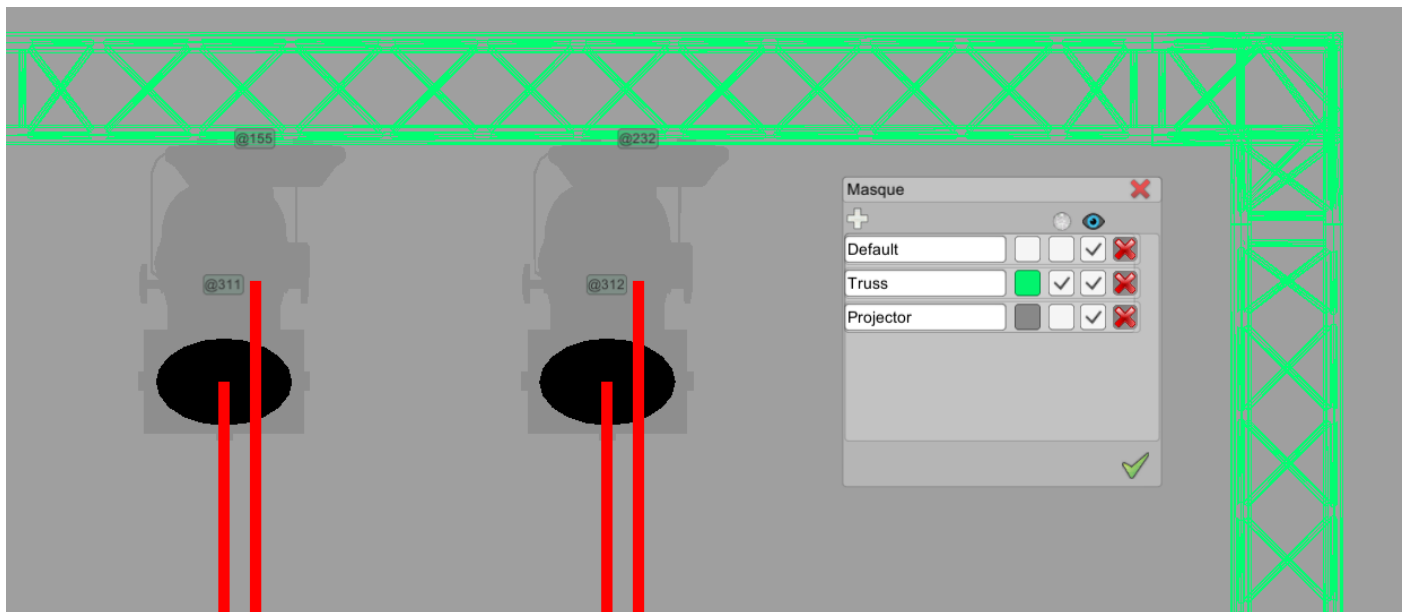
Ce bouton permet d'afficher ou de cacher les icônes sur les outils de commentaire et de cotations

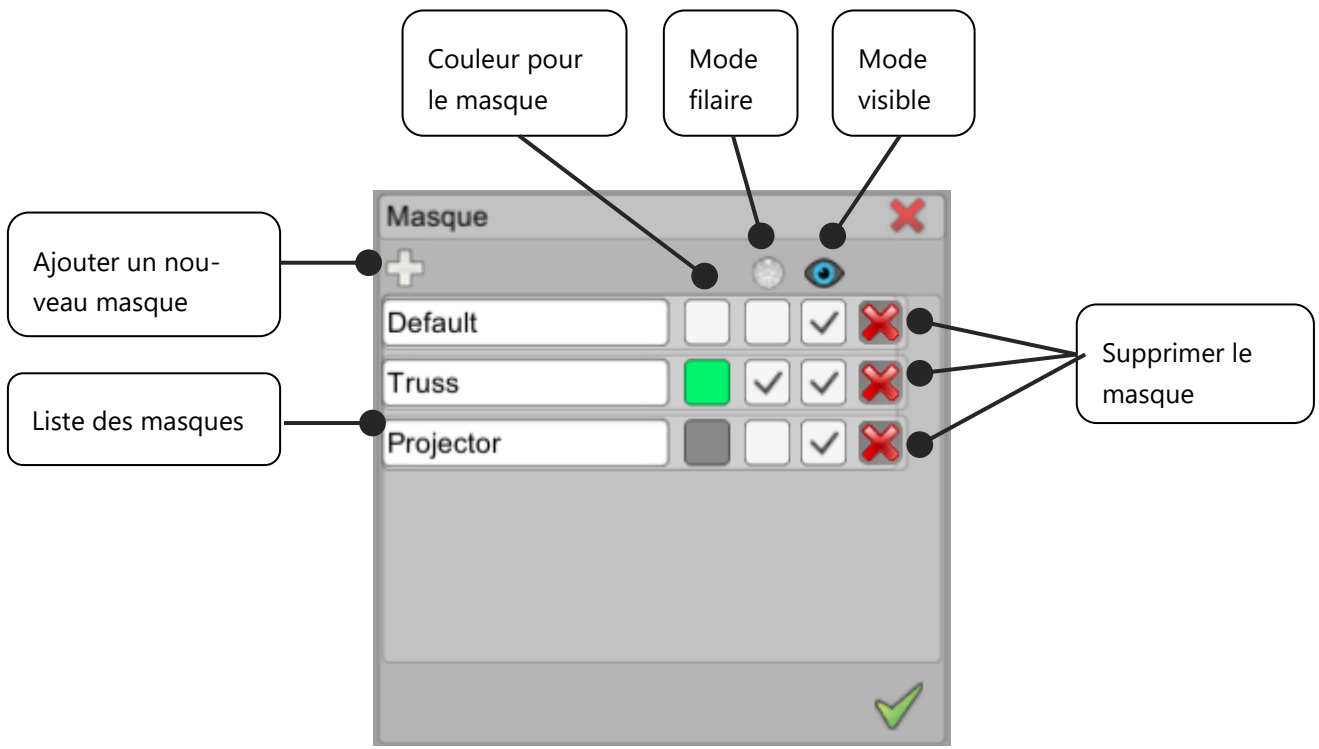


LES MASQUES

Les masques permettent d'affecter aux différents types d'objets un rendu différent pour faciliter la lecture du plan feu.

Par défaut, toutes les structures ont le masque *truss* et les projecteurs ont le masque *projector*.

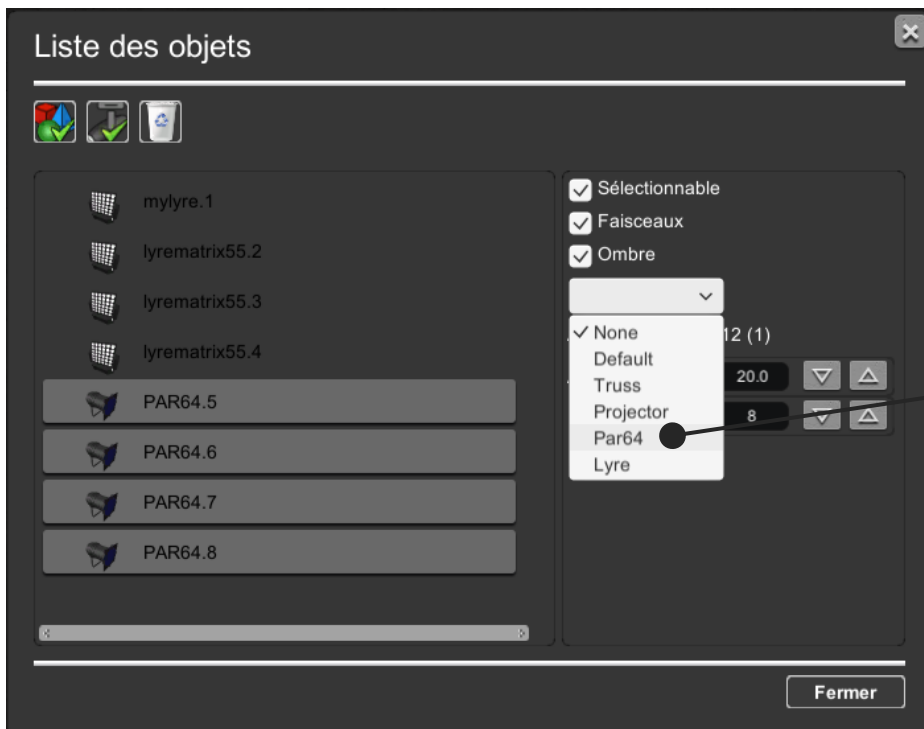




Comment affecter un masque à un objet?

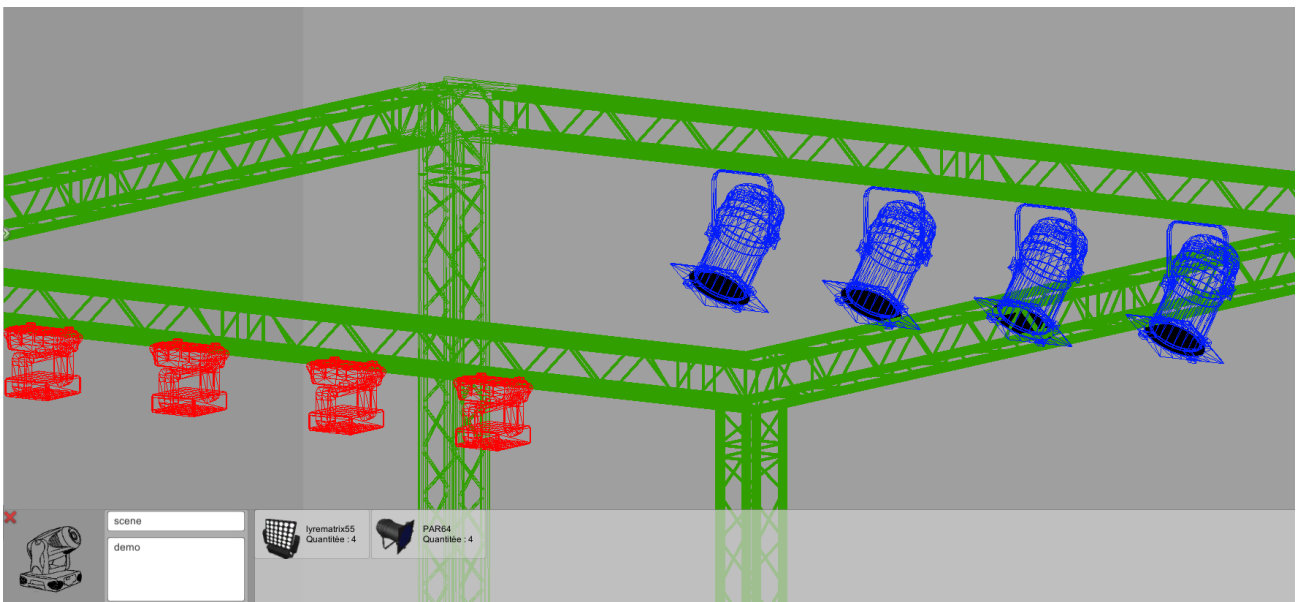
Quand un ou plusieurs objets sont sélectionnés, on peut modifier leur masque soit dans le panneau d'information en bas de la fenêtre ou dans la liste des objets.

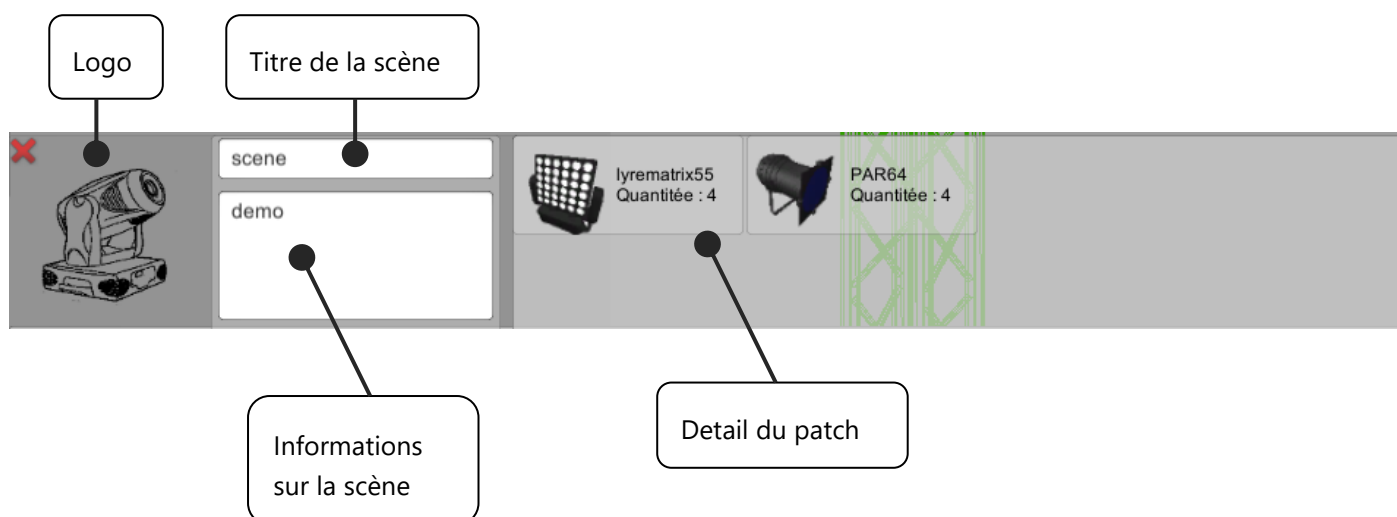




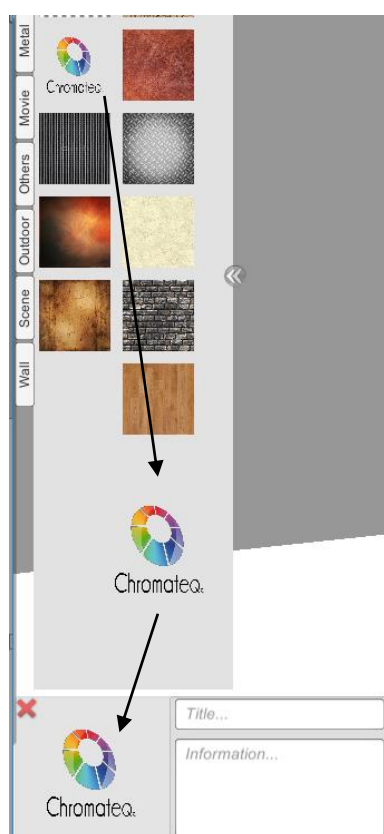
Liste des masques

INFORMATIONS SUR LA SCÈNE





Le logo peut être modifié en glissant une texture à cet endroit.

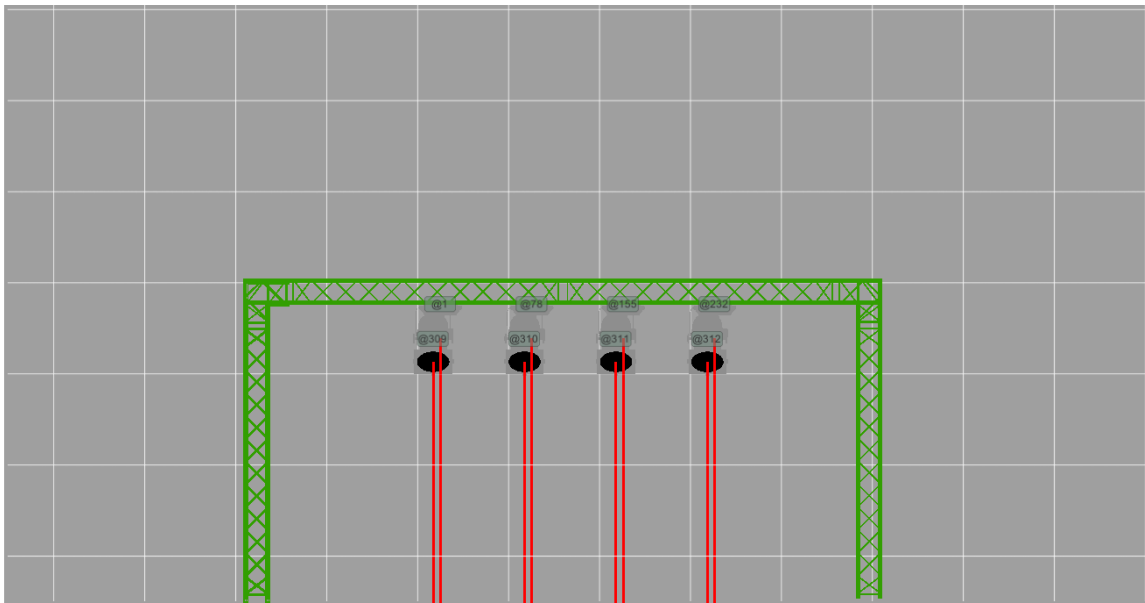


Les champs *titre* et *informations* permettent d'ajouter des renseignements généraux sur la scène (exemple : concert de Mr, fait par la société ... etc)

Le detail du patch est généré automatiquement, chaque type de projecteur est representé sous forme d'une case contenant une image du projecteur, son nom ainsi que le nombre de ce projecteur dans la scène

LA GRILLE

La grille peut être affichée sur les différentes vues pour aider à visualiser l'échelle de la scène.



RACCOURCI DE CAMERA

L'utilisateur dispose de 4 boutons raccourci de point de vue de camera (vue de face, vue de droite, vue de dessus, vue de gauche) pour visualiser rapidement l'ensemble de la scène selon différent point de vue.