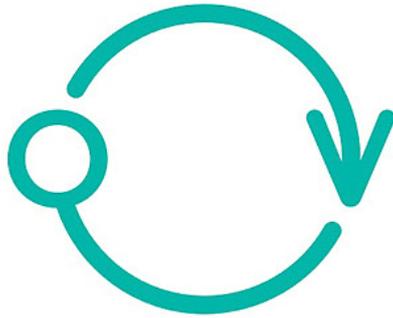




ORBITVU



ORBITVU
SEE MORE

MANUEL D'UTILISATION

ORBITVU ALPHASHOT EDITOR V.1

Importateur exclusif
KELVIN[®]

31 rue Wilson - BP 315
69154 DECINES CHARPIEU
Tél : 04 78 49 20 85 - Fax : 04 78 49 46 36
www.kelvin-pro.com

AUTOMATED PRODUCT PHOTOGRAPHY

2D

360°

3D

Logiciel Orbitvu Alphashot Editor V.1

INFORMATIONS GENERALES :

- A. Le logiciel accepte les systèmes d'exploitation suivants :
- Microsoft Vista avec service pack 2 et les dernières mises à jour
 - Microsoft Seven 32-bit ou 64-bit
 - Mac OS X 10.6 : Snow Léopard.
 - Mac OS X 10.7 : Lion
 - Mac OS X 10.8
- B. Equipement informatique minimum : le logiciel fonctionne avec Intel® Pentium 4,2 Ghz, AMD Athlon® 64-2800+ avec 4 GB de mémoire vive, 500 MB d'espace libre pour le logiciel et 500 GB d'espace libre pour les projets.
- C. Equipement informatique recommandé : Intel Core i5, 4 cœurs, 2 Ghz, 8 Go RAM, 1 GB d'espace libre pour le logiciel et 1 To pour les projets.
- D. Appareils numériques de prise de vue pris en charge : le logiciel accepte la majorité des appareils CANON® et NIKON®. La liste complète est disponible sur : www.alphashot.eu ou www.Orbitvu.com/en/P261/camera-compatibility
- E. L'alphashot micro n'accepte pour le moment que les appareils Canon avec live view.

INTRODUCTION :

L'application ALPHASHOT EDITOR, disponible pour MAC (10.6 à 10.8) ou PC (seven ou vista) contrôle votre ALPHASHOT pour créer vos images 2D détourées, ou non, vos animations à 360°, voir en 3D.

Les principales caractéristiques sont :

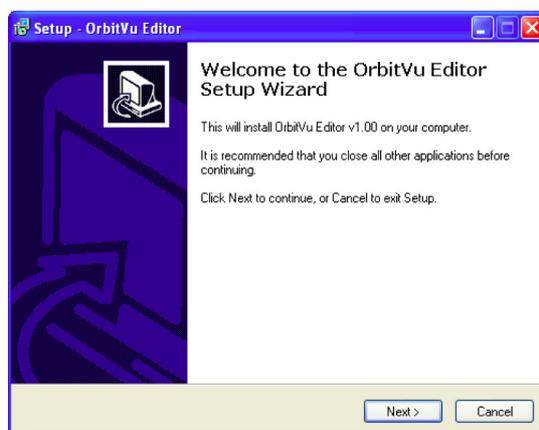
- La commande des appareils photo (déclenchement, vitesse d'obturation, diaphragme, sensibilité, balance des blancs, recadrage, mise au point avec live view, etc...).
- La commande de l'Alphashot (rotation et éclairage).
- L'édition des images : gomme, recadrage, niveaux, luminosité, renforcement, balance des blancs, saturation, etc..
- La capture des images individuelles à 360°, voir en 3D en format JPEG, détourées ou non.
- Le live view pour certains modèles d'appareils.
- Le détournage automatique du fond, même pour des objets difficiles (blanc ou transparent par exemple).
- L'export des présentations à 360° au format flash ou gif
- L'export des présentations à 360° en HTML5 avec zoom haute définition.
- La plateforme Sun Serveur pour stocker et afficher facilement les contenus sur les sites internet (plus d'info sur www.orbitvu.co et orbitvu.info).
- La duplication, ainsi que le déplacement des images dans la planche de montage de la séquence.

TELECHARGEMENT DES LOGICIELS

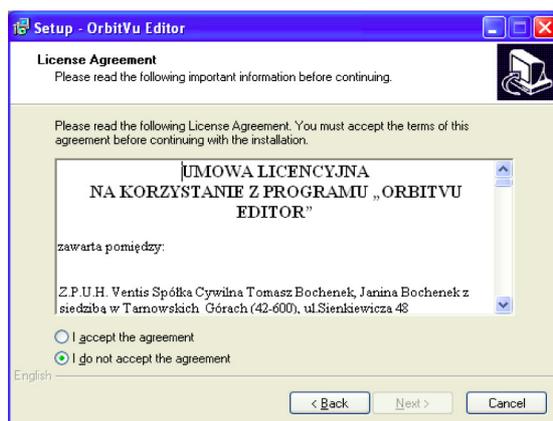
Rendez-vous sur www.orbitvu.co puis dans la partie login : renseignez les champs email et password avec les informations qui vous ont été transmises dans le software package lors de l'achat de la cabine.
Dans l'onglet produit, téléchargez le logiciel Orbitvu Editor, puis Orbitvu Viewer.

INSTALLATION SUR SYSTEME WINDOWS (Seven et Vista) :

- Installez Orbitvu Alphashot Editor V1 ex



- Cliquez sur accepter puis suivant



- Choisissez le dossier d'installation et cliquez sur suivant

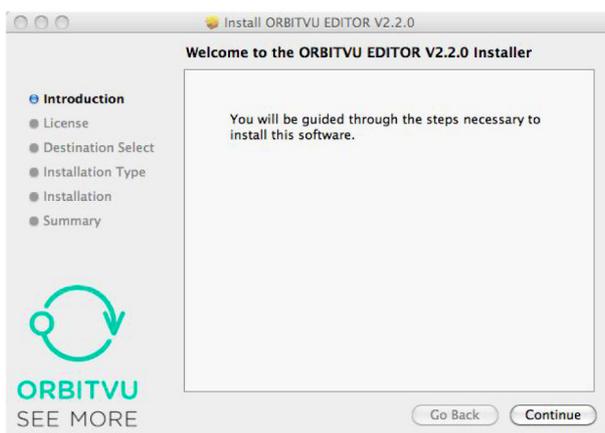


- Cliquez enfin sur « Finish » pour finaliser l'installation.

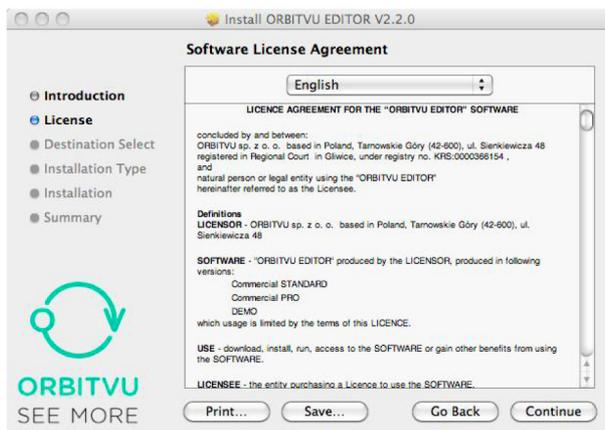


INSTALLATION SUR SYSTEME MAC OS X (10.6 à 10.8) :

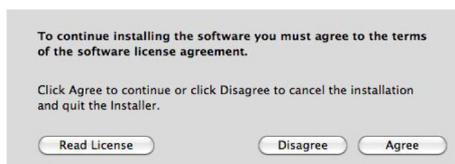
- Décompressez le fichier Orbitvu Alphashot Editor xxx.pkg
- Continuez



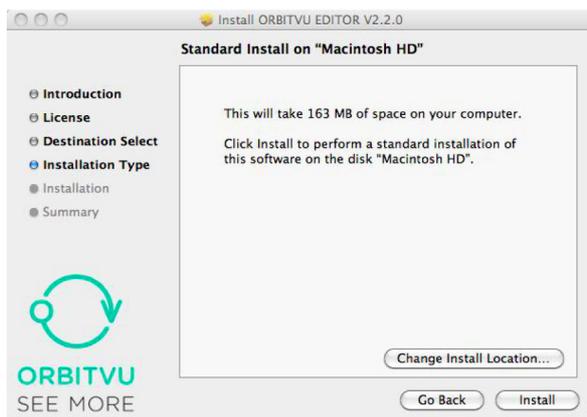
- Sélectionnez la langue (anglais) et continuez



- Acceptez les termes de la licence



- Installez en choisissant au besoin un autre emplacement pour l'application

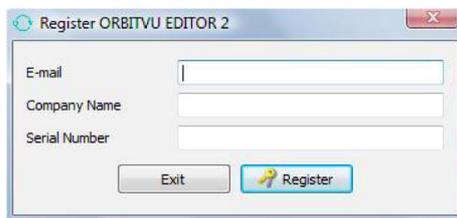


- Fermez après l'installation complète.



MISE EN ROUTE :

Lorsque vous lancez pour la première fois l'application, il vous faut renseigner les champs : email, société et numéro de série (informations disponibles sur www.orbitvu.co dans la section : licence download du logiciel Alphashot Editor)



Please provide following registration information during ORBITVU EDITOR installation:

E-mail address: kelvin.69@wanadoo.fr

Company: kelvin

Serial code:

9de945a6-88eb0675-34c23797

[Download MacOS version](#)

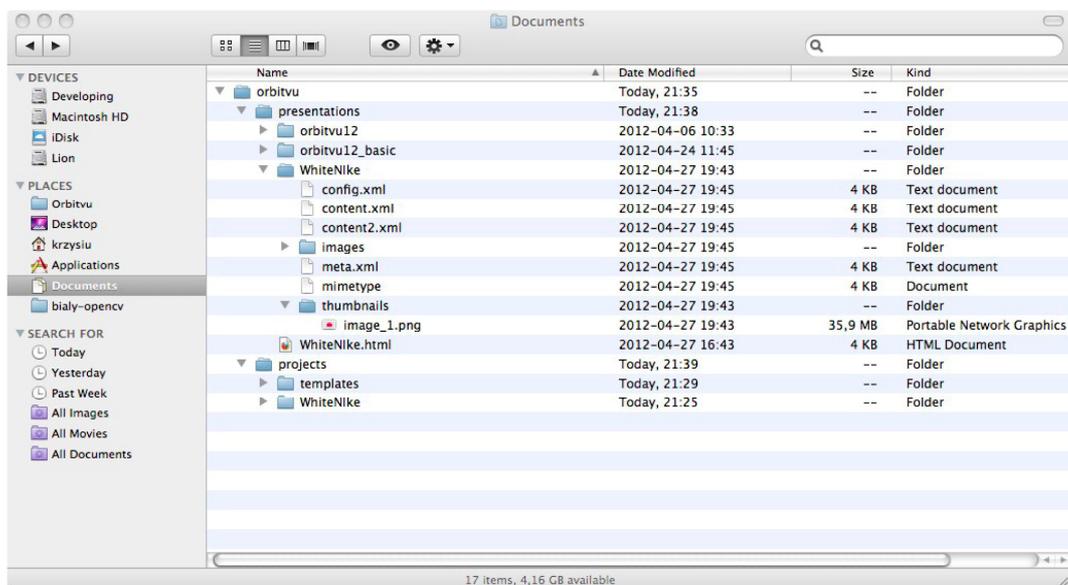
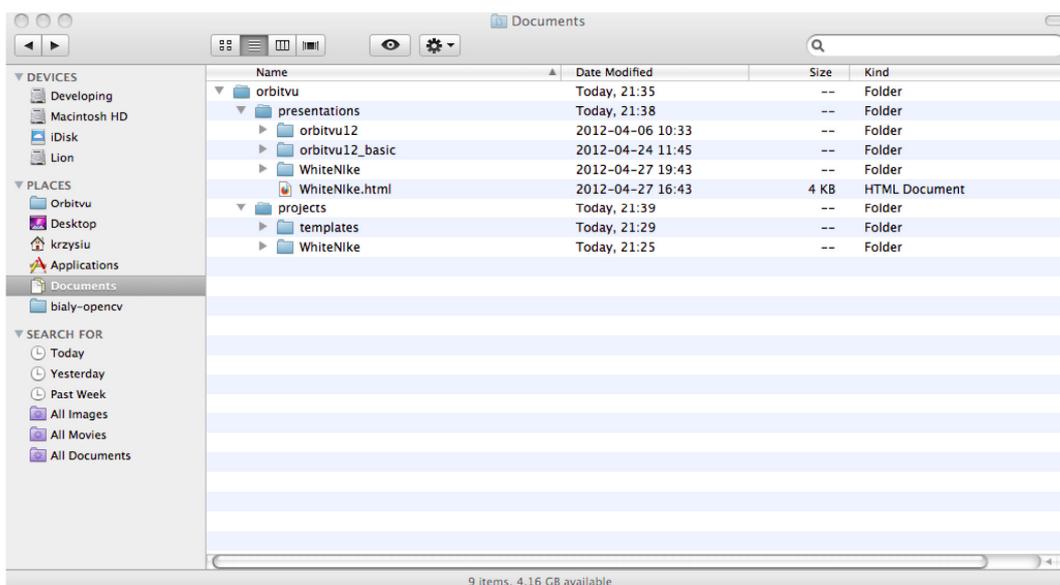
[Download Windows version](#)

Older releases

- [1.5.2 - MacOS version / Windows version](#)
- [1.5.0 - MacOS version / Windows version](#)
- [1.4.0 - MacOS version / Windows version](#)
- [1.3.4 - MacOS version / Windows version](#)
- [1.2.4 - MacOS version / Windows version](#)

UTILISATION DU LOGICIEL :

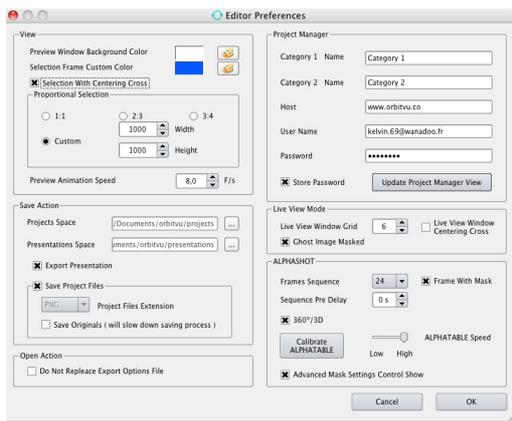
Par défaut, les fichiers sont stockés dans mes documents ou documents/Orbitvu. Tous les projets avec les images originales sont stockés dans le dossier « projects », les fichiers 360° ou 3 D dans le dossier « présentations » et le viewer (orbitvu 12 et orbitvu basic) est également situé dans le dossier « présentations » d'Orbitvu. Vous pouvez changer l'emplacement de ces dossiers dans l'onglet « Préférence du logiciel ».



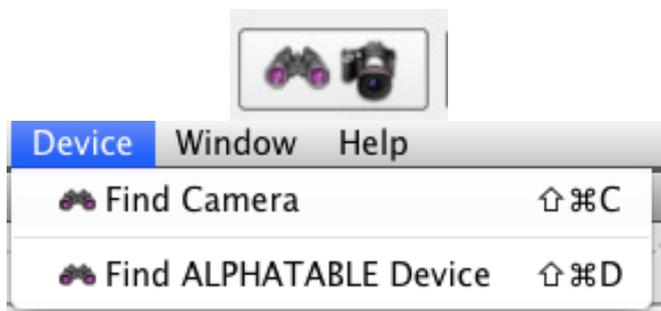
MENU PRINCIPAL :

- A. Menu fichier (file) avec
 - nouveau projet
 - ouvrir un projet existant
 - importation des images dans la séquence (2D ou 360° / 3D)
 - rafraîchir les vignettes
 - sauvegarde du projet (Pomme S)
 - copier le projet en le renommant avec la fonction « enregistrer sous »
 - paramétrage du projet
 - quitter l'application en sauvegardant le projet : **Remarque** : tant que le projet n'est pas enregistré, tout reste en mémoire vive et si vous êtes victime d'un plantage, vous ne pouvez plus rien récupérer : un onduleur est indispensable

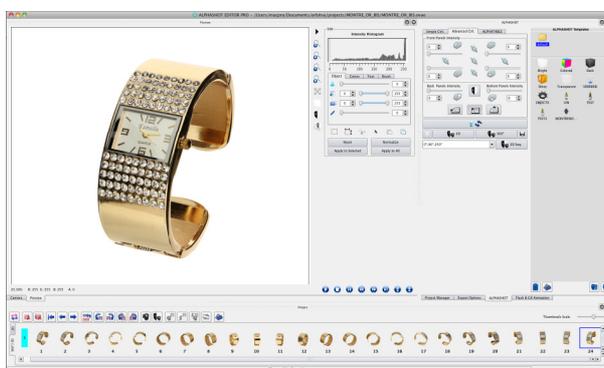
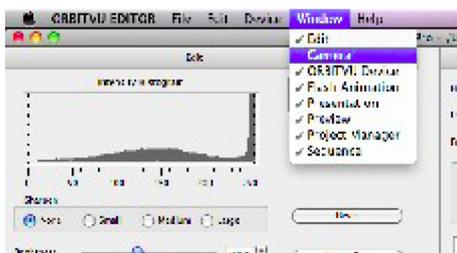
- B Menu Préférence



- C Menu « connexion à l'appareil photo et à l'alphashot » (Device)



- D Fenêtres (windows)



La fenêtre principale regroupe l'ensemble des fenêtres affichables à votre convenance en mode mono ou multi écrans en déplaçant simplement celles-ci : vous pouvez fermer une fenêtre, la déplacer sur un autre écran, l'agrandir et restaurer celles-ci par défaut.

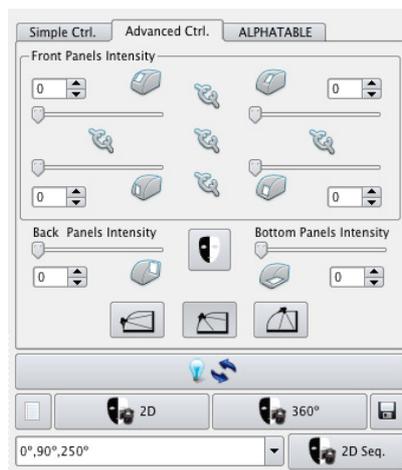
D.1 « Project manager » pour classer et télécharger les fichiers sur la station Orbitvu Sun Serveur

Project	Category 1	Category 2	Date	Preview	Server State
227	ALLIANCE_FEMME_BS	Not Specified	2014.01.18		
228	ALLIANCE_FEMME_TRU	Not Specified	2014.01.18		
229	ALLIANCE_LARGE	Not Specified	2014.01.18		
230	ALLIANCE_FEMME_3D	Not Specified	2014.01.18		
231	MONTRÉ_ARGENT	Not Specified	2014.01.20		
232	MONTRÉ_ARGENT_BS	Not Specified	2014.01.20		
233	MONTRÉ_ARGENT_TRU	Not Specified	2014.01.20		
234	MONTRÉ_ARGENT_3D	Not Specified	2014.01.20		
235	montré_or	Not Specified	2014.01.21		
236	MONTRÉ_OR_BS	Not Specified	2014.01.24		
237	BBORICA_BS	Not Specified	2014.01.24		
238	ELEPHANT	Not Specified	2014.01.24		
239	ELEPHANT2	Not Specified	2014.01.24		
240	bracoleet	Not Specified	2014.01.24		
241	Bracoleet_or_argent	Not Specified	2014.01.24		
242	ALLIANCE_LASER_IN	Not Specified	2014.01.25		

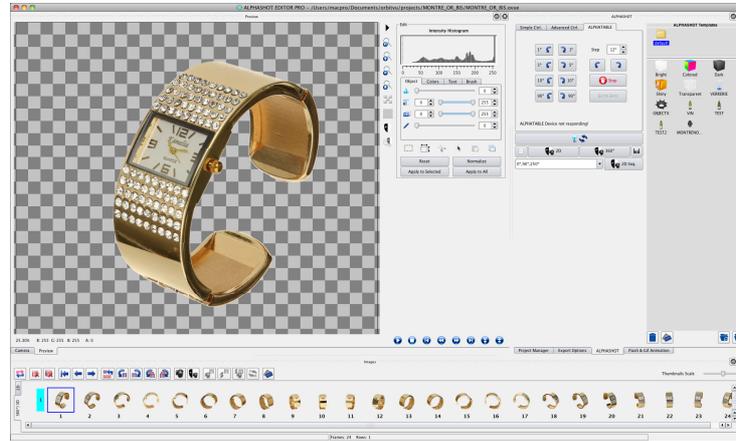
D.2 Le contrôle de l'appareil photo (caméra)



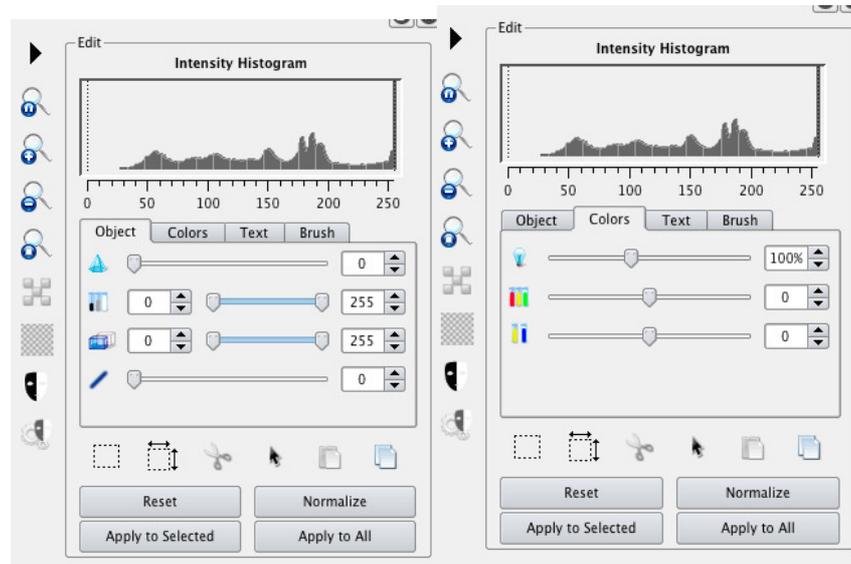
D.3 Le contrôle de l'alphashot ou de l'alphashot micro

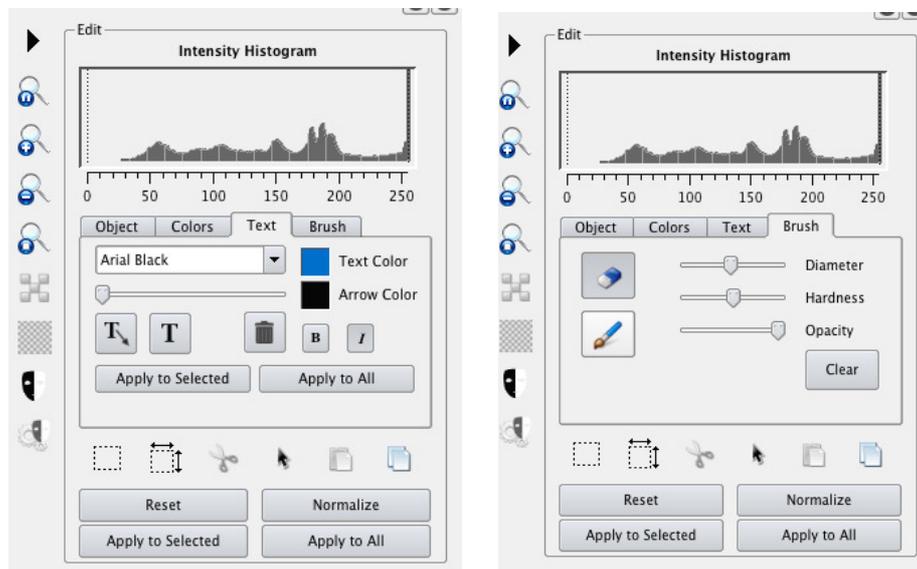


D.4 La fenêtre de prévisualisation de l'image et de la séquence (preview) en 2D ou 3D

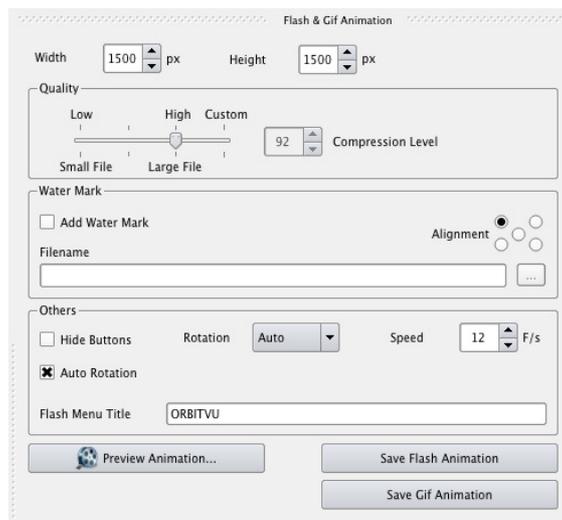


D.5 La fenêtre d'édition (edit)

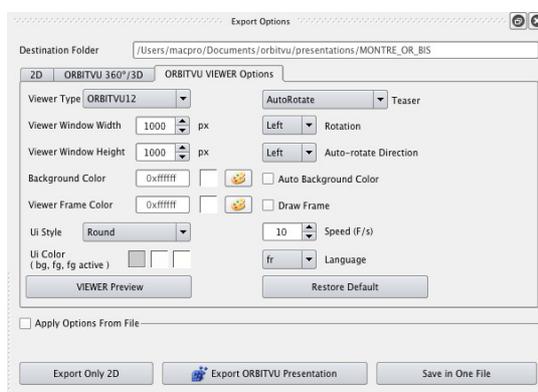
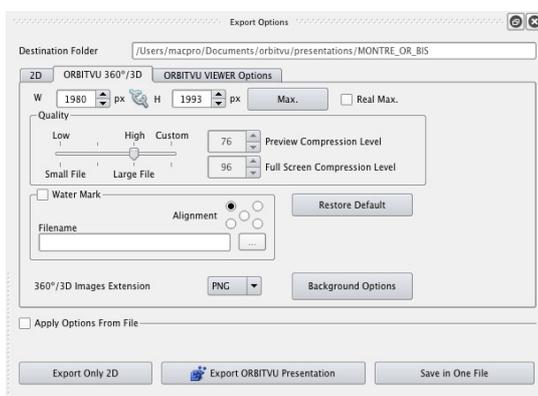




D.6 Les exports aux formats : flash et gif (Flash et Gif animation)



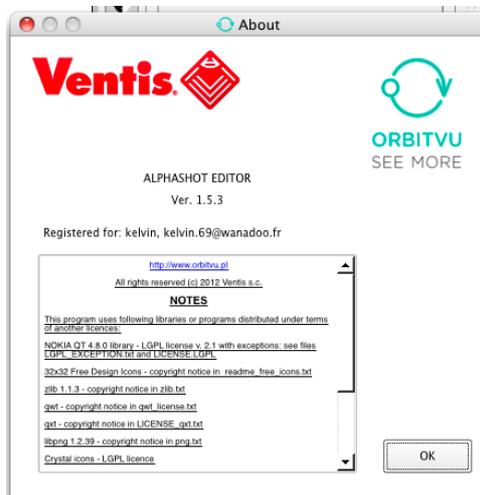
D.7 La fenêtre de présentation HTML 5 (export options) pour les animations avec zoom haute définition



D.8 La fenêtre templates.

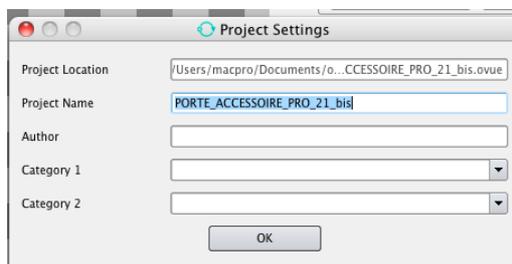


- E Menu aide (Help)
- F A propos de Orbitu Alphashot Editor 3 affichant la version du logiciel



CREER UN NOUVEAU PROJET :

La boîte à dialogue qui se lance systématiquement au départ de l'application comprend :



- Project location : le dossier dans lequel seront stockés les fichiers images...
- Le nom du projet
- L'auteur
- La catégorie 1 ou 2 pour filtrer vos projets dans ProjectManager

Vous pouvez à tout moment modifier les paramètres du projet dans le menu « fichier »
→ « Project setting »

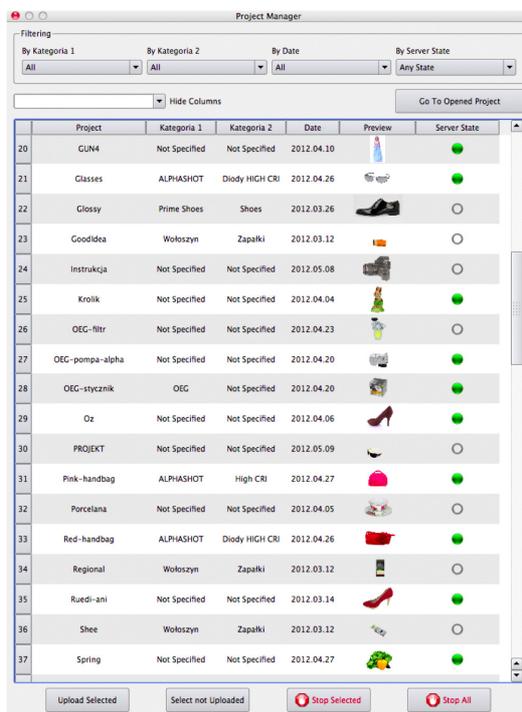
Pour enregistrer un projet, vous pouvez :

- Enregistrer le projet : Menu « File » puis « Save »
- Copier le projet dans un nouveau dossier : menu « File » puis « Save as »
- Faire un « pomme » S ou encore le sauvegarder dans la fenêtre Alphashot

Remarque : Une fois le projet enregistré, vous ne pouvez plus éditer les images dans le logiciel, mais seulement dans photoshop pour les réimporter ensuite.

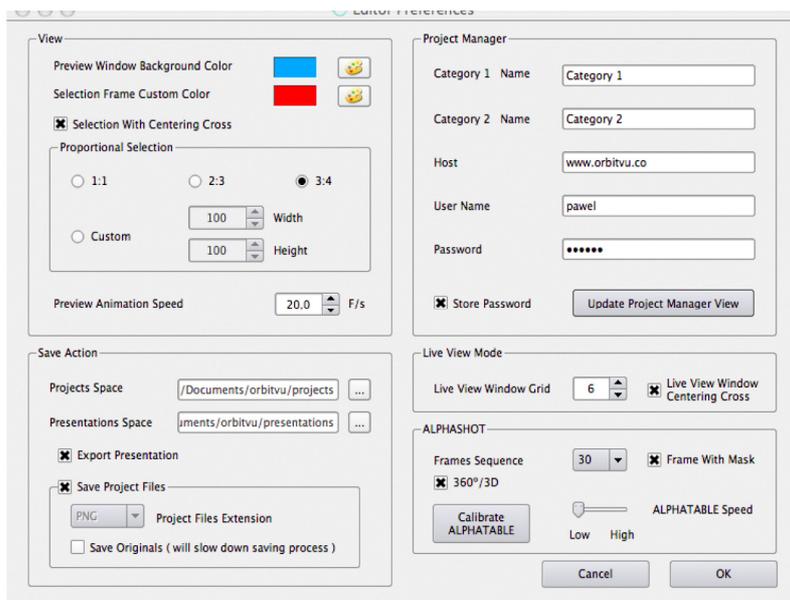
Pour ouvrir un projet, vous pouvez :

- L'ouvrir : menu « File » puis « Open project »
- Double cliquer sur le projet dans « Project Manager »



- Fermer l'application : **ATTENTION** tant que le projet n'est pas sauvegardé tout est dans la mémoire vive de l'ordinateur et s'il y a un « plantage », vous ne pouvez plus rien récupérer. Sauvegarder donc régulièrement après chaque projet

PREFERENCES



- en windows : Menu « edit » puis « préférences »
- en Mac OS X : Menu « Alphashot Editor » puis « Préférences »

Vous pouvez :

- modifier la couleur de fond de présentation
- modifier la couleur du cadre de la présentation
- afficher par une croix le centre de l'image pendant le recadrage
- conserver une homothétie : hauteur / largeur lors du recadrage (bouton CTRL)
- modifier la vitesse de l'animation en images par seconde
- définir le dossier de sauvegarde des projets
- définir le dossier de sauvegarde des présentations
- affecter la catégorie 1 ou 2 aux projets pour un filtrage dans « Project manager »
- paramétrer la grille en mode live view
- modifier l'extension des fichiers : n'utiliser que le PNG impérativement pour conserver la couche alpha
- conserver les images originales sans le masque
- cocher export présentation
- cocher sauver le projet
- renseigner le serveur sur lequel seront les présentations avec votre login et votre mot de passe
- définir le nombre d'images dans la séquence
- calibrer la précision de la rotation des plateaux (obligatoire).

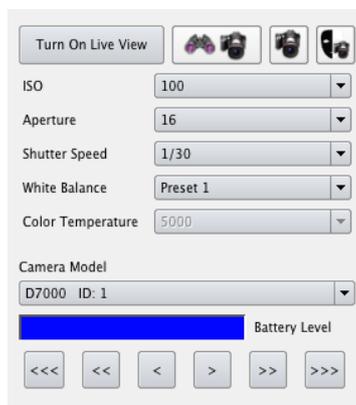
MISE EN ROUTE DE L'APPAREIL PHOTO

- Choisissez le mode manuel en choisissant vitesse et diaphragme
- Mettez l'autofocus en marche en débrayant le stabilisateur d'images
- Réalisez une balance des blancs personnalisée : allumez l'éclairage de l'alphashot et prenez une photo d'une charte de gris qui servira de référence (voir mode d'emploi détaillé de votre appareil photo)
- Choisissez le mode JPEG fin
- Utilisez si possible le live view de l'appareil
- La simulation de l'exposition doit être en service
- Débrayer impérativement l'arrêt automatique.



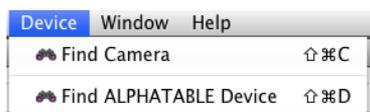
- Assurez vous que le sujet soit au centre de la fenêtre du live view : un rectangle bleu s'affiche pour recadrer à votre convenance.

FENETRE COMMANDE DE L'APPAREIL PHOTO (CAMERA)

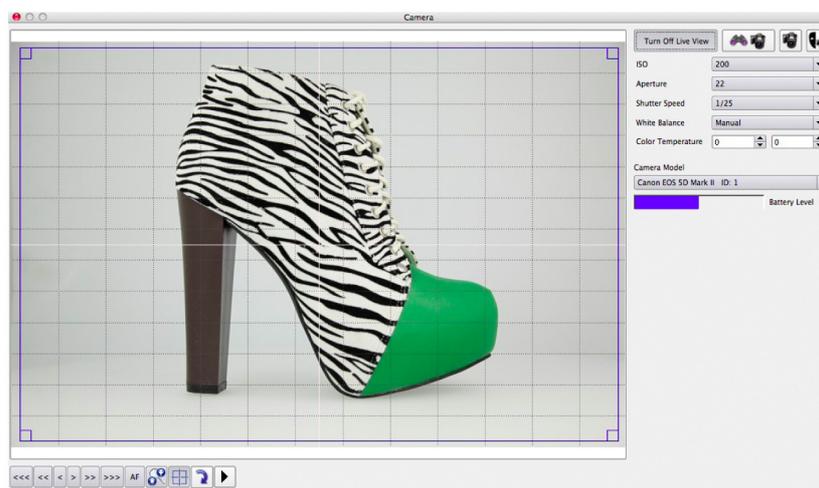


Alphashot peut prendre des images en 2D (avec le fond) ou bien détournée sans le fond. Pour produire des images détournées, Alphashot prend normalement une image ensuite une deuxième image avec seulement l'éclairage de fond : par assemblage de ces deux images, on obtient une image parfaitement détournée. Pour optimiser la précision du détournage, vous pouvez choisir entre différents « présets » et créer également vos propres présets.

- Appuyez sur le bouton  pour connecter ou reconnecter l'appareil photo (le câble USB doit être relié entre l'ordinateur et l'appareil ou entre l'appareil et l'alphashot)



- Une fois l'appareil photo reconnu, vous pouvez déclencher l'obturateur en appuyant sur  et l'image apparaît dans le fenêtre principale)



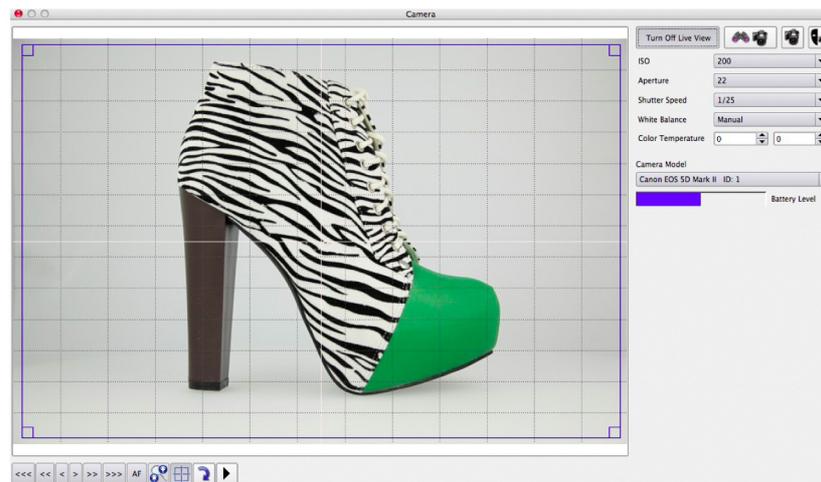
Alphashot Editor est capable de contrôler plusieurs appareils photo à la fois (Canon seulement) : vous pouvez choisir l'appareil dans la liste déroulante. Si plusieurs appareils sont connectés via un switch, une rangée est attribuée automatiquement à chaque appareil et quand vous choisissez de réaliser une animation en 3D, chaque appareil affiche ses captures dans des rangées différentes (Row).

Vous pouvez contrôler :

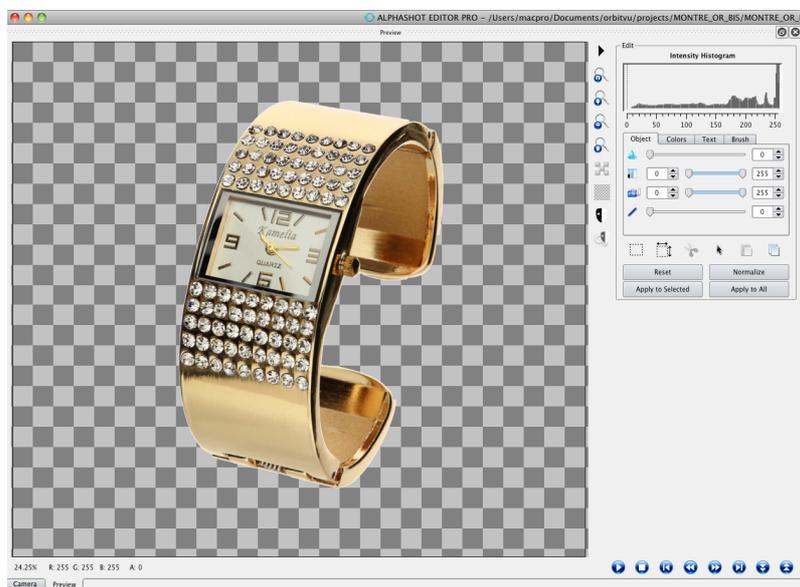
- la balance des blancs (white balance) avec réglages avancés
- la sensibilité (ISO)
- la vitesse d'obturation (shutter speed)
- l'ouverture (aperture)
- le live view pour certains boîtiers Canon et Nikon avec le contrôle de la mise au point
- l'état de la batterie.

	Capturez l'image avec masque
	Capturez l'image sans masque
	Connectez l'appareil photo
	Mise au point manuelle en live view
	Autofocus (appuyez 2 secondes minimum)
	Zoom live view ou double clic dans la fenêtre de prévisualisation pour la mise au point
	Cadre vert avec croix de centrage pour la mise au point
	Rotation
	Réglage avancé

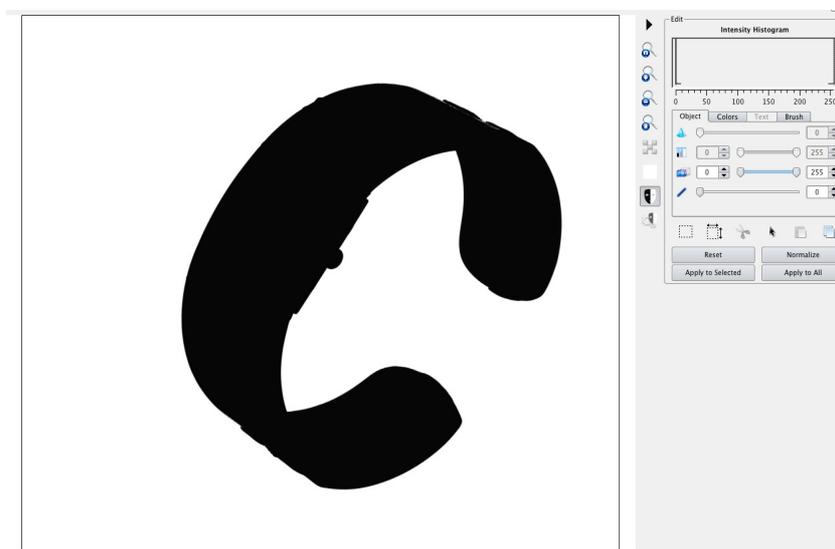
Appuyez sur  pour prendre une image détournée en vous assurant que l'objet photographié soit parfaitement au centre de la fenêtre de prévisualisation.



Utilisation des masques



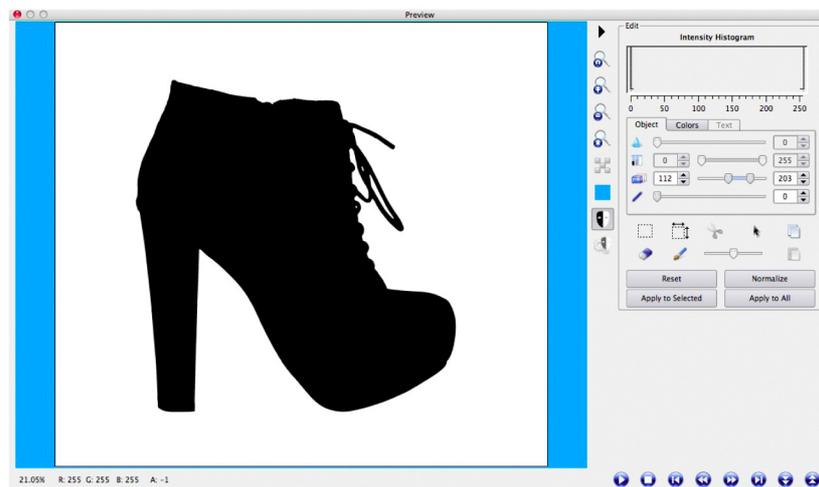
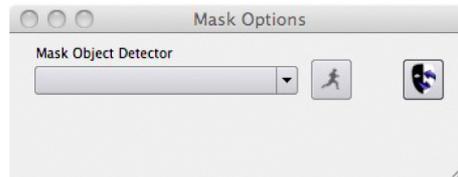
Après avoir pris une image avec masque, vous pouvez enlever celui-ci pour détecter à nouveau précisément ses contours, ou le modifier avec le réglage de la transparence



Enlevez le masque de l'image ou affichez le masque



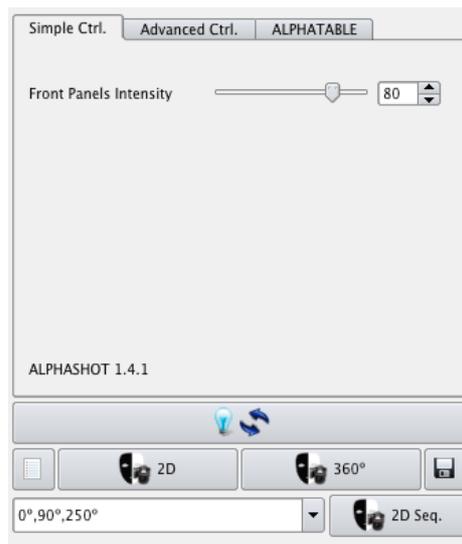
Choisissez un des détecteurs de masque

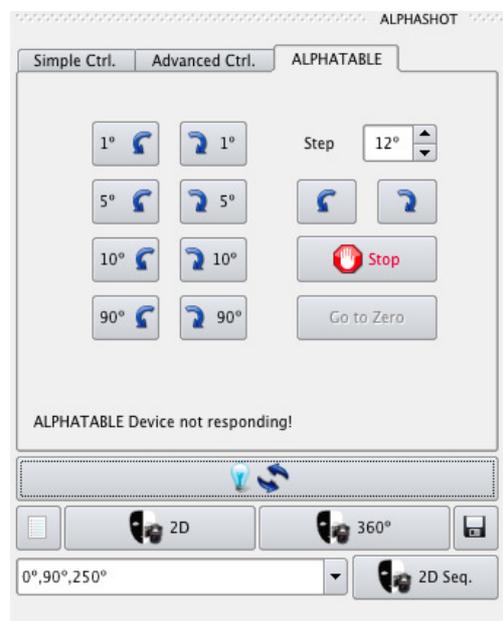
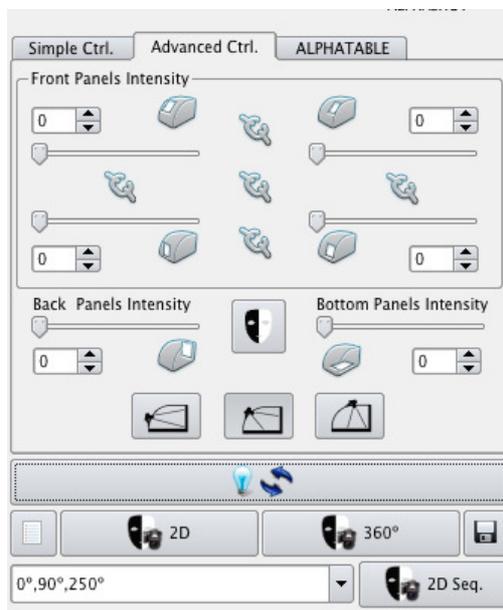


Bacquez en mode masque  avancé, utilisez les curseurs  pour augmenter la transparence ou assombrir le masque. Vous pouvez également utiliser la gomme  ou le pinceau  pour parfaire le masque.

Pour obtenir les meilleurs résultats, assurez vous que l'objet à détourer est contenu dans le rectangle bleu, sinon changer l'angle de prise de vue et au besoin, ouvrez le diaphragme pour diminuer la profondeur de champ (assurez vous que le bord du plateau ne soit pas dans le champ photographié).

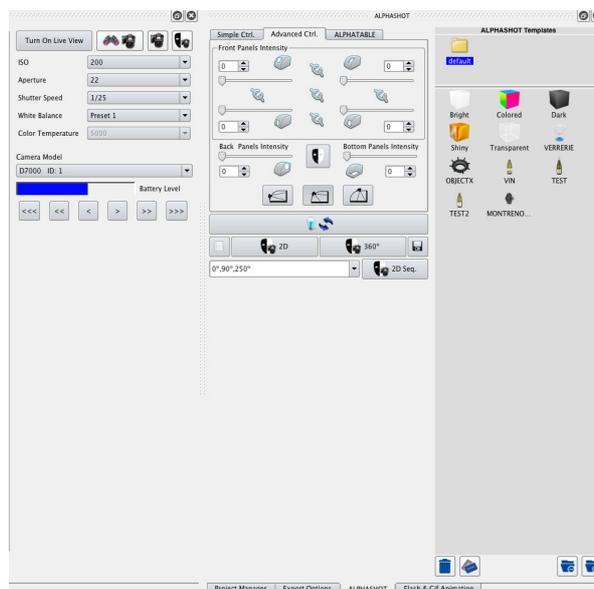
FENETRE ALPHASHOT





Prenez une image en modifiant les paramètres de l'appareil photo ainsi que l'éclairage et lorsque celle-ci vous paraît satisfaisante, enregistrer la sous forme d'une template.

	Commande le live view et l'éclairage de l'alphashot
	Nouveau projet
	Prenez une image avec le masque
	Prenez une séquence d'image à 360° avec le masque
	Prenez une séquence d'image en 2D avec le masque
	Sauvez le projet
	Détruisez la template
	Enregistrez l'image comme une template



Appuyez sur ce bouton lorsque vous prenez une image en plongée, l'éclairage arrière est ainsi coupé (Alphashot uniquement).

FENETRE IMAGE



	Outils de traitement de l'image Appuyez sur ► pour l'ouvrir
	Zoomez à la taille de l'original affiche l'image non recadrée
	Visualisez à la taille de la fenêtre
	Agrandir l'image
	Réduire l'image
	Mise en "surbrillance du fond" : cette fonction détecte les pixels totalement noirs ou blancs (RGB = 0 ou 255) et permet, en combinaison avec le curseur de niveau de réaliser un fond totalement noir ou blanc
	Inverseur : image / masque
	Option de masque avancé
	Couleur de fond uniquement pour la prévisualisation

	Démarrer l'animation
	Arrêter l'animation
	Aller à la première vue
	Aller à la vue précédente
	Aller à la vue suivante
	Aller à la dernière vue
	Allez à la rangée suivante (3D)
	Allez à la rangée précédente (3D)

Cliquez sur  , pour ouvrir le fenêtre d'édition des images.

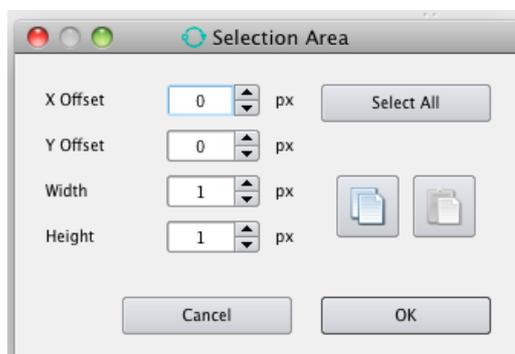
Elle vous permet de modifier une image et d'appliquer ensuite ces modifications à toutes les images sélectionnées ou bien à la séquence entière. Toutes les modifications sont immédiatement visibles dans la fenêtre de prévisualisation (Preview).

	Renforcement
	Luminosité
	Histogramme : affiche les valeurs de 0 à 255
	Saturation (pour passer en noir & blanc par exemple)
	Outil de recadrage
	Boîte de dialogue de recadrage
	Annule le recadrage
	Copiez et collez
	Recadrage des images sélectionnées
Normalize	Augmente le contraste
Reset	Annule les opérations en cours
	Contrôle de la transparence et de l'opacité du masque
	Contrôle du masque tout autour du sujet

L'onglet texte vous permet de rajouter des légendes sur l'image.

FENETRE DE PREVISUALISATION (Preview)

- Recadrage
Cet outil sélectionne une partie de l'image en vue d'un recadrage carré à sélectionner dans la boîte de dialogue recadrage (sélection aréa) et décochez Realmax dans « export option » ou bien rectangulaire. Si vous appuyez sur le bouton « CTRL » d'un PC ou « CMD » d'un Mac, vous conservez les propositions homothétiques tout en changeant la taille du recadrage défini dans les préférences du logiciel.
Un clic droit dans le cadre de recadrage vous permet :
 - de définir la couleur du recadrage
 - d'obtenir de l'aide (croix de centrage pendant le recadrage ou ratio de recadrage)
 - de re-sélectionner toute l'image
 - de reprendre le recadrage précédemment annulé
- Boîte de dialogue « recadrage »
Elle affiche en valeur numérique la taille de la sélection courante et peut être utilisée pour conserver le même recadrage d'un projet à l'autre en utilisant la fonction « copier-coller »



FENETRE SEQUENCE Preview (2D ou 3D)

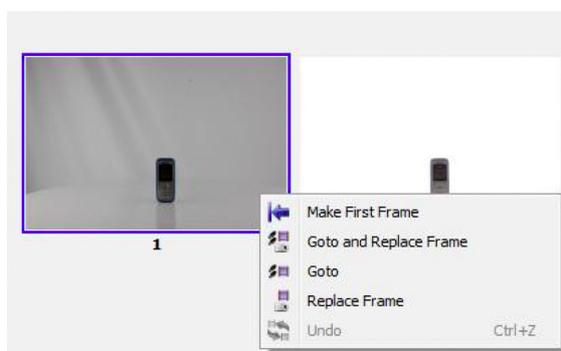
	Rotation gauche de l'image sélectionnée (ou des images sélectionnées)
	Rotation droite de l'image sélectionnée (ou des images sélectionnées)
	Rotation gauche de toutes les images de la séquence
	Rotation droite de toutes les images de la séquence
	Rechargez toutes les vues de la séquence (notamment après un traitement de celles-ci dans photoshop). Remarque : les vignettes s'actualisent seulement après un traitement (recadrage par exemple). Si vous devez copier une image, il faut le faire dans photoshop et la réintégrer ensuite dans la séquence, vous pouvez aussi utiliser la commande refresh.
	Capturez l'image sans détourage
	Remplacez la vue sélectionnée (ou les vues sélectionnées)
	Allez à la vue sélectionnée (le plateau tourne)
	Allez à la vue sélectionnée et la remplacer
	Annulez le remplacement
	Créez une image (template) de l'image sélectionnée (elle crée en plus un masque de dimension pour être utilisée avec d'autres sujets)
	Capturez l'image avec le masque

	Enlever l'image sélectionnée de la séquence (irréversible)
	Enlever toutes les images de la séquence (irréversible)
	Déplacer l'image sélectionnée à la 1ère vue de la séquence
	Déplacer l'image sélectionnée à gauche dans la séquence
	Déplacer l'image sélectionnée à droite dans la séquence
	Ajouter une rangée à la séquence 3D (Raw)

Remarque → On ne peut déplacer les images que “pas à pas” : si vous devez déplacer une image de 4 positions, il faudra répéter l’opération 4 fois de suite.

Avec un clic droit sur une image de la séquence, vous pouvez :

- définir cette image comme la 1^{ère} vue de la séquence
- faire tourner le plateau jusqu’à la vue « ratée » et refaire l’image
- remplacer la vue en reprenant l’image
- annuler le remplacement de l’image
- définir cette image comme template (avec la fonction « ghost » en sus )



Remarque : le clic droit n’est pas opérationnel après avoir rechargé les images (notamment après un traitement dans photoshop).

EXPORTATION DES FICHIERS 360° ET 3D POUR LE WEB

Vous pouvez créer un fichier gif, flash (.swf) ou exporter votre projet dans Orbitvu présentation (export option) et créer ainsi un fichier Html 5 pour « zoomer » dans le sujet.

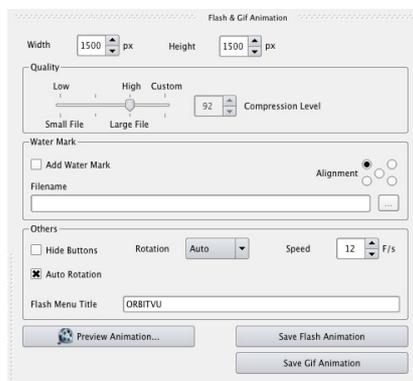
Caractéristiques des différents fichiers possibles :

Type de fichier	Gif (.gif)	Flash (.swf)	Orbitvu présentation (.ovus)
Compression	Faible	Elevée	Elevée
Couleur	8-bit	24-bit	24-32 bit
Rotation manuelle de l'animation	Non	Oui	Oui
Zoom haute définition	Non	Non	Oui
Fichier	.gif	.swf	Html 5 + fichiers .jpeg
Poids du fichier créé	< 1 Mo	< 700 K	15 Mo – 100 Mo (et plus)
Poids du fichier téléchargé par l'utilisateur	< 1 Mo	< 700 K	< 800 K
Options avancées	Non	Non	Oui
Compatible avec Ipad® et Iphone®	Oui	Non	Oui
Viewer obligatoire	Non	Non	Oui

FENETRE ANIMATION FLASH ET GIF avec exportations aux formats .gif et swf

Paramètres de base :

- longueur de la fenêtre en pixels
- hauteur de la fenêtre en pixels
- qualité (pour un fichier flash seulement)



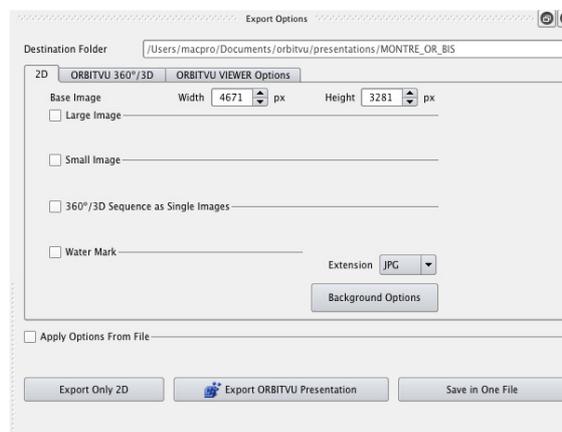
- ajout d'un filigramme (l'extension du fichier doit être .png et une maquette précise doit être réalisée au préalable car il n'est pas possible de redimensionner le filigramme)
- nom du filigramme
- cachez les boutons (pour un fichier flash uniquement)
- vitesse d'affichage en nombre de vues par seconde
- rotation droite, gauche ou auto
- titre de l'animation (pour un fichier flash uniquement)
- génère l'animation et sa présentation dans votre navigateur internet
- enregistre l'animation aux formats flash ou gif.

FENETRE OPTION D'EXPORT (export options)

Les images (différentes des images originales) des séquences 2D / 360° et 3D sont stockées dans les dossiers orbitvu présentation.

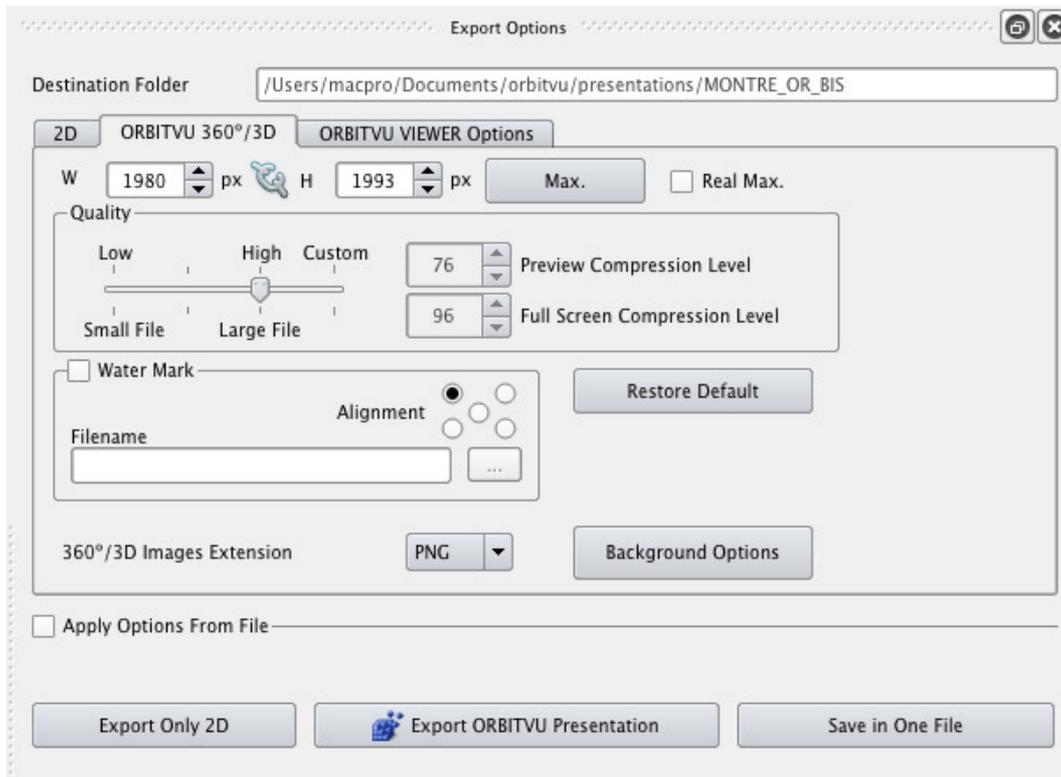
Après exportation, il est possible de compresser ces séquences dans un fichier avec l'extension .ovus et pour visualiser ces présentations, il faut disposer d'un viewer. Le logiciel est livré avec un viewer standard Orbitvu 12 pour obtenir un zoom haute définition limité à un nom de domaine.

- Export en 2 D



Par défaut, les images en 2D ont une taille standard, vous pouvez en plus définir 3 grandeurs d'images (standard, petite ou grande) et elles sont stockées dans le dossier image 2D d'orbitvu présentation (ne pas utiliser l'extension PNG mais JPEG).

- Export Orbitvu 360° / 3D



Vous disposez d'un viewer haute définition (Orbitvu 12) pour une utilisation avec un seul nom de domaine et vous pouvez acheter des licences supplémentaires pour implanter vos animations sur d'autres sites web.

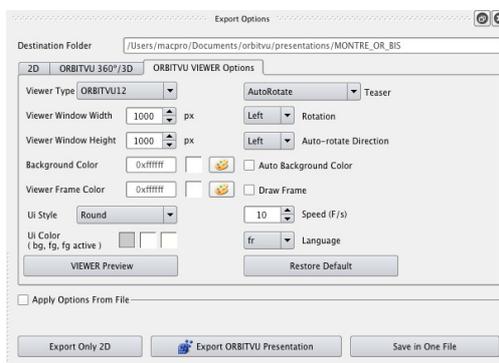
On peut définir dans orbitvu 360° / 3D

- la largeur du fichier en pixels (avec zoom réglé à fond)
- la hauteur du fichier en pixels (avec zoom réglé à fond)
Remarque → Realmax bloque les réglages des fenêtres hauteur et largeur
- la compression des fichiers .jpeg pour la prévisualisation et le plein écran
- le filigrane : fichier avec extension .png uniquement. La taille du filigrane doit être validée au préalable, car celle-ci n'est pas modifiable dans le logiciel.
- Une ombre ou une couleur de fond dans « background option »

Export orbitvu : crée un fichier HTML à visualiser sur votre navigateur en local.

Save orbitvu : crée un fichier compressé .ovus à stocker uniquement sur la solution Sun Serveur.

Remarque : ne pas utiliser Orbitvu Basic



Boite de dialogue avec Orbitvu viewer options :

- largeur de la fenêtre du viewer en pixels
- hauteur/largeur de la fenêtre du viewer en pixels
- vitesse d'affichage du nombre de vues par seconde
- couleur du cadre de l'animation (si Draw Frame est sur on)
- couleur du fond de l'animation (si auto background est sur off)
- rotation droite, gauche ou auto
- langue des boutons de l'animation
- dessin du cadre entourant le viewer
- Ui Style à choisir entre 4 interfaces ou bien sans interface
- Ui Color : vous pouvez modifier la couleur des boutons
- Teaser : comportement au démarrage de l'animation.

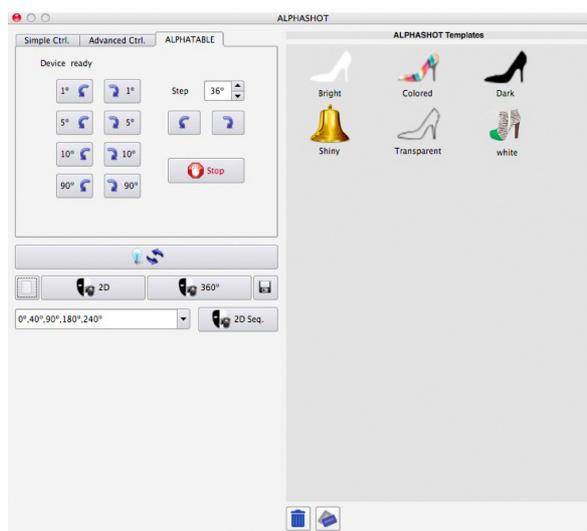
Le dossier de la séquence réalisée comporte un dossier avec :

- les images
- les images 2D
- les données .xml, ainsi qu'un fichier Html

Pour plus d'informations, consultez le site www.orbitvu.info

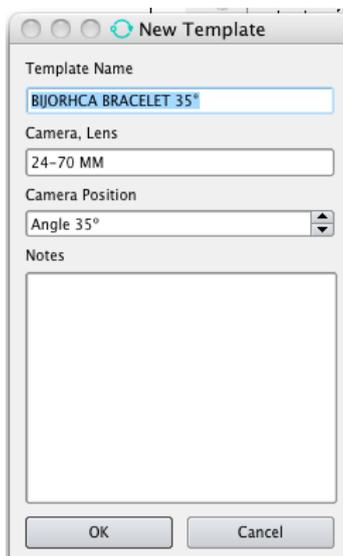
Travaillez avec les « templates »

Les templates peuvent vous servir à mémoriser des réglages (de prise de vue et de traitement de l'image) pour automatiser vos prises de vue ultérieures.



30

Pour créer une « template » à partir d'une image, il vous suffit de presser le bouton  qui ouvrira la boîte de dialogue ou vous pouvez nommer la template et noter des informations particulières.



Pour utiliser une « template », cliquez sur l'icône choisie qui ouvrira l'onglet caméra avec le live view en service (Canon uniquement)

FENETRE « MANAGER DE PROJET » (project manager)

	Project	Category 1	Category 2	Date	Preview	Server State
227	ALLIANCE_FEMME_BIS	Not Specified	Not Specified	2014.01.18		
228	ALLIANCE_FEMME_TRI	Not Specified	Not Specified	2014.01.18		
229	ALLIANCE_LARGE	Not Specified	Not Specified	2014.01.18		
230	ALLIANCE_FEMME_3D	Not Specified	Not Specified	2014.01.18		
231	MONTRÉ_ARGENT	Not Specified	Not Specified	2014.01.20		
232	MONTRÉ_ARGENT_BIS	Not Specified	Not Specified	2014.01.20		
233	MONTRÉ_ARGENT_TRI	Not Specified	Not Specified	2014.01.20		
234	MONTRÉ_ARGENT_3D	Not Specified	Not Specified	2014.01.20		
235	montre_or	Not Specified	Not Specified	2014.01.21		
236	MONTRÉ_OR_BIS	Not Specified	Not Specified	2014.01.24		
237	BIJORHCA_BIS	Not Specified	Not Specified	2014.01.24		
238	ELEPHANT	Not Specified	Not Specified	2014.01.24		
239	ELEPHANT2	Not Specified	Not Specified	2014.01.24		
240	bracelet	Not Specified	Not Specified	2014.01.24		
241	Bracelet_or_argent	Not Specified	Not Specified	2014.01.24		
242	ALLIANCE_LASER_IN	Not Specified	Not Specified	2014.01.25		

Buttons: Batch Export, Upload Selected, Select not Uploaded, Stop Selected, Stop All

Le manager de projet vous aide à retrouver et ouvrir rapidement vos projets et à les transférer sur la solution Orbitvu Sun Serveur. Plusieurs filtres sont possibles : catégorie 1 ou 2, date de création et statut du fichier sur le serveur.

-  Projet non créé
-  Présentation créée, mais pas chargée sur le serveur Sun (elle peut être seulement visualisée sur un navigateur local)
-  Présentation en cours de téléchargement sur le serveur SUN
-  Présentation téléchargée sur le serveur SUN
-  Erreur de téléchargement à vérifier avec le statut

Avant de télécharger vos présentations sur Orbitvu Sun Serveur, vous devez vous enregistrer sur celui-ci avec le login et le mot de passe qui vous ont été fournis lorsque vous avez acheté votre solution Alphashot Editor (Software Package)

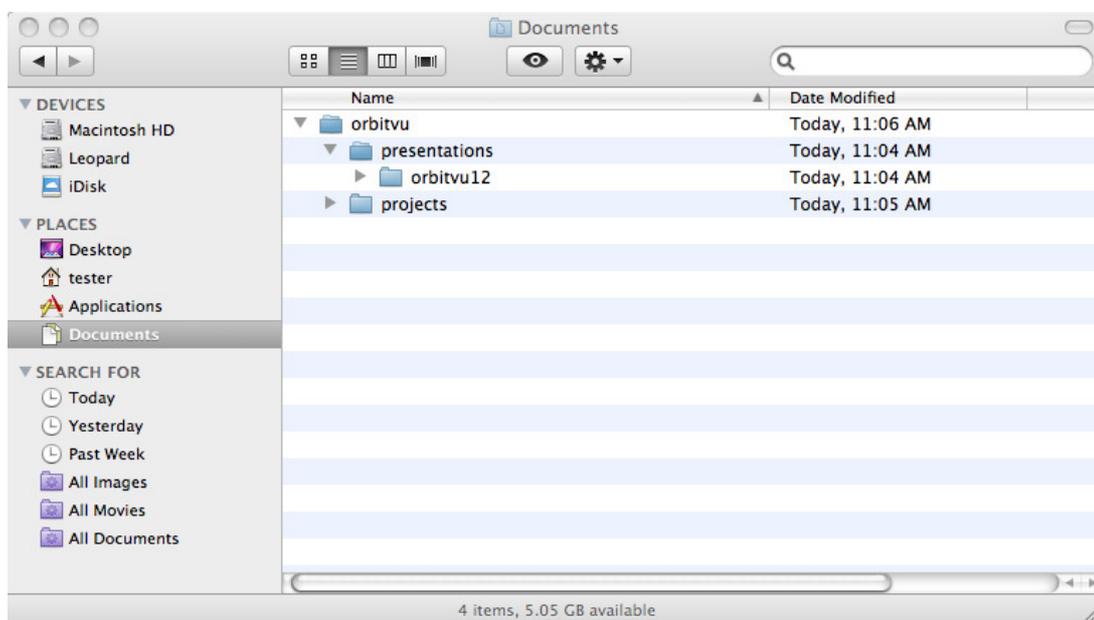
Remarque : Le téléchargement s'effectue en tâche de fond et donc normalement, vous pouvez continuer à travailler avec le logiciel Alphashot Editor.

Mise en place des présentations OrbitVU sur votre site Web – Notions Basiques

1 – Localisez vos présentations 360° sur votre ordinateur

ORBITVU EDITOR crée toutes vos présentations 360° dans un dossier défini dans les Préférences. Normalement, ce dossier correspond à :

« Mes documents/orbitvu/presentation ».



Créez un nouveau projet avec le nom « shoes » va créer un nouveau répertoire dans le sous répertoire « projects ». Générez une présentation va créer un répertoire avec le même nom dans le sous répertoire « presentations ». De plus un fichier HTML, « shoes.html » a été aussi créé, il permet de prévisualiser la présentation 360° à l'intérieur d'un navigateur Web.

A l'intérieur du répertoire « presentations », vous trouverez un répertoire orbitvu12 qui contient une version DEMO de ORBITVU VIEWER – un lecteur flash/HTML5 qui permet d'afficher basiquement les vues 360° sur un site Web

Après avoir créé le projet « shoes » et créé la présentation associé vous devriez avoir la structure de fichiers suivante :

```
* Documents\
* orbitvu\
  * projects\
    * shoes\
  * presentations\
    * orbitvu12\
      * shoes\
        * shoes.html
```

2 – Implémentez vos présentation 360° sur votre site Web

2.1 présentation sur une page simple

Si vous voulez avoir votre présentation sur une page vierge, le plus simple reste de conserver le fichier HTML automatiquement généré, de le copier avec les 2 répertoires orbitvu12 et celui de votre projet (« shoes » dans notre exemple) dans le répertoire adéquat sur votre site web puis de créer un lien vers le fichier html (shoes.html dans notre exemple).

2.2 présentation sur une page existante

L'ajout d'une présentation dans une page existante se fait en 2 partie au niveau de la page HTML.

La première dans la partie head de la page web consiste à précharger les scripts de ORBITVU VIEWER.

```
<script type="text/javascript" src="orbitvu12/swfobject.js"></script>
<script type="text/javascript" src="orbitvu12/orbitvu.js"></script>
```

La seconde consiste à créer une div qui contiendra la présentation.

```
<div style="width: 500px; height: 400px;" id="ov4b7d7fde44b04">
```

```
<script type="text/javascript">
  inject_orbitvu( 'ov4b7d7fde44b04',
    'orbitvu12/orbitvuer12.swf',
    'orbitvu12/expressInstall.swf', {
      ovus_folder: "samples/shoes/",
      width: "500",
      height: "400" } );
```

```
</script>
```

```
</div>
```

Sur la première ligne sont précisé le style de la div (largeur[width] et hauteur[height]).

Vous pouvez avoir à y ajouter des paramètres de position. Il existe 3 paramètres principaux : « position : fixed ; » si vous calculez votre position pour la page complète ou « position : relative ; » si vous calculez votre position par rapport au dernier élément contenant votre div qui a une position définie puis les paramètres de positions par rapport au haut de la page « top : YYpx ; » ou au bas « bottom : YYpx ; » et par rapport à la droite « right : ZZpx ; » ou la gauche « left : ZZpx ; » pour placer votre div.

Le second paramètre de la div est l'id qui doit être unique.

Ensuite nous retrouvons un script qui va générer dans la div l'animation.



Les paramètres sont dans l'ordre :

- l'id de la div dans laquelle l'animation sera générée.
- L'emplacement des 2 fichiers flash nécessaires.
- puis une série de paramètres dont l'emplacement des images, la largeur et la hauteur.

Il existe d'autres paramètres mais ils sont détaillés dans d'autres notices.

Les emplacements doivent être écrit soit en relatif par rapport à la racine du site (« samples/shoes » ou « orbitvu12/orbitvuer12.swf » comme dans l'exemple) soit en absolu (<http://www.mon-site.fr/samples/shoes> ou « <http://www.mon-site.fr/orbitvu12/orbitvuer12.swf> »).

Ensuite il reste à placer les fichiers de la présentation (répertoire orbitvu12 et celui de la présentation, shoes dans l'exemple) et la nouvelle version de la page html sur le serveur par FTP ou tout autre moyen à votre disposition.