**Atelier « Les sentiers aléatoires »****Étape 2**

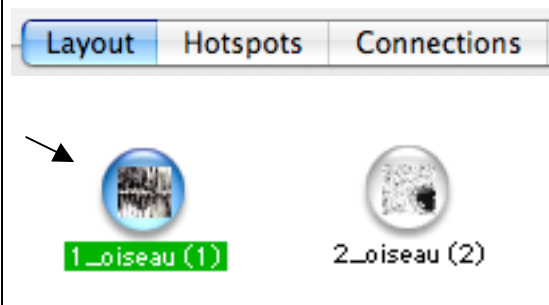
Les étapes à suivre sur CubicConnector. Comme le logiciel est en anglais, je donne la commande en anglais (entre guillemets) et je traduis par après.

À l'étape 1, vous avez réalisé 2 panoramas différents en format QTVR (.mov) à l'aide du logiciel CubicConverter. Le but est maintenant d'ajouter 2 « hotspots », zones sensibles sur chacun des clips. Ces zones sensibles permettent au clic de la souris de se déplacer d'un panorama à un autre. Vous avez donc déjà vos 2 clips dans votre dossier. Utilisez toujours votre nom de famille, ex : pour moi = tisserand_sylvie

1. a) Ouvrir le logiciel **CubicConnector**. Cliquez au bas de l'écran dans la barre d'icônes des applications (un petit cube 3D de couleur verte) ou voir dans le dossier Applications.

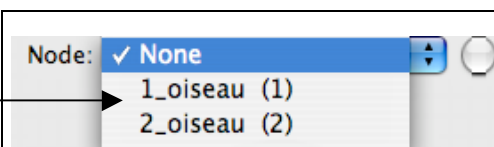
b) Faites **/FILE/Save/Projet as/** nommez et enregistrez-le dans votre dossier.

2.

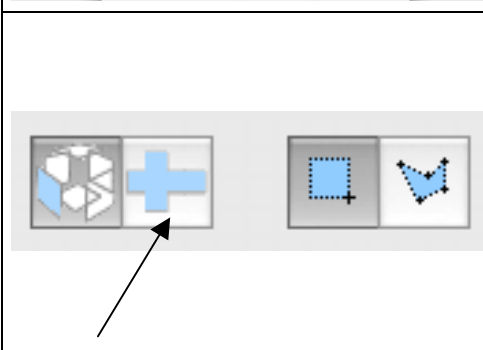


À l'ouverture du logiciel, vous êtes par défaut sur l'onglet **Layout, plan ou maquette**. Vous glissez dans la zone de dépôt vos deux clips QTVR en format .mov, en commençant par celui que vous désirez comme premier panorama. Ce sera le premier « **node** » **1**, nœud 1.

3. a) Choisissez maintenant l'onglet « **Hotspot** » **zones sensibles**. Par défaut vous voyez un cube avec les 6 faces, mais aucune image n'apparaît. C'est normal, il faut choisir le « node » nœud sur lequel on veut ajouter les « hotspots », zones sensibles.



b) Positionnez votre curseur sur chacune des faces, vous voyez apparaître l'image à droite.

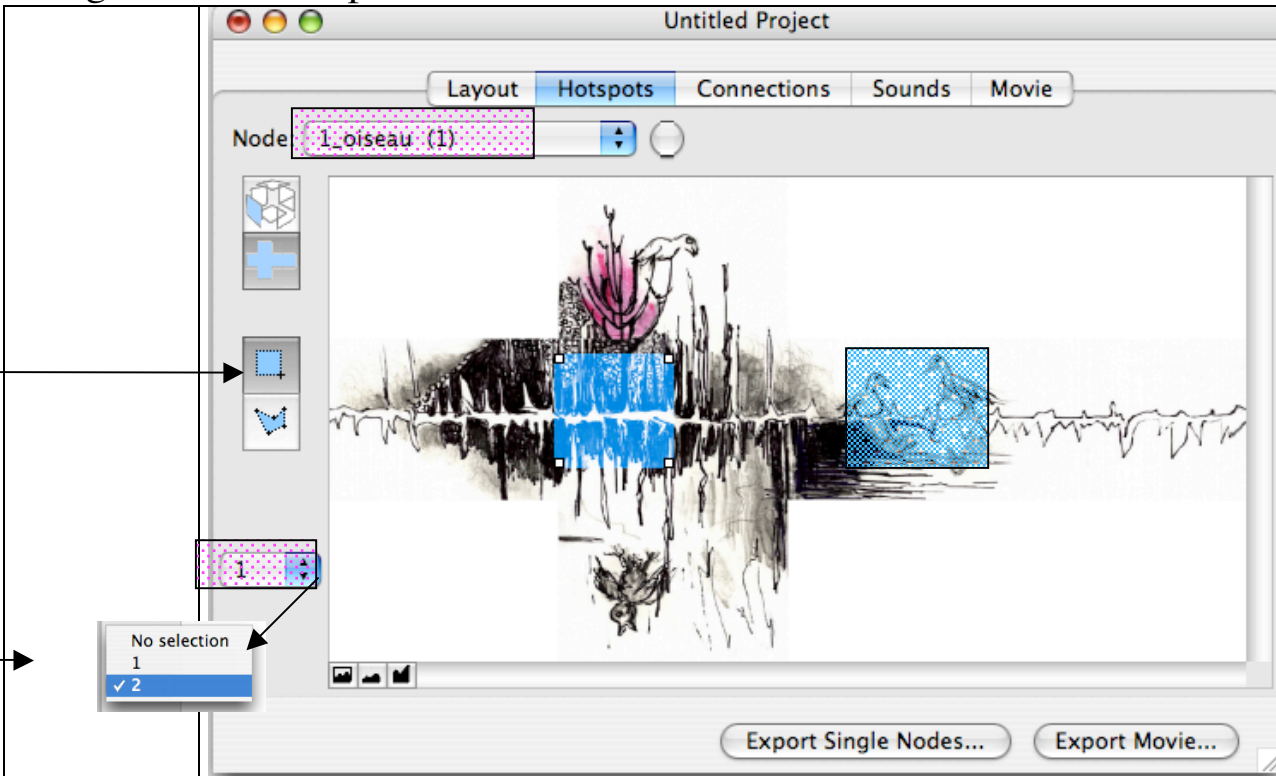


c) Il est plus facile d'ajouter les zones sensibles en ayant une vue d'ensemble, choisissez alors au bas **la forme en T**. Vous voyez apparaître votre image entière en forme de T. Comme à l'étape **3 a)** sélectionnez dans l'onglet le node 2 et votre clip 2 apparaîtra. **Revenez sur le node 1.**

POUR DESSINER LES ZONES SENSIBLES

4 a) Vous sélectionnez à droite le petit carré pour dessiner une première zone sensible à l'endroit où vous désirez que l'internaute clique. Dessinez-en une deuxième, nous en mettrons 2 par clip pour faciliter la navigation dans les panoramas.

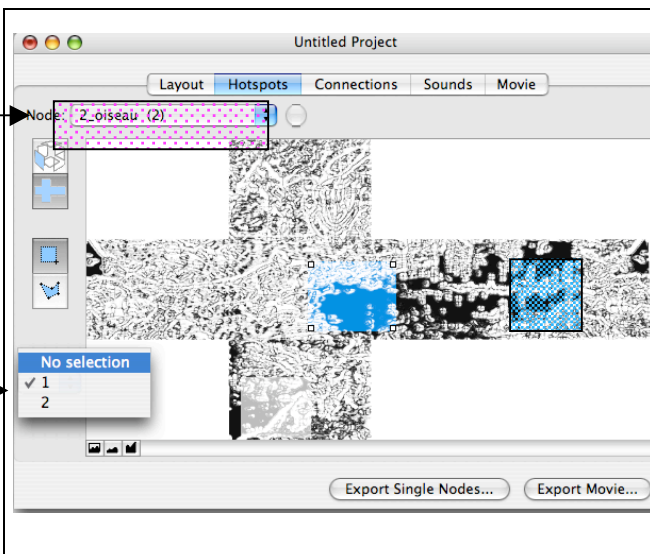
a)



b)

b) Le petit onglet au bas est sur « no selection » par défaut, cliquez pour vous assurer que vous avez bien ajouté 2 zones

c)

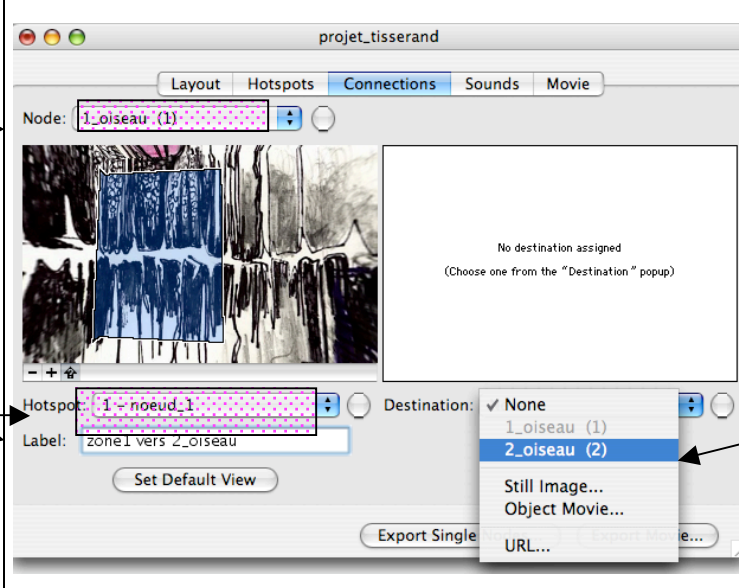


c)

c) Sélectionnez maintenant le node 2, panorama sur lequel vous avez appliqué un changement et reprenez l'étape **4 a)**, soit vous dessinez de nouveaux 2 zones sensibles. Assurez vous que vous avez bien 2 zones. Si par hasard, vous en avez dessiné une par erreur, il suffit de la sélectionner et de faire **EDIT\CLEAR** ou sur le clavier, la touche **⌘ supprimer**

RELIER LES ZONES SENSIBLES

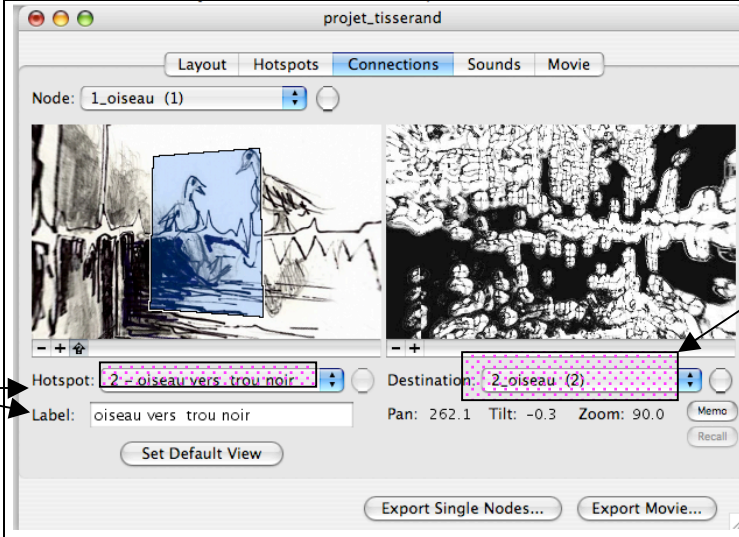
5 a) Positionnez-vous sur l'onglet **CONNECTIONS**, vous choisissez votre node 1 (nœud 1) soit le premier panorama, dans ce cas-ci, 1_oiseau.



b) Vous sélectionnez le « **Hotspot 1** », il apparaît en bleu. Ce n'est pas obligatoire mais il est recommandé de nommer vos liens soit **Label** (ex : noeud1 vers 2_oiseau)

c) Il suffit maintenant de définir à droite dans **destination** le node, clip où vous désirez que le lien nous amène, ici 2_oiseau.

6 a). Le deuxième clip Qtvr apparaît à droite. Glissez la souris horizontalement ou verticalement pour déterminer l'endroit exact où vous désirez que le lien nous amène au clic de la souris. Il est aussi possible d'effectuer un « **Zoom** » avec le petit signe + et – au bas.



b) Sélectionnez le « **Hotspot 2** », il apparaît en bleu.

Label, nommez-le de nouveau (ex : oiseau vers trou noir)

c) Choisissez la **destination** à droite, dans ce cas-ci, encore le 2^e clip, soit 2_oiseau. Glissez la souris sur le clip pour trouver un endroit différent comme destination.

7. Vous avez indiqué les destinations des 2 Hotspots sur le premier clip 1_oiseau, maintenant nous ferons de même pour le 2^e clip, ce qui permettra un aller-retour entre les 2 clips Qtvr. Enregistrez le projet « **File/Save Project** »

8. Pour bien comprendre retournez dans l'onglet « **LAYOUT** » plan et remarquez que nous avons une flèche qui indique qu'il y a un ou des liens vers le 2° « node » nœud mais nous n'avons pas de flèche de retour.



9 a) Revenez à l'onglet **Connections**, à gauche choisissez le node 2.

<p>1</p> <p>2</p> <p>3</p>	<p>b) Reprenez les étapes 5 et 6</p> <p>En résumé on choisit</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Le node en haut à gauche 2. Le # Hotspot en bas à droite 3. Label, vous le nommez 4. La destination à droite <p>Que votre projet comporte 2 « nodes » nœuds, ou plus, cette procédure est la même, on donne <u>une destination à tous les HOTSPOTS, zones sensibles.</u></p>
----------------------------	---

10) Retournez maintenant voir dans l'onglet « **LAYOUT** » plan, remarquez que nous avons bien une flèche pour le retour.



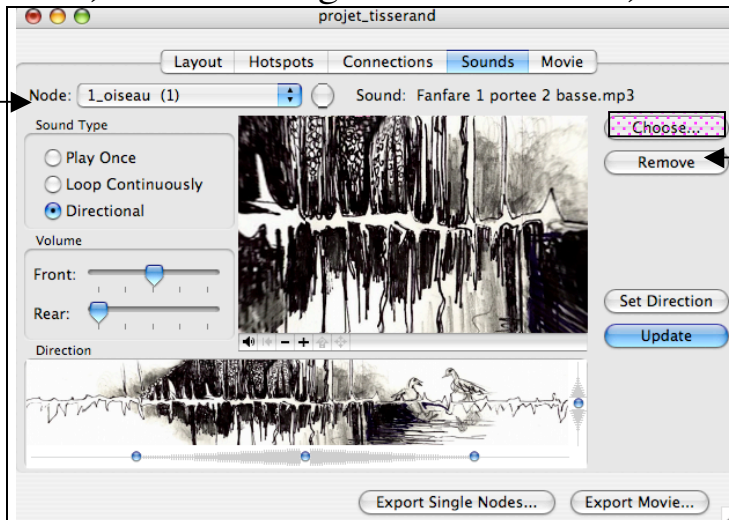
11. Vérifiez si tous vos « Hotspots » zones sensibles sont reliées, faites **Projet/Check if All Hotspots Connected**

	<p>Si vous avez ce message c'est que <u>tout est parfait</u>, sinon Cubic vous indiquera lequel ou lesquels.</p>
--	--

12. N'oubliez pas d'enregistrer le projet « **File/Save Project** ».

AJOUTER LE SON

13 a) Choisir l'onglet « SOUNDS », SONS



b) Choisissez le « **node** » 1, **neud 1** à droite.

c) Faites **Choose** à gauche, aller chercher votre son (mp3 ou aif)

d) Si vous n'aimez pas faites « **REMOVE** », Enlever « **UPDATE** » Mettre à jour

e) Vous pouvez aussi ajouter un **2^e son sur le node 2.**

À droite choisissez selon vos préférences :

Play Once, Jouer une fois

Loop Continuously, jouer en boucle sans arrêt

Directional, jouer au déplacement de la souris (s'applique à un endroit précis du clip, que vous pouvez ajuster à l'aide des petits points bleus).

PS : Pour trouver des sons sur MAC , allez dans la bibliothèque Audio

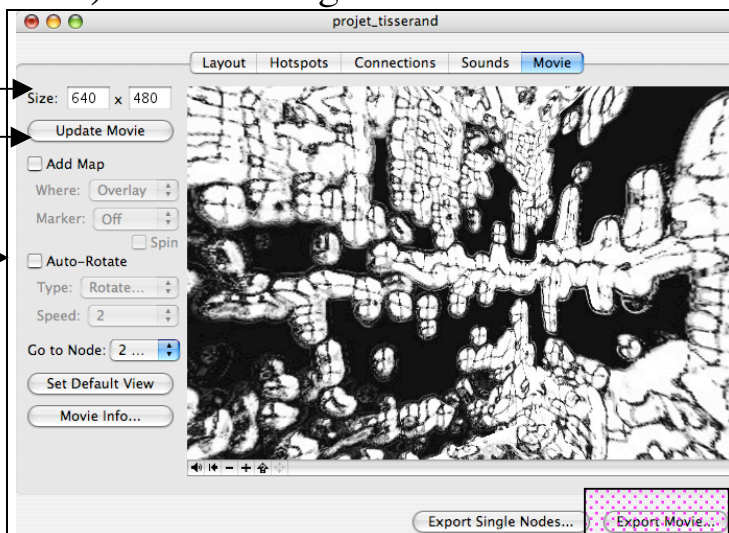
HD/Bibliothèque/Audio/Apple loop/Apple/

Apple Loops for GarageBand -Courte musique en boucle

iLife Sounds Effects – Ambiance, animaux, bruits divers...etc.

COMMENT EXPORTER UN CLIP QTVR MULTINODES

15 a) Choisir l'onglet MOVIE



b) Indiquez le format **SIZE/** grandeur

Ex : 640 x 480 ou étirez la fenêtre au bas à droite

c) Faites **UPDATERMOVIE**, mettre à jour

d) Vous pouvez ajouter un **Auto-Rotate**, auto-rotation

e) Faites **EXPORT MOVIE** donnez lui un **nouveau nom.**

C'est terminé! Explorez, il y a des options que vous découvrirez par vous-même.