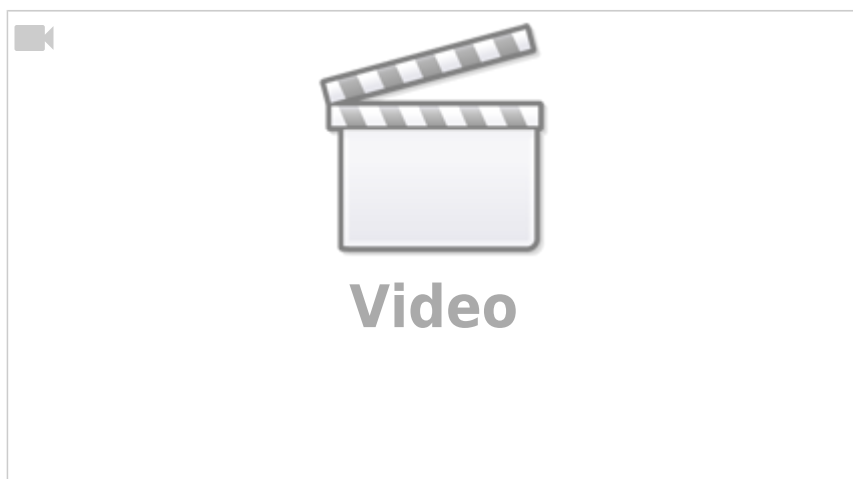


# Настраиваем визуализатор REALIZZER для работы со светом по ARTNET

## Видео по созданию 3D модели сцены и добавлению приборов в визуализатор

Создание сцены и развес приборов в визуализаторе. Хороший видеоурок по визуализатору REALIZZER



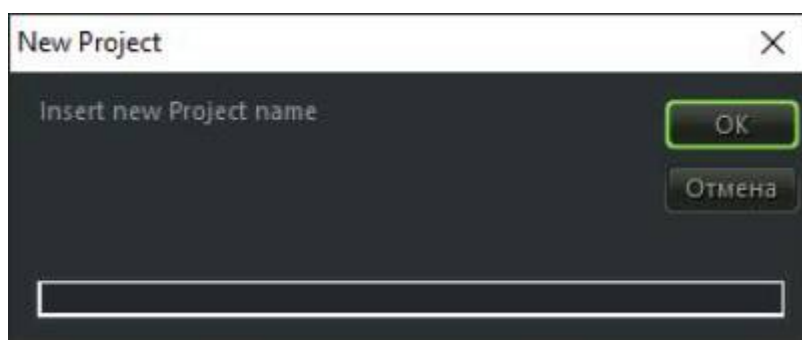
Скачать сам визуализатор может [здесь](#)

## Создание нового проекта

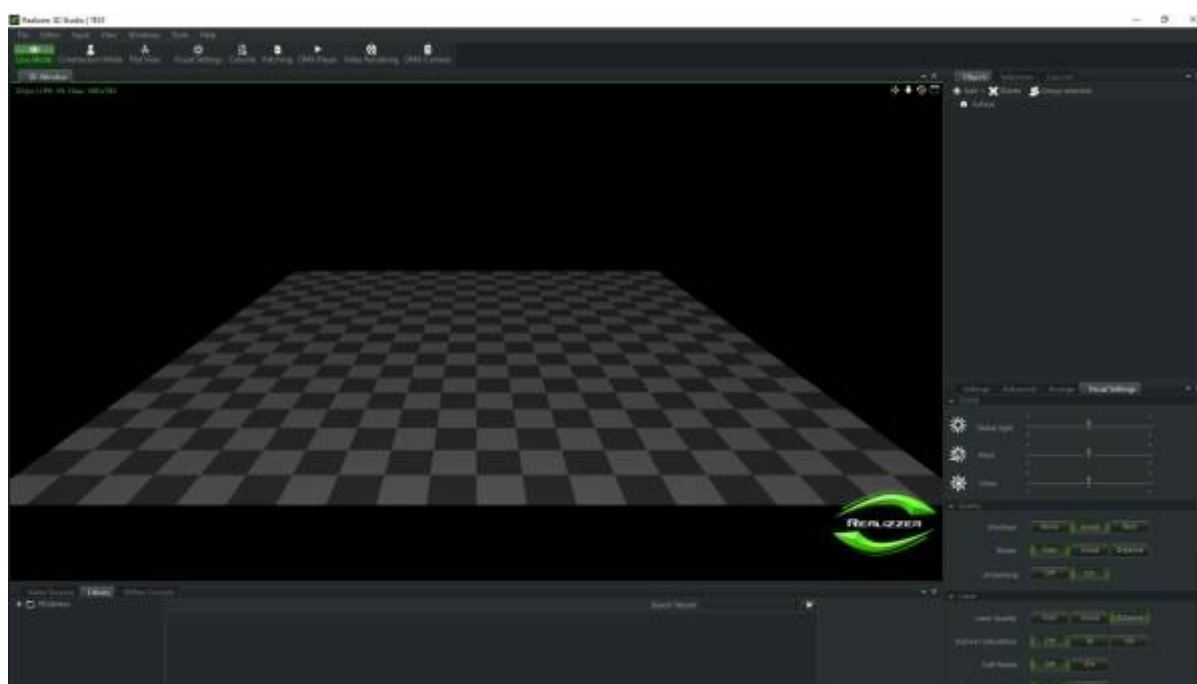
При запуске визуализатора появится окно с [созданием нового проекта](#).



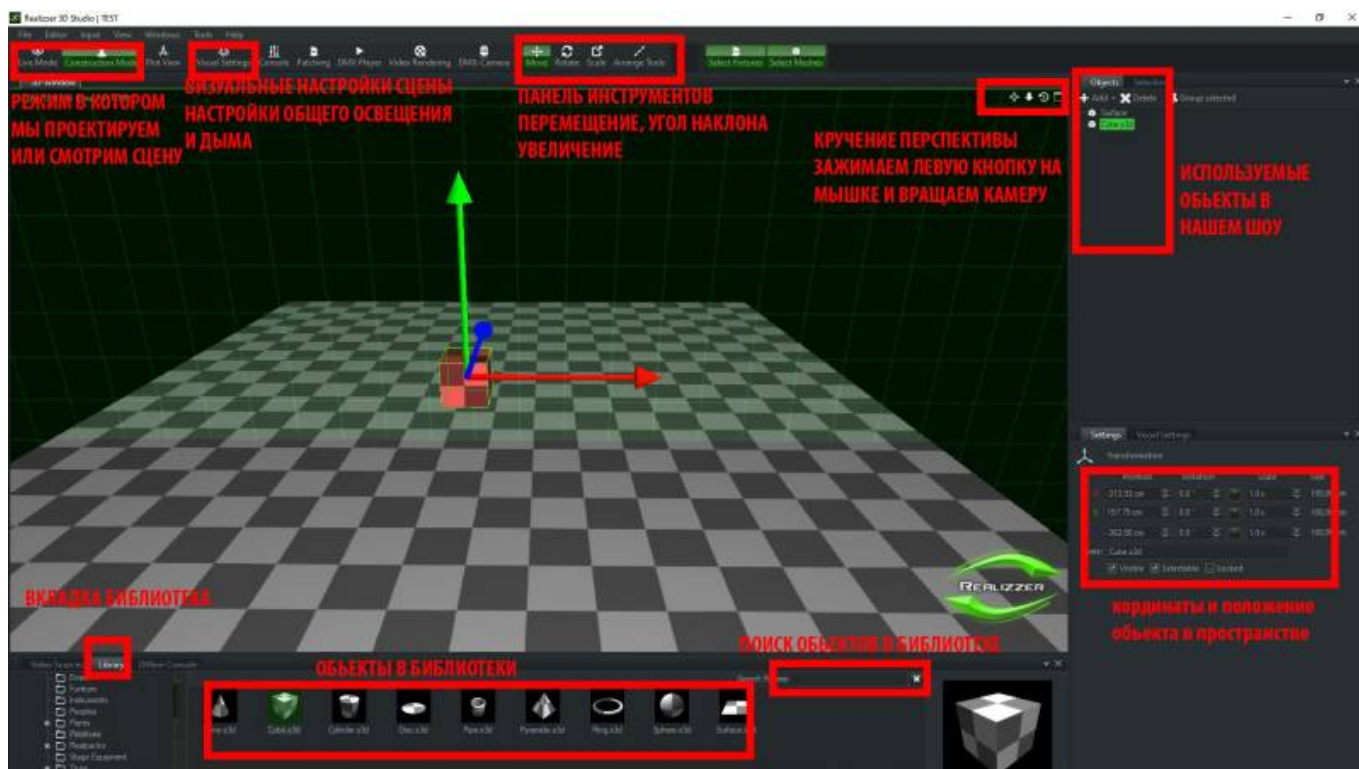
Нажимаем на кнопку **NEW EMPTY PROJECT** и в появившемся текстовом окне, вводим название нашего шоу проекта.



После того как мы нажмем ОК. Визуализатор загрузит нам наше рабочее пространство.



# Интерфейс визуализатора REALIZER



Кто уже знаком с **CAD** системами, тот сможет быстро освоить интерфейс. Так же программа похожа на CINEMA 4D. В нижней части у нас **Library**. Это библиотека всех объектов в программе. Здесь находятся **Fixtures** - библиотека готовых приборов, так же **Materials** - материалы для стен, пола, потолков и других объектов, которые мы захотим создать из примитивов. К библиотеке мы будем достаточно часто возвращаться. В библиотеку можно добавлять свои **3D Объекты**. В верхней части находится **Live mode** и **Construction mode**. В Live mode мы переключаемся только тогда когда у нас все настроено и запатчено, в Construction mode мы создаем архитектуру сцены, проектируем сцену, добавляем приборы, накладываем материалы, и патчим.

Кнопки

**Move** - перемещение объекта по осям X,Y,Z

**Rotate** - вращение объекта по осям X,Y,Z

**Scale** - масштабирование объекта по осям X,Y,Z

С правой части экрана находится дерево Object(объектов), в нем отображается вся наша сцена, и все наши 3D объекты добавленные из библиотеки.

Чуть ниже в окно Settings, настройки объекта по высоте, длине, ширине, а так же его вращение по осям на определенный градус и размер масштабирования. Так же здесь отображаются настройки материала. Как свет падает и отражается от объекта. Если это прибор то здесь отображается его адрес и юниверс на котором он находится.

## 3D Форматы поддерживаемые для импорта в Realizzer

Программа	Формат
Collada	*.dae
<b>3D Studio Max 3DS</b>	*.3ds
Wavefront Object	*.obj
Autocad DXF	*.dxf
LightWave Model	*.lwo
LightWave Scene	*.lws
<b>Blender</b>	*.blend
<b>Synchronorm 3D File</b>	*s3d
DirectX X-File	*.x
Stereolithography	*.stl
AC3D	*.ac
3D Studio Max ASE	*.ase
Google Sketchup	*.skp

*Выделенные программы более совместимы с Realizzer, после импорта 3d файлов, объекты получаются в размер и с текстурами*

Не все 3D форматы хорошо работают с визуализатором. Многие форматы после импорта идут без материала. То есть без цвета.

[уроки](#), [обучение](#), [визуализатор](#), [Realizzer](#), [на русском](#), [создание шоу](#), [настройка](#), [artnet](#), [видео](#), [видеоурок](#)

From:

<http://www.showbackstage.ru/> - **DMX512.RU Управление светом**

Permanent link:

[http://www.showbackstage.ru/showsync/realizzer\\_sozdaem\\_sceny](http://www.showbackstage.ru/showsync/realizzer_sozdaem_sceny)

Last update: **2022/12/23 22:59**

