

MooNSTER

REAL TIME IMAGE PROCESSOR

MANUEL D'UTILISATION

Sommaire

SOMMAIRE	2
INSTALLATION	4
PRISE EN MAIN	5
Base de données, claviers et ressources	5
Première base de données	5
Première session MoonSTER	8
S'enregistrer	9
Rejouer et encoder	9
DETAIL DE L'EDITEUR	12
L'environnement de travail	12
Ajout et édition des ressources	14
Paramétrages et options	17
DETAIL DU MOTEUR DE RENDU	19
Les différents modes d'utilisation	19
Les touches de base	21
Manipulation de la 3D	24
Les effets de fond	26
Les textures	27
Les palettes	28
Images et animations vidéo	28
Les filtres vidéo	29
Les presets	30
ANNEXES	31
LICENCE	38

M

Installation

Insérez le CD-ROM original MooNSTER dans votre lecteur de CD-ROM. Une fenêtre vous proposant d'installer le logiciel devrait apparaître automatiquement. Si vous avez désactivé la notification d'insertion automatique de CD, lancez manuellement l'installation en double-cliquant depuis l'Explorateur Windows sur le fichier **SETUP.EXE** situé dans le répertoire racine du CD-ROM. Suivez alors les instructions du programme d'installation.

CONFIGURATION MINIMALE :

- | | |
|---|---------------------------------|
| ? Pentium 166 MHz ou supérieur. | ? Lecteur de CD-ROM. |
| ? 32 Mo de mémoire vive. | ? Clavier 102 touches standard. |
| ? Carte vidéo 2 Mo supportant les modes 16 bits (VESA 2.0 conseillé). | ? Windows 95 ou 98. |

Il vous est recommandé d'installer la base de données fournie en exemple sur le CD-ROM afin de pouvoir tester immédiatement le potentiel de MooNSTER. Une collection de plus de 300 fichiers média (images, vidéos, objets 3D, etc...) est également fournie dans le dossier **Samples** du CD-ROM pour pouvoir commencer à créer vos propres effets MooNSTER.



Si vous n'installez pas les fichiers média sur votre disque dur, ou si vous installez le logiciel dans un répertoire différent de **C:\Program Files\MooNSTER** la base de données d'exemple ne pourra pas être modifiée, mais vous pourrez tout de même l'utiliser...

Pour exécuter MooNSTER, servez vous soit du raccourci qui a été rajouté dans votre **Menu Démarrer**, soit du lien MooNSTER dans le bureau Windows.

Prise en main

Bienvenue dans le monde des effets spéciaux et autres images survoltées de MoonSTER. Cette première partie va vous permettre de vous familiariser en quelques minutes avec l'interface et le concept particulier de MoonSTER, ainsi que de réaliser votre premier vidéo clip en quelques minutes...

Base de données, claviers et ressources

Pour fonctionner de manière optimale, MoonSTER utilise en interne des formats de fichiers propriétaires. Ainsi, toutes les images, vidéos et autres fichiers que vous désirez utiliser devront être préalablement convertis, d'où l'utilité d'utiliser le programme **MoonSTER EDITOR** qui vous permettra de créer votre base de données média au format MoonSTER.



On entend par **base de données (ou Database)**, une série de fichiers image, vidéo et d'objets 3D convertis au format MoonSTER. Chaque fichier converti (compilé), est ce que l'on nommera une **ressource**. Chaque ressource d'une base de données est assignée à une touche pour former un **jeu de claviers**. Une base de données peut contenir plus de ressources que de touches disponibles dans un clavier. On peut ainsi créer plusieurs jeux de claviers pour une même base.

Première base de données

Charger une base de données :

Pour commencer, prenons la base de données fournie sur le CD-ROM, afin de créer notre premier clip vidéo.

Lancez l'éditeur MoonSTER depuis le raccourci de votre **Menu Démarrer**. Au premier démarrage, la base est automatiquement chargée, sinon allez dans le menu **Fichier, Ouvrir** et sélectionnez le fichier **Database.kyb** dans le répertoire **Database** (situé dans **C:\Program Files\MoonSTER** par défaut).

Une fois la base de données chargée, les ressources se placent sur les différents jeux de claviers de l'éditeur. Vous pouvez les visualiser en cliquant sur les onglets situés au-dessus du clavier.

Pour tester MoonSTER avec cette base de données, allez directement à la section **Première session MoonSTER**.

Les ressources de l'éditeur :

Il existe six types de ressources :



Animations Vidéo : animations vidéo servant de fond d'écran ou de textures. Formats supportés : **AVI** (Windows™), **MOV** (QuickTime™), **MPEG**, **FLI/FLC** (Autodesk™), et **ALZ** (MoonSTER™).



Images et Textures : ressources provenant de fichiers image servant de fond d'écran ou pour texturer les objets 3D. Formats supportés : **BMP** (Windows™), **TGA** (Targa™), **PCX** (Paint Brush™), **JPEG**, **PNG** et **BLZ** (MoonSTER™).



Objets 3D : objets 3D animés ou non. Formats supportés : **RAW**, **DXF** (Autocad™), **3DS** (3DStudio™), **LWO** (Lightwave™), **COB** (Caligari Truespace™), **OBJ** (Wavefront™), **MD2** (Quake II™) et **M3D** (MoonSTER™).



Palettes : ressources permettant de créer des gammes de couleur. Une seule extension supportée : **PAL** (standard).



Presets : raccourcis vers des environnements d'effets prédéfinis. Une seule extension supportée : **SET** (MoonSTER™).

Ajouter une ressource :

Si vous désirez insérer une ressource personnelle dans cette base de données (par exemple une image), utilisez l'explorateur qui se trouve à gauche de l'écran, et parcourez votre disque dur. Cliquez sur le fichier que vous voulez importer et faites-le glisser jusqu'à une touche du clavier.



Le clavier correspondant au type de la ressource que vous déplacez sera automatiquement sélectionné si vous ne l'avez pas déjà fait (sauf cas particulier des images et des textures qui sont toutes les deux des fichiers images).

Une boîte de dialogue s'ouvrira alors, suivant le type de la ressource, vous proposant plusieurs critères de conversion. Cliquez **OK** pour valider et votre fichier sera ajouté à la base de données.



Cliquez maintenant sur l'onglet **Database** de l'explorateur; vous ne serez plus en mode **exploration disque dur**, mais en mode **exploration base de données**. Vous y retrouverez tous vos imports triés par type.



Toutes les ressources s'affichant en petite taille dans l'explorateur de base de données indiquent qu'elles n'ont pas encore été compilées. Les ressources déjà converties s'affichent en grande taille.

Pour pouvoir utiliser vos nouvelles ressources, vous devez maintenant les compiler au format MoonSTER. Pour cela, sélectionnez **Compiler la base** dans le menu **Compilation**.

Supprimer une ressource :

Pour supprimer une ressource du jeu de claviers courant, faites la glisser dans la corbeille en bas à droite de l'écran. Cette ressource continuera d'apparaître dans la base de données et sera donc utilisable pour un autre jeu de claviers.

Si vous voulez supprimer définitivement la ressource de la base de données déplacez la non pas depuis le clavier, mais depuis l'explorateur de base de données. Elle sera ainsi supprimée du jeu de claviers courant mais aussi de tous les autres jeux de claviers utilisant la même base.

Première session MoonSTER

Pour tester le MoonSTER avec la base de données d'exemple, allez dans le menu **Engine** après avoir chargé la base, puis sélectionnez **Mode live act** et cliquez sur **OK**. Vous pouvez aussi utiliser le raccourci de la barre d'outils (le gros bouton rouge). La Vidéo Temps Réel d'exemple vous donnera une idée des possibilités visuelle du MoonSTER.

Les images générées par MoonSTER peuvent se décomposer en deux plans : le premier où apparaissent les objets 3D, et le plan de fond dans lequel on peut placer différents effets. Des filtres vidéos peuvent ensuite être appliqués à l'image finale.

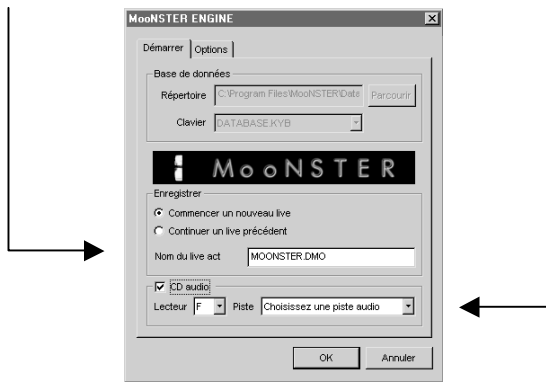


La manipulation du moteur de rendu se fait entièrement au clavier, comme un piano. Toutes les touches sont assignées à un effet, une fonction ou à une ressource. De plus les touches **Shift**, **Ctrl** et **Alt** permettent d'accéder à d'autres fonctions. L'agencement de toutes ces fonctionnalités est très

méthodique et en particulier, toutes les fonctions d'une même catégorie ont été regroupées par zones pour faciliter leur mémorisation. Quittez avec **Echap** et retrouvez toutes les explications dans le chapitre **Détails du moteur de rendu**.

S'enregistrer

Les prestations live que vous réalisez peuvent être enregistrées afin d'être rejouées par la suite. Pour cela, allez dans le menu **Engine**, sélectionnez **Enregistrer un live** et entrez un nom de fichier pour votre prestation et cliquez sur **OK**.



Pour vous enregistrer en rythme avec une musique, cochez l'onglet **CD audio**, choisissez le lecteur CD et la piste audio voulue. La musique débutera exactement au début de votre clip. Il vous suffit maintenant de "jouer de l'image" à l'aide du clavier comme lors des prestations live. Toutes vos actions sont enregistrées. Pour terminer et revenir à l'éditeur, pressez la touche **Echap**.

Rejouer et encoder

Pour rejouer votre prestation, allez dans le menu **Engine**, sélectionnez **Rejouer un live**, le fichier correspondant à votre live et cliquez sur **OK** pour commencer le play-back.

Si vous vous êtes enregistré accompagné d'un CD audio, et que vous souhaitez le réécouter en même temps, recochez l'onglet **CD audio** et choisissez la même piste que pendant l'enregistrement.

Pour retravailler votre prestation dans n'importe quel logiciel de montage vidéo, il suffit d'en générer un rendu sous forme de fichier. Allez dans le menu **Engine** et sélectionnez **Encoder dans fichier**. Choisissez votre prestation et un nom de fichier.

Trois types de compressions vidéo sont proposées :

- **MPEG**, occupe peu de place disque mais affecte la qualité de l'image.
- **AVI**, n'affecte pas qualité de l'image, mais nécessite énormément de place sur votre disque dur (données brutes). Ce mode est intéressant si vous désirez recompresser votre vidéo avec un autre logiciel.
- **EXE**, vous permet de ne pas générer un fichier vidéo, mais une véritable démo exécutable. L'espace disque occupé est de l'ordre de votre base de données et la qualité visuelle est intacte puisque c'est le moteur de rendu MooNSTER qui génère l'animation en temps réel.

Augmentez le nombre d'images par seconde pour gagner en fluidité, ou baissez-le pour gagner de la place disque, puis cliquez sur **OK** pour lancer MooNSTER ENGINE en mode rendu.

Vous en savez maintenant suffisamment pour commencer à utiliser MooNSTER. Reportez vous ensuite aux chapitres suivants pour apprendre à vraiment maîtriser tout le potentiel de ce logiciel...

M

Détail de l'éditeur

L'éditeur de base de données MoonSTER EDITOR est destiné à vous permettre de choisir vos ensembles de fichiers média avant votre prestation dans MoonSTER ENGINE.

L'environnement de travail

Les menus :

Pour créer une nouvelle base de données utilisez le menu **Fichier**, et sélectionnez **Nouvelle base**. Vous créerez ainsi une base (fichier **EDI**) et un nouveau jeu de claviers du même nom que la base (fichier **KYB**).

Si vous désirez créer un jeu de claviers utilisant une base de données existante, ouvrez cette base avec la commande **Ouvrir** puis utilisez **Nouveau clavier**. Si vous voulez faire une copie d'un clavier existant, utilisez **Enregistrez sous**.

Une fois votre base de données créée, vous devez la compiler. L'option **Compiler la base** du menu **Compilation** ne recompilera que vos dernières modifications. Si votre base de données est corrompue, vous pouvez en faire un diagnostic grâce à l'option **Valider la base**. Vous pouvez aussi la compiler entièrement avec **Recompiler toute la base**.

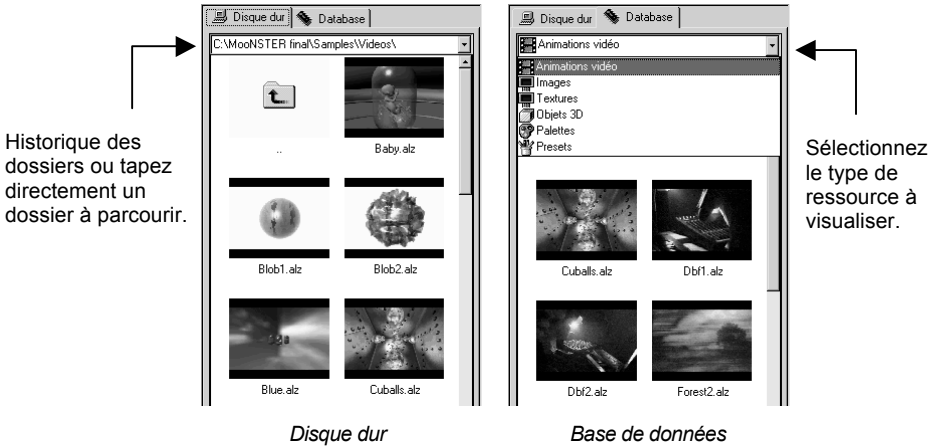


Attention, pour recompiler une base de données, les fichiers originaux doivent encore être sur votre disque dur. Une fois compilés, ces fichiers peuvent être détruits, mais les ressources ne seront plus modifiables (voir section **Edition des ressources** ci-après).

Le lancement de MoonSTER ENGINE s'effectue depuis le menu **Engine** (voir chapitre **Détails du moteur de rendu**).

Parcourir et sélectionner :

Sur la gauche de l'écran de l'éditeur se trouve une fenêtre d'exploration de fichiers. L'onglet juste au-dessus vous permet de choisir le mode d'exploration : **Disque dur** ou **Database**. C'est ici que vous pourrez choisir les fichiers que vous désirez incorporer sur vos claviers.



En mode **Disque dur**, vous parcourez les dossiers de votre ordinateur. Lorsque que vous sélectionnez un fichier dans ce mode et que vous le déposez sur un clavier, il est également ajouté à la base de données.

Si vous voulez intégrer plusieurs fois une même ressource, ou si vous utilisez la possibilité de créer plusieurs claviers avec une même base, sélectionnez plutôt un fichier déjà compilé depuis l'explorateur en mode **Database** afin de minimiser la taille de votre base.



Double-cliquez sur une vignette pour voir le fichier ou la ressource en taille réelle.

Claviers et vues :

Chaque type de ressource est associé à un clavier. Sur chaque clavier, des cases rouges représentent les espaces libres où vous pouvez déposer une ressource. Une vignette vient ensuite signifier que la touche est assignée, c'est sur cette même touche que vous retrouverez votre ressource dans MoonSTER ENGINE.



Vous pouvez réorganiser vos ressources sur le clavier en les déplaçant avec le **bouton gauche** de la souris. Pour déplacer plusieurs ressources à la fois, utilisez la touche **Shift+bouton gauche**.

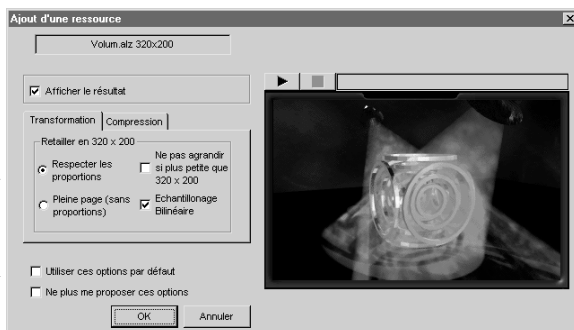
Si vous cliquez une fois sur une touche occupée, une vue de la ressource apparaît. Certaines vues sont accompagnées d'une barre d'outil.

Ajout et édition des ressources

Certaines ressources, lorsque vous les déposez sur un clavier depuis l'explorateur de disque dur, vous proposent des paramètres servant à leur compilation. Vous pourrez par la suite modifier les paramètres d'une ressource en double-cliquant sur la vignette la représentant sur le clavier.

Paramétrage spécifique suivant le type de ressource.

Définir les options par défaut.



Vue de la ressource telle qu'elle va être compilée.



Animations vidéo :

Les animations doivent impérativement être retallées en 320x200 (avec ou sans respect des proportions). Les animations compilées peuvent être des fichiers **ALZ** (format MooNSTER), recommandés pour les animations courtes ou **MPEG**, beaucoup plus long à compiler et plus lents à jouer, mais occupant moins de place disque.



Images et textures :

Les images doivent être retallées en 320x200 et les textures en 256x256. Pour avoir un meilleur résultat, utilisez le filtre bilinéaire.



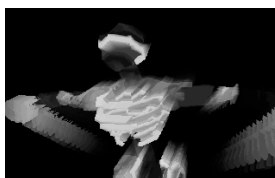
Objets 3D :

Les paramètres pour les objets 3D sont beaucoup plus nombreux :

- La position initiale de l'objet dans le moteur de rendu.
- Une texture par défaut (optionnel). Cette texture apparaîtra avec l'objet à chaque fois qu'il est sélectionné dans le moteur de rendu.
- Morphing : vous pouvez animer vos objets par morphing, voir détails ci-après.
- *Ne pas afficher les faces cachées* : n'affiche qu'un seul coté des faces de l'objet pour accélérer le rendu.
- *Inverser les faces* : change le coté des faces à cacher.
- *Unifier* : tente de réparer les objets dont les faces ne sont pas uniformément tournées...

L'animation par morphing vous permet d'ajouter des positions clés à votre objet (frames). Attention, pour que le morphing soit possible, chaque position doit avoir le même nombre de points.

Exemple : un objet prêt à animer est présent dans le répertoire **Test** du CD-ROM MoonSTER. Dans le dossier **Object**, ajoutez le fichier **Android1.m3d** à votre base de données. Editez ses paramètres, et dans l'onglet **Morphing**, choisissez d'**Ajouter** après la frame existante le fichier **Android2.m3d**. Sélectionnez-lui ensuite une texture par défaut (**Android.blz**) et lancez MoonSTER ENGINE pour voir votre création.



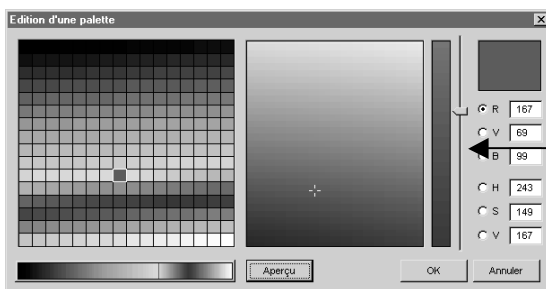
Palettes :

Les palettes sont non seulement des ressources éditables mais peuvent être aussi créées depuis l'éditeur lui-même. Pour éditer une palette double-cliquez dessus, ou sur une touche vide pour la créer.

Palette de 256 couleurs.



Mini aperçu.



Couleur éditée.



Edition de la couleur.

Sélectionnez une couleur dans la palette avec le **bouton gauche** de la souris et éditez-la. Pour créer un dégradé entre deux couleurs, maintenez le **bouton gauche** appuyé en déplaçant le curseur de l'une à l'autre et lâchez. Pour copier une couleur d'une case à une autre, utilisez le **bouton droit**.



Presets :

On appelle preset MoonSTER un raccourci vers une combinaison d'effets du moteur de rendu. Pour créer un tel

raccourci, composez votre scène dans MoonSTER ENGINE et quand elle vous satisfait, appuyez sur **Ctrl+Impr Ecran**. Un fichier SET sera automatiquement ajouté à votre base de données. Retournez sous l'éditeur et ajoutez-le à votre clavier depuis l'explorateur de base de données. Ces raccourcis vous permettent de faire des transitions de scènes rapides pendant vos enregistrements.



La vignette représentant le preset correspond à votre écran au moment où vous l'avez enregistré. Si vous changez par la suite une ressource utilisée par le preset, l'image ne correspondra plus à l'effet.

Paramétrages et options

A la première utilisation de MoonSTER EDITOR, des boîtes de dialogues vous proposent des choix (remplacer ou changer une ressource sur le clavier, supprimer une ressource inutilisée, etc...). Vous pouvez choisir de ne plus afficher ces boîtes en cochant le bouton **Ne plus me demander**.

Si par la suite vous désirez changer vos choix, allez dans le menu **Options** et sélectionnez **Globales**. Dans l'onglet **Global**, cochez les boîtes que vous désirez voir réapparaître. Les autres onglets permettent de changer les paramètres de conversion par défaut des ressources.

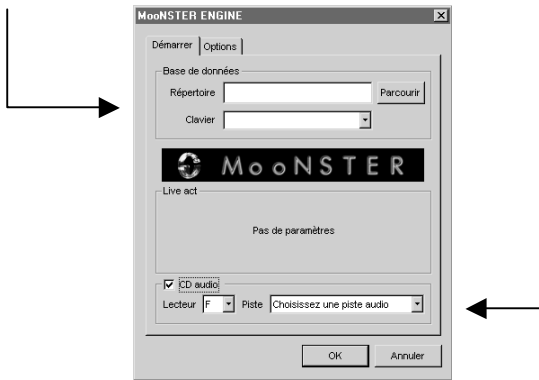
M

Détail du moteur de rendu

Le moteur de rendu est le centre nerveux du logiciel. Totalement programmé en Assembleur i80x86, il vous permettra de mixer les images en "live", ou de générer vos propres vidéos sous formes de fichiers (MPEG, AVI ou exécutables).

Les différents modes d'utilisation

Pour lancer MooNSTER ENGINE, utilisez le menu **Engine** de l'éditeur. Si aucune base de données n'est chargée, vous devrez en sélectionner une (fichier **EDI**) ainsi qu'un jeu de claviers (fichier **KYB**), sinon la base et les claviers courants sont utilisés.



Si vous désirez accompagner votre performance d'une musique, ou vous enregistrer en synchronisation avec une musique, utilisez l'option **CD audio**.

Le mode interactif (*Mode Live act*) :

Idéal pour les prestations live des Vidéo Jockeys, ce mode vous permet de contrôler en temps réel les ressources que vous avez incorporé dans votre base de données. A l'aide de votre clavier, vous pouvez déformer les vidéos, animer les objets 3D, créer des scènes complexes en mélangeant les effets.

Le mode enregistrement (*Enregistrer un live*) :

Il s'utilise comme le mode interactif, sauf que toutes vos actions sont enregistrées dans un fichier (extension DMO). La touche **Echap** vous permet d'interrompre l'enregistrement.

Vous pouvez enregistrer une performance en plusieurs fois en utilisant l'option **continuer un live précédent**. L'option **Récupération** vous permet de repartir de la version précédente si vous n'êtes pas satisfait de votre performance.

Le mode playback (*Rejouer un live*) :

Ce mode vous permet simplement de regarder votre performance enregistrée.

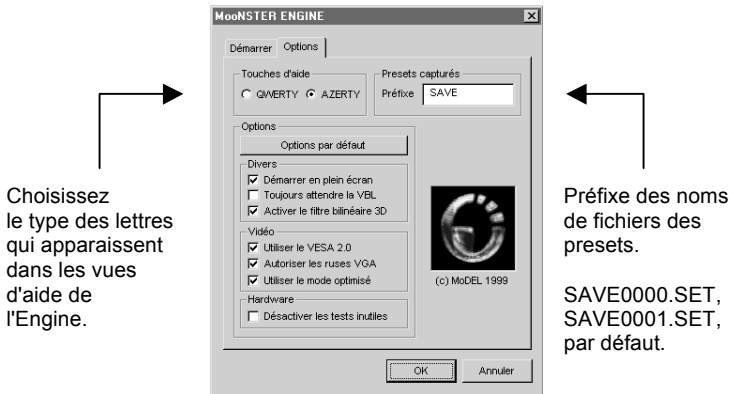
Le mode d'encodage (*Encoder dans un fichier*)

:

Utilisez cette option pour créer un fichier vidéo ou un fichier exécutable temps réel à partir d'une performance enregistrée. Pour connaître les options d'un exécutable généré, tapez le nom du fichier **EXE** suivi de **/?** au niveau de l'invite MS-DOS. Utilisez notamment l'option **-cd** pour rejouer une piste audio CD pendant votre vidéo.

Les options de lancement :

Utilisez l'onglet supérieur de la boîte de dialogue de lancement pour paramétrer MoonSTER ENGINE.



Détail des options à cocher :

- *Démarrer en plein écran* : sinon démarre sur l'écran d'aide.
- *Toujours attendre la VBL* : meilleure qualité d'image, mais donne un rendu saccadé sur les machines lentes.
- *Activer le filtre bilinéaire 3D* : filtre les textures des objets 3D et évite le crénelage. Désactivez pour les machines lentes.
- *Utiliser le VESA 2.0* : permet d'accéder linéairement à la mémoire vidéo. Laissez coché.
- *Autoriser les ruses VGA* : accélère le rendu plein écran. Peut ne pas marcher pas sur certaines cartes vidéo. Ne désactivez que si problème.
- *Utiliser le mode optimisé* : utilise un mode d'écran plus rapide pour le rendu plein écran. Ne désactivez que si problème.
- *Désactiver les test inutiles* : désactive certains tests effectués au départ.

Les touches de base

MoonSTER ENGINE peut être utilisé dans trois modes d'écran différents : le mode d'aide dans lequel les informations sur les touches du clavier s'affichent en haut à droite de votre image, le mode intermédiaire où seules des informations

sur les touches des effets de fond sont affichées, et le mode plein écran.



mode aide



mode intermédiaire



plein écran

Pour basculer d'un mode à l'autre, utilisez la touche ² (en haut à droite du clavier).

Touches de l'effet de fond courant.



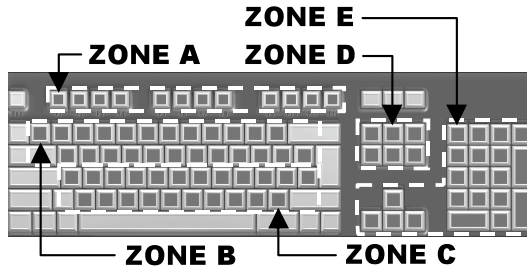
Dernière touche frappée.

Images par seconde.

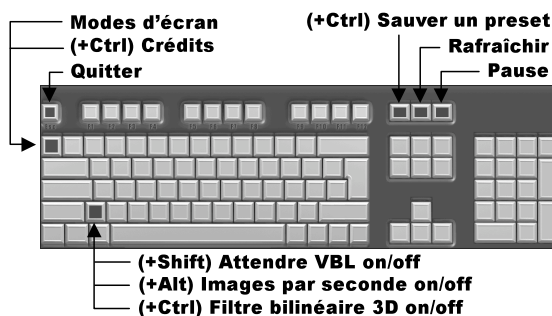


Dans les sections suivantes, des claviers illustrent les touches utilisables. Les mentions **(+Shift)**, **(+Ctrl)** et **(+Alt)** signifient respectivement que la touche **Majuscule**, **Ctrl** ou **Alt** doit être maintenue appuyée en même temps.

Pour accéder aux différentes ressources, le clavier est organisé en zones de touches. Voici un aperçu des principales zones utilisables :



- **ZONE A** et **Shift+ZONE A**: sélectionne un effet de fond. Cet effet est ensuite contrôlable avec les touches de la **ZONE E**.
- **Ctrl+ZONE A**: sélectionne un filtre vidéo.
- **Ctrl+ZONE B**: affiche une animation vidéo.
- **Ctrl+ZONE C**: affiche une image.
- **Alt+ZONE B**: affiche un objet 3D. Les objets sont ensuite contrôlables via les touches de la **ZONE D**, **Shift+ZONE B** et **Shift+ZONE C**.
- **Alt+ZONE C**: sélectionne une palette de couleurs pour les objets 3D ou pour les effets.
- **Alt+ZONE A**: sélectionne une texture pour les objets 3D ou pour les effets (dépend de la banque courante, voir chapitre **Détail du moteur de rendu**).
- **ZONE B** et **ZONE C**: sélectionne un preset.

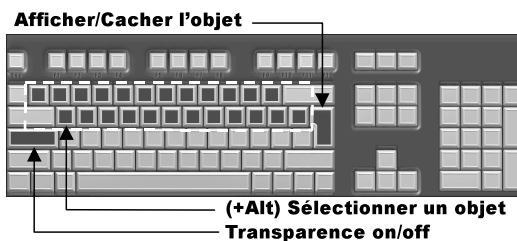


Touches système restantes

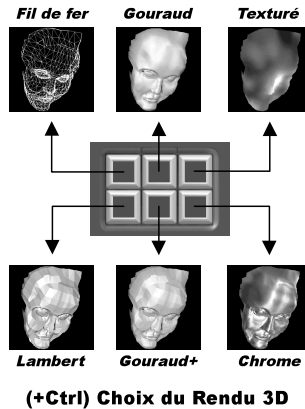
Manipulation de la 3D

Pour afficher ou remplacer un objet 3D, pressez la touche **Alt** et une des touches de la zone B (voir ci-dessous). 24 objets sont ainsi disponibles. L'objet peut ensuite être caché ou réaffiché avec la touche **Entrée**. Si l'objet sélectionné comporte une texture associée (skin), il apparaît automatiquement texturé avec cette image.

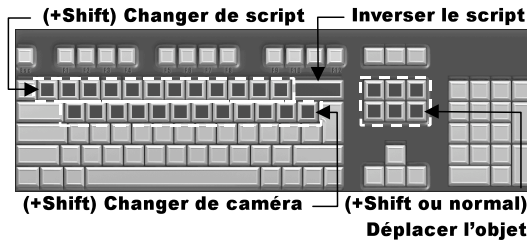
La touche **Caps Lock** (verrouillage majuscule) permet d'afficher l'objet en transparence sur le fond.



Pour changer le rendu de l'objet, utilisez la touche **Ctrl** et le pavé de touches au-dessus des flèches. Pour changer la texture appliquée en mode texturé ou chrome, reportez-vous à la section **Textures**; pour changer de couleur, allez à la section **Palettes**.



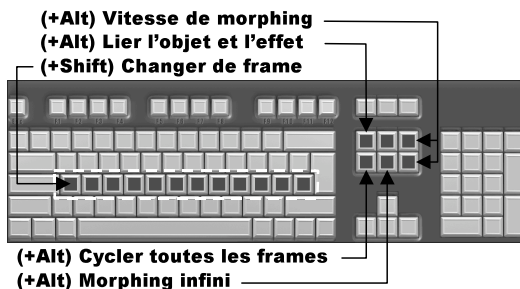
Pour animer l'objet à l'écran, vous pouvez utiliser des mouvements prédéfinis (scripts). Pour sélectionner un script, utilisez la touche **Shift** et une des touches numérotées (**Shift-1** arrête le mouvement). Pour rythmer le mouvement de votre objet, utilisez la touche **Backspace** (effacement arrière) qui inverse le mouvement (effet ping-pong).



Pour déplacer l'objet, utilisez le pavé de touches au-dessus des flèches, ou **Shift** pour le faire tourner sur lui-même. Des positions prédéfinies de caméras sont également disponibles. Utilisez **Shift+A** pour remettre l'objet dans sa position de départ.

L'éditeur vous permet de créer des objets animés par morphing. Si l'objet affiché comporte plusieurs frames (jusqu'à

12), vous pouvez en changer grâce à la touche **Shift** et les touches indiquées dans le schéma ci-dessous.

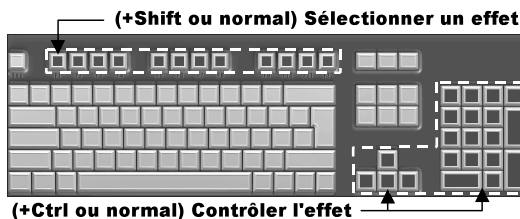


Remarquez la touche **Alt+Inser**, qui permet de faire en sorte que votre objet se déplace en fonction de l'effet de fond actif (suivre les mouvements du sol, du tunnel, etc...).

Les effets de fond

En arrière plan des objets 3D, vous pouvez intégrer des effets visuels divers. Un effet se sélectionne en utilisant les touches de la zone A (**F1** à **F12**) avec ou sans avec la touche **Shift** appuyée (19 effets sont disponibles). Le premier effet (**F1**) est un simple écran noir.

Vous pouvez contrôler un fond sélectionné grâce aux touches de la Zone E (**pavé numérique** et **touches fléchées**). Le détail des touches pour chaque effet est donné dans le chapitre **Annexes**.



Comme les objets 3D, vous pouvez texturer ou changer les couleurs des effets (voir chapitres **Textures** et **Palettes**).

Les textures

Les textures sont des images animées ou non applicables sur les objets 3D (en mode texture ou chrome) ou sur certains effets (tunnels, sols, voxels, etc...).

Pour texturer un objet 3D, utilisez la touche **Alt** (de gauche) et une des touches de fonction (**F1** à **F12**). Pour un effet, utilisez la touche **Alt Gr** (à droite).



Votre base de données contient 36 textures. Pour accéder à ces 36 images à partir des 12 touches de fonctions, MoonSTER utilise un système de banques. Suivant la banque, les touches sont liées à un jeu d'images différent. Vous changez de banque avec la touche **Tabulation**. Pour connaître la banque actuelle, regardez comment sont allumées les trois diodes vertes en haut à droite de votre clavier (**Num**, **Verr Maj** et **Arrêt Défil**) :



En plus des textures images de la base de données, les animations vidéo peuvent être utilisées comme textures. Vous disposez également d'une banque de 12 textures générées en temps réel. Ces dernières peuvent être coloriées différemment suivant la palette de couleur de l'objet ou de l'effet.



La texture générée liée à la touche **F12** sert à texturer un objet 3D avec l'effet de fond actuel et inversement.

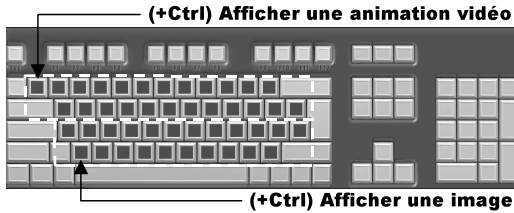
Les palettes

Comme les textures, les palettes de couleurs peuvent être appliquées aux objets 3D ou aux effets de fond. Pour appliquer une palette à un objet, utilisez **Alt** et une des touches grisées. Pour un effet de fond, utilisez la touche **Alt Gr**, suivant le même principe que les textures. 22 palettes sont disponibles.



Images et animations vidéo

Pour afficher les 24 animations vidéo et les 22 images de la base de données, utilisez la touche **Ctrl** et une touche grisée du clavier ci-dessous.



Si vous utilisez la touche **Ctrl** de gauche, l'image ou la vidéo ne restera affichée que le temps où vous maintiendrez les touches enfoncées. Si vous utilisez la touche **Ctrl** de droite, elle restera en fond d'écran et prendra donc la place de l'effet.



Dans le cas où l'affichage est temporaire (**Ctrl** de gauche), l'image ou la vidéo sont affichées dans le plan 3D, c'est à dire que la transparence avec l'effet de fond (touche **Verrouillage Majuscule**) est aussi appliquée à l'image ou à la vidéo.

Les filtres vidéo

Des filtres vidéo peuvent être appliqués sur l'ensemble de l'image. Pour sélectionner un filtre pressez **Ctrl** et une touche de fonction (**F1** à **F12**). Le premier (**Ctrl+F1**) laisse l'image intacte et désactive en fait tous les filtres en cours.



Exemples de filtres sur une vidéo

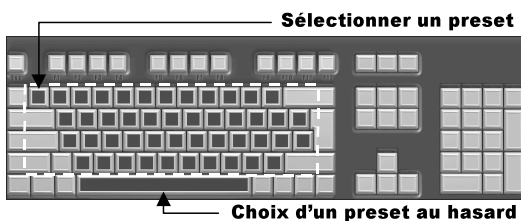
Le filtre lié à la touche **Ctrl+F2** est spécial dans la mesure où il ne s'applique qu'aux objets 3D et qu'il peut être utilisé en combinaison avec les autres filtres.



Tapez deux fois **Ctrl+F2** (pour avoir une traînée plus longue), cachez l'objet 3D (**Entrée**) et affichez une image ou une vidéo (**Ctrl+lettre**). Les couleurs sont alors celles de la palette courante des objets 3D...

Les presets

Les presets de votre base de données sont uniquement liés aux lettres et aux chiffres du clavier, sans touche de contrôle. La barre d'espace vous en choisi un au hasard.



Lorsque vous êtes dans MooNSTER ENGINE, tapez **Ctrl+Impr Ecran** pour capturer l'environnement visuel actuel et en faire un preset de la base de données. Pour un savoir plus sur la manipulation des presets, reportez-vous au chapitre **Détail de l'éditeur**.

M

Annexes

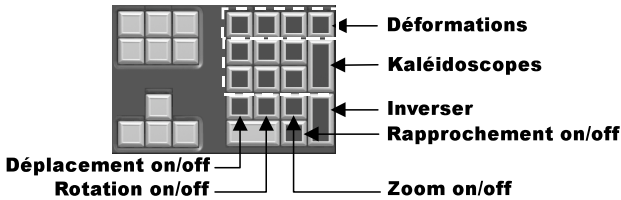
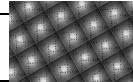
Ce chapitre concerne le contrôle des effets de fond de MoonSTER ENGINE, vous trouverez les explications de toutes les touches. Testez en temps réel devant votre écran l'effet des touches indiquées pour mieux comprendre leur signification.

F1 : Ecran noir

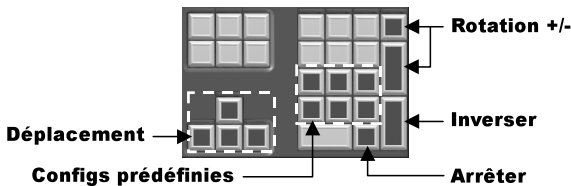


C'est un simple écran noir. Pas de touche particulière.

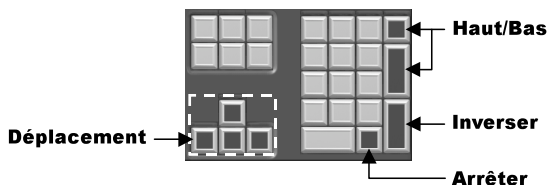
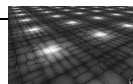
F2 : RotaZoom



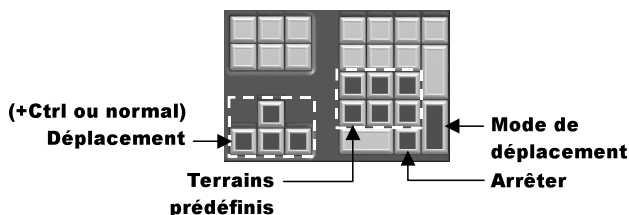
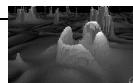
F3 : Wave



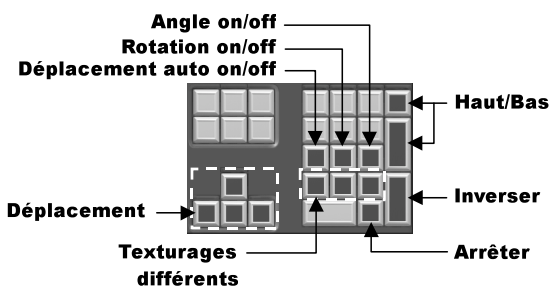
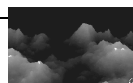
F4 : Ground



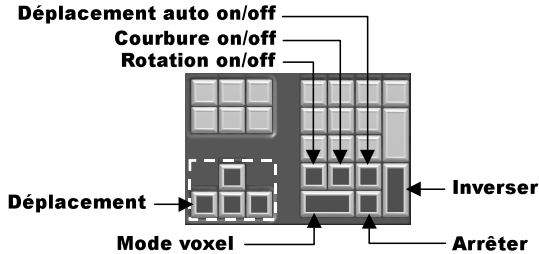
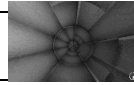
F5 : Land



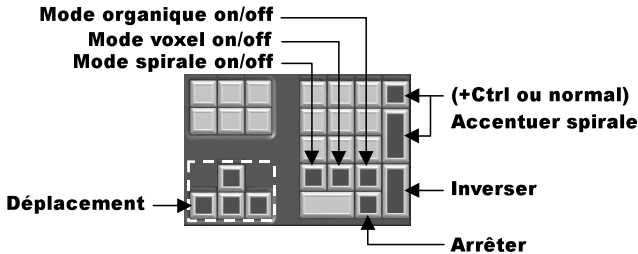
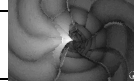
F6 : Voxel



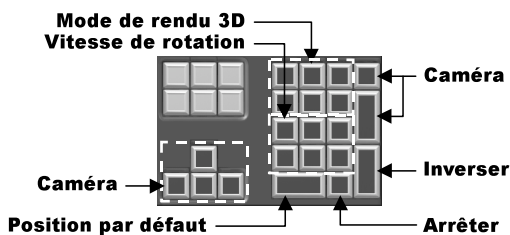
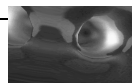
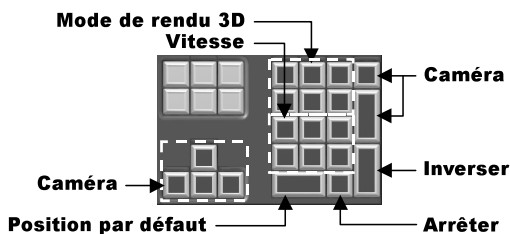
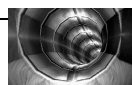
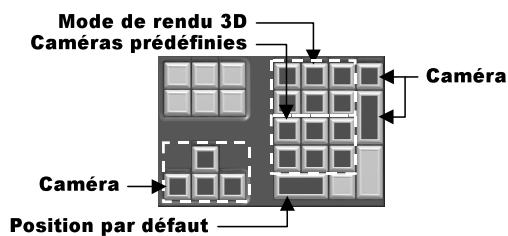
F7 : Tunnel



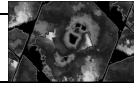
F8 : Morph Tunnel



Les trois effets suivants (F9, F10 et F11), sont des effets 3D. On y retrouve les mêmes modes de rendu 3D que pour les objets. La configuration des touches pour la sélection de ce rendu est la même que celle des objets.

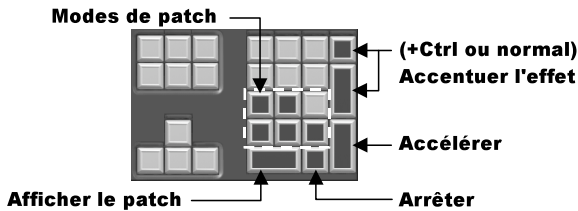
F9 : 3D Torus**F10 : 3D Tunnel****F11 : 3D Sky**

F12 : Patch

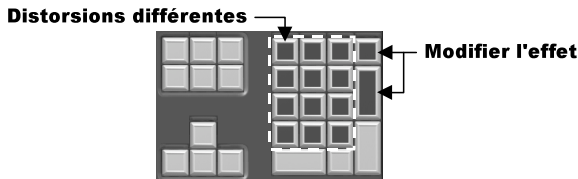
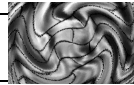


Les textures ne sont pas applicables à cet effet, seules les palettes le sont.

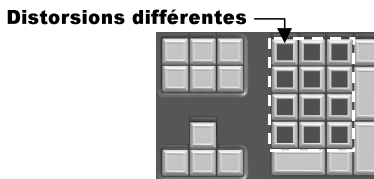
L'effet patch, suivant le mode de patch utilisé, interfère avec l'aspect de l'objet 3D. Il désactive également les filtres vidéos, sauf le filtre **Ctrl+F2** qu'il modifie.

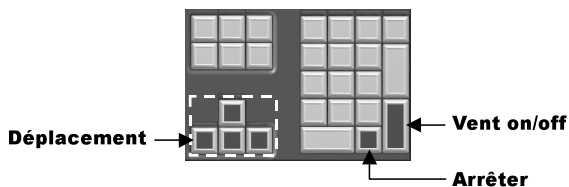
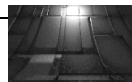
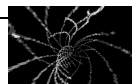


Shift+F1 : Distorsions

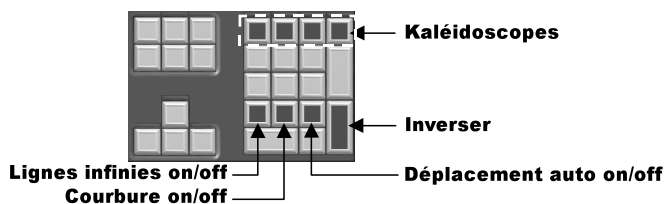


Shift+F2 : Quick Distortions



Shift+F3 : Road**Shift+F4 : Spider**

Les textures ne sont pas applicables à cet effet, seules les palettes le sont.

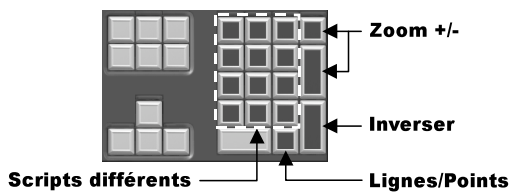
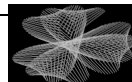
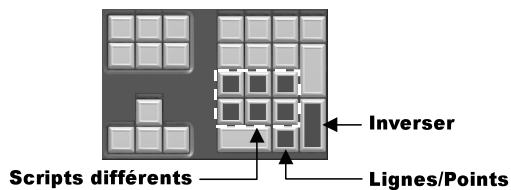
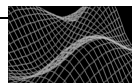


Les trois effets suivants sont affichés dans le même plan que les objets 3D. Les textures ne sont pas applicables à ces effets, et la palette qu'ils utilisent est celle des objets 3D (touche **Alt** et pas **Alt Gr**).

Ils enclenchent également le filtre **Ctrl+F2** par défaut.

Shift+F5 : Stars

Pas de touche particulière.

Shift+F6 : Lisajou**Shift+F7 : Neuronal**

Licence

MoDEL SARL vous accorde une licence non exclusive, et non transférable pour l'utilisation de ce logiciel et de la documentation l'accompagnant. VOUS POSSEDEZ LE MEDIA SUR LEQUEL LE LOGICIEL MooNSTER EST ENREGISTRE MAIS MoDEL ET/OU LES DETENEURS DE LA LICENCE CONSERVENT LE TITRE DU LOGICIEL. Le logiciel MooNSTER dans son emballage d'origine, ou toutes reproductions même partielles, sont assujetties à cette licence.

Utilisations permises et restrictions

1. L'utilisateur est autorisé à effectuer une copie unique du logiciel aux seules fins de sauvegarde. Cette copie ne peut servir que pour archivage et tout autre utilisation est interdite.
2. La vente de ce produit ne donne à l'acquéreur légal que le droit de l'utiliser tel qu'il a été conçu. Toutes les autres utilisations du logiciel, telles que la copie, la duplication, la vente, la location, le prêt, ou la distribution, la transmission ou le transfert, en contravention avec ces conditions est une violation des droits de MoDEL, sauf autorisation écrite de MoDEL.
3. Le logiciel MooNSTER, sa documentation et autres produits associés ne peuvent être traduits, adaptés, arrangés, ou modifiés, et la reproduction du code du logiciel, la traduction de la forme de ce code, la décompilation et le désassemblage sont interdits.
4. L'utilisation des images et vidéos générées par MooNSTER n'est pas restreinte, cependant la SARL MoDEL se réserve le droit d'exiger un accord écrit pour toute diffusion télévisuelle d'œuvres utilisant des images issues de l'utilisation de MooNSTER.

Droits et Copyright

Le présent logiciel est protégé en France par le Code de la Propriété Intellectuelle et à l'étranger par les conventions internationales sur le droit d'auteur.

Crédits

Remerciements à Yolan, Yoshi, Chewee
et Furio pour leur créations.
Remerciements à Double Face pour la track audio.

The **MooNSTER** team is :
Mickaël Gilabert – Thomas Soulé
Paul-Louis Durieux

Focus Marketing :
Cédric Lagarrigue – Luc Heninger- Jérôme Radigue
Elodie Cupit – Nathalie Jérémie

© 2000 MoDEL/Focus Marketing.

