## E-Maginer - Manuel de l'utilisateur

(E-maginer

**Configuration conseillée** 

Installation

Le fonctionnement de E-maginer en quelques mots...

#### Wizard démarrage

#### Le mode Visite

Interface principale

Les fonctions de base

#### Le mode Modification (Edition)

Les déplacements / opérations dans la scène

Opérations sur la scène 3D

Couleur fond

Position

Lumière

Opérations sur objets

Ajouter objet

Supprimer objet

Déplacer objet

Rotation

#### Echelle

#### Opérations sur matériaux

Flat

Texture

Couleur Flat

Filter

Transparence

Eclairé

Copier/coller matériau

Mettre en place des effets

Liste des effets

Modeleur d'intérieur\_

Le mode Administration

Glossaire

٠

Note de mise à jour : depuis mars 2003, la licence incluse n'est plus valable. De nouveaux droits sont appliqués et la licence qui s'applique à ce logiciel est la licence Scol : voyez le Scolring (http://www.scolring.org) pour plus de détails.

Depuis septembre 2002, ce logiciel n'est ni supporté officiellement ni mis à jour par Scol-Technologies, propriétaire des droits, et par le Scolring. Cependant, les forums du Scolring (http://www.scolring.org), rubrique « E\_emaginer », vous sont ouverts pour poser toute question ou pour demander l'aide des autres utilisateurs.

Le numéro de série (keycode) demandé lors de l'installation n'a aucune influence. Vous pouvez y saisir ce que vous voulez (c'est-à-dire rien ou n'importe quelle série de caractères alphanumériques.

## **Configuration conseillée**

Processeur :	Intel 233Mhz
Mémoire vive:	64Mo
Carte vidéo :	8Mo résolution : 600*800
Système d'exploitat 2000	ion: Windows 95/98/millenium et
Espace disque néce	essaire : l'espace disque diffère

**Espace disque nécessaire :** l'espace disque diffère selon les versions :

- **Demo**: 50 Mo

**-One universe & World Modeler**: 70 Mo dont 45 (occupés sur le disque) + 20 (cache) + 5 (nécessaires à l'installation)

- Luxury : 250 Mo dont 200 (occupés sur le disque) + 35 (cache) + 15 (nécessaires à l'installation)

## Installation

1- Insérez le Cd-Rom E-maginer dans votre lecteur CD.

2- L'installation de **E-maginer** doit alors débuter. Si tel n'est pas le cas :

a. Double-cliquez l'icône Poste de travail sur votre bureau

b. Double-cliquez l'icône représentant votre lecteur de CD-rom



c. Double-cliquez l'icône Setup.exe pour démarrer l'installation

3- Choisissez la langue d'installation (Français par défaut)



4- A l'écran de bienvenue, cliquez sur Suivant

E-maginer Luxury Pack		×
<b>e</b> -Imaginer	Bienvenue dans l'assistant d'installation d' E-maginer. L'assistant d'installation installera E-maginer sur votre ordinateur. Pour continuer, cliquez sur Suivant.	
	< <u>P</u> récédent <u>Suivant &gt;</u> Annuler	

5- Lisez puis acceptez le contrat de licence en cliquant sur **Oui** 

E-maginer Luxury Pack
Contrat de licence Lisez attentivement le contrat de licence suivant.
Appuyez sur la touche Page suiv, pour voir le reste du contrat.
CRYONETWORKS Contrat de licence du logiciel E-MAGINER pour l'utilisateur final CE CONTRAT DE LICENCE A VALEUR LEGALE. LISEZ ATTENTIVEMENT LES TERMES ET CONDITIONS CI-APRES AVANT D'INSTALLER LE LOGICIEL. CE CONTRAT VOUS DONNE LE DROIT D'UTILISER LE LOGICIEL. IL CONTIENT DES INFORMATIONS SUR LA GARANTIE ET SUR LA LIMITE DE RESPONSABILITE. L'INSTALLATION OU/ET L'UTILISATION DE CE LOGICIEL INDIQUE VOTRE ACCEPTATION DES TERMES ET CONDITIONS DE CE CONTRAT DE LICENCE. SI
Acceptez-vous tous les termes du contrat de licence précédent? Si vous choisissez Non, l'installation s'arrêtera. Pour installer E-maginer Luxury Pack, vous devez accepter ce contrat. InstallShield

6- Entrez votre keycode (inscrit au dos du carton « keycode E-maginer » dans la boite de E-maginer)

-maginer Luxury Pack	<u>×</u>
Saisissez <del>v</del> otre keycode:	
Keycode:	
nstallShield	
	< <u>P</u> récédent <u>S</u> uivant > Annuler

**NB** : Ce keycode permet l'hébergement de votre site. Si vous ne l'indiquez pas, vous pourrez néanmoins poursuivre l'installation de **E-maginer**. Lors de l'installation, le Scol Voy@ger est également installé sur votre disque dur : le Scol Voy@ger est un plugin nécessaire au fonctionnement de E-maginer et de tout site créé avec ce dernier. Une icône

arre des tâches indique que le **Scol Voy@ger** est en fonctionnement.

Cliquez sur Suivant.

4

## Le fonctionnement de E-maginer en quelques mots...

Le « Wizard » d'introduction est une succession de fenêtres vous permettant d'entrer des informations et paramètres qui serviront à créer les fondations de votre site en quelques instants simplement.

Une fois votre site constitué, celui-ci est immédiatement mis en ligne. Vous pouvez alors explorer les 3 modes mis à votre disposition afin de personnaliser votre site dans les moindres détails.

Les 3 modes sont imbriqués les uns dans les autres de sorte qu'il vous faudra passer par le **mode Visite** pour pouvoir accéder au **mode Modification**, et enfin par ce dernier pour atteindre le **mode Administration**.



Les différents modes d'utilisation de E-maginer

•

## Wizard démarrage

La mise en place de votre monde s'effectue en 7 étapes rapides...

- 1- La fenêtre Bienvenue vous propose 3 alternatives :
- a- Nouveau site : démarre la création d'un site. Passez directement à l'étape 2

b- Modifier un site : permet d'accéder directement à un site existant, créé auparavant.

c- Annuaire : lance le « Site Directory », annuaire des sites Cryonetworks.



2- Créateur permet de fournir des renseignements sur vous-même

Attention le signe 📩 indique que le champ doit être obligatoirement renseigné.

Cliquez sur pour passer à l'étape suivante

#### 3- Choix d'un modèle



Parcourez les modèles disponibles avec les boutons 🔽 (le choix offert varie selon la version E-maginer que vous possédez).

Cliquez sur le modèle désiré.

Cliquez sur

pour passer à l'étape suivante

4- La fenêtre Description résume en quelques mots la nature et les effets disponibles du modèle choisi.



Le bouton 💭 permet de changer l'image de présentation du site (image au format bmp ou jpg , se trouvant dans la partition SCOL)

Cliquez sur **P** pour passer à l'étape suivante

5- L'étape Site est importante :



Elle permet de donner un nom au site et de mettre en place des mots de passe.

#### Mots de passe :

**Accès** : Vous avez la possibilité de limiter l'accès à votre site en entrant un mot de passe dans le champs **mot de passe accès** et en le confirmant.

Laisser ce champ vide si vous ne désirez pas de mot de passe.

**Modification** : Il est obligatoire. Entrez un mot de passe dans le champs **mot de passe de modification** et confirmez-le.

#### Hébergement :

**Sur mon ordinateur** : Si vous choissez ce mode d'hébergement, votre site sera hébergé sur votre disque dur.

<u>Attention : Votre ordinateur doit être obligatoirement</u> <u>allumé et connecté à internet si vous voulez que votre site</u> <u>soit accessible</u>. **Sur Internet** : Cette solution consiste à héberger votre site sur une machine distante et a l'avantage de permettre à votre site d'être accessible 24h/24 et 7 jours/7.

#### Description du site :

Indiquez en quelques phrases une description de votre site

Attention le signe 📩 indique que le champ doit être obligatoirement renseigné.

Cliquez sur

pour passer à l'étape suivante

6- L'étape Hébergeur détaille les modalités d'accès à ce dernier :



Marche à suivre :

a- Commencez par cliquer sur le bouton Actualiser pour mettre à jour la liste des **hébergeur** puis

sélectionnez l'hébergeur désiré dans la liste déroulante au-dessus

b- Saisissez le login et le mot de passe liés au compte de l'hébergeur sélectionné.

si vous n'avez pas encore de compte, ni de mot de passe, cliquez sur le bouton Homepage;

Ceci ouvrira la page internet de création de compte de votre hébergeur. Pour Cryonetworks, cliquez ici.

Attention le signe 📩 indique que le champ doit être obligatoirement renseigné.

- c- Cliquez sur Pour passer à l'étape suivante
- 7- La fenêtre Upload



Elle vous permet de télécharger votre site vers votre hébergeur (processus de « upload »)

Appuyez sur le bouton GO puis vérifiez le bon déroulement du transfert de votre site en lisant les informations qui s'affichent dans la fenêtre orange. Le bouton à activer/désactiver l'affichage des informations.



Cliquez sur pour passer à l'étape suivante

Bravo, votre site est en cours de lancement 8-



L'interface mode Visite de votre site va apparaître dans quelques instants...

NB : pendant le chargement du site, il n'est pas toujours possible de déplacer la fenêtre e-maginer

•

## Le mode Visite

C'est le mode « on line » tel qu'il apparaît aux yeux de vos visiteurs ; il permet à tout moment de vérifier le bon fonctionnement de votre site (effets, déplacements...)

C'est à partir de lui que vous pourrez accéder au mode Modification.

## Interface principale



Interface principale du mode Visite



C'est l'espace 3D dans lequel évoluent les visiteurs de votre site.



2 possibilités s'offrent à vous :

- soit vous utilisez les boules de direction avec la souris



- soit vous vous déplacez dans la scène avec la souris :

Clic gauche/droit : déplacement avant / arrière / droite / gauche

Clic gauche/droit + Ctrl : élévation / descente

Clic gauche/droit +  $\widehat{\mathrm{tr}}$  (Shift) : basculement avant / arrière

## Les fonctions de base



#### Son rôle

C'est l'outil idéal pour converser avec les visiteurs de votre site.

#### Son utilisation

Entrez votre message dans la zone prévue à cet effet (barre en bas)

Des macros de textes pré-définis sont disponibles et la couleur de votre texte peut être définie à l'aide du bouton carré de couleur :

	- 🗩 🔳 🚟	
Accès		Gestion
direct aux	Choix de	avancée
macros	la couleur	du chat
prédéfinies	de vos	
	messages	

Gestion avancée du chat :

- **Agrandir la fenêtre de chat** : Ouvre la fenêtre de chat dans une fenêtre popup (indépendante).

- Utiliser les couleurs par défaut pour les autres utilisateurs : Si cette option est cochée, la couleur définie par défaut pour le texte des autres utilisateurs sera utilisée.

- Désactiver les messages système : Quand cette option est cochée, les messages envoyés par le serveur ne vous parviendront pas.

- Défilement automatique désactivé

- Configurer vos propres macros de chat :

💓 (SCOL)Configuration	n des macros de chat	×
Ajouter une macro	Supprimer une macro	Mettre à jour une macro
raccourci de la macro	contenu de la macro	
/bonjour	Bonjour à tous !	
Saisissez le raccourci et le Les raccourcis des macro /exemple	contenu de la macro dans l s doivent commencer par / Ceci est	es cases ci-dessus. un exemple
/test (%me sera automatiqueme	%me teste nt remplacé par votre nom)	eles macros

Ouvre une interface vous permettant de créer vos propres macros de messages.

- Entrer le nom de la macro, précédé du caractère / dans le champ "Macro Shortcut" puis le texte du message à afficher, dans "Macro Contents" (par exemple /bonjour pour Bonjour à tous .

- Sélectionner la macro pour la supprimer ou bien pour la mettre à jour.

- **Enregistrer le texte sous** : Permet de définir le nom et l'emplacement du fichier txt qui enregistrera les dialogues.

- Enregistrement en cours... : Spécifie le fichier qui enregistrera automatiquement le dialogue actuellement présent dans la fenêtre de chat.

#### Son rôle

Vous permettre de voir en en coup d'œil les utilisateurs présents dans votre site et d'envoyer un message privé à l'un d'entre eux en double-cliquant son nom



#### Son rôle

C'est à partir de son interface que votre site peut être personnalisé en tous points.

#### Son utilisation

Voir Mode Modification



#### Son rôle

Agrémenter votre site avec un fond sonore

#### Son utilisation

Par défaut, l'ambiance musicale du site est activée au lancement. Cliquez sur le

bouton Si vous désirez couper le son. De même, cliquez sur le bouton pour le réactiver.

Où choisir le fichier son servant d'ambiance musicale ?

Rendez-vous dans le mode **Modification**, puis **Administration** et cliquez sur le bouton **changer la musique d'ambiance**.



#### Son rôle

Permettre d'être plus facilement identifié.

#### Son utilisation

Cliquez sur le bouton 😂 pour appeler la fenêtre de choix de pseudonyme.

	Entrer pseudo	×
Entrer pseu	do	
		-
Login :	Max	
0		0

Entrez votre pseudonyme puis cliquez sur le bouton OK pour sortir.



#### Son rôle

Apparaître avec un avatar personnalisé sur lequel est plaqué une photo.

#### Son utilisation

Cliquez sur le bouton 😵 pour appeler la fenêtre de choix de photo



Cliquez sur le bouton 💭 pour choisir une image au format bmp, jpg ou png

Le fichier doit se trouver dans la partition SCOL



Son rôle

Fournir un soutien contextuel dans chacun des modes

#### Son utilisation

Cliquez sur le bouton ? pour lancer l'aide



Un jeu de Paintball est disponible dans les mondes **Exotic** et **Science Fiction**...à vous de le découvrir !

4

## Le mode Modification (Edition)

C'est le mode qui vous permet de personnaliser au maximum votre monde 3D



# Les déplacements / opérations dans la scène

Ils sont identiques à ceux du mode Visite :

2 possibilités s'offrent à vous :

- soit vous utilisez les boules de direction avec la souris



- soit vous vous déplacez dans la scène avec la souris :

Clic gauche/droit : déplacement avant / arrière / droite / gauche

Clic gauche/droit + Ctrl : élévation / descente

Clic gauche/droit + û (Shift) : basculement avant / arrière

4

## Opérations sur la Scène 3D entière

Afin d'effectuer des modification au niveau de la scène toute entière, cliquez sur le bouton ci-dessus puis faites un clic droit n'importe où dans la scène ; 3 possibilités s'offrent à vous :

#### Couleur de fond

Permet de choisir une couleur « flat » pour la scène 3D

Il est conseillé de choisir la couleur noir (par défaut)

Position

Permet de définir / supprimer une (nouvelle) position dans la scène 3D



- Entrez le nom de la position dans la zone Nom puis cliquez sur le bouton +
- (La position peut être finement définie grâce aux axes x, y,z et a,b,c)
- Appuyez sur la touche Entrée du clavier
- Si vous désirez supprimer une position sélectionnez-la puis cliquez sur le bouton -

#### Lumière

Permet de définir un coefficient de lumière (intensité lumineuse)



Faites glisser le curseur vert en fonction de la lumière recherchée

L'option Ambient Light opère un effet global sur toute la scène.

4



Cliquez sur le bouton ci-dessus puis faites un clic droit sur un objet ou une texture.

L'objet sélectionné est délimité par un cube blanc translucide.

5 choix sont disponibles :

#### Ajouter objet



Sélectionnez un objet \*.m3d dans l'arborescence du Serveur (si votre site n'est pas hébergé, votre disque dur fait office de serveur), de l'Upload ou bien de Local (votre disque dur), puis cliquez sur **Appliquer**.

Comment ajouter un objet que j'ai créé ?

Dans le répertoire scol/partition, créez un répertoire 'public'. Placez-y votre fichier m3d. Lancez

votre site Emaginer , puis cliquez sur le 4 ème

bouton en descendant de haut en bas dans le menu de modification. Sélectionnez un objet

dans votre scène 3D, cliquez sur **Ajouter Objet**, remontez dans l'arborescence pour pouvoir sélectionner

le répertoire Local et vous retrouverez votre fichier m3d.

## Je n'arrive pas à voir l'objet que je viens d'ajouter, que se passe-t-il ?

Passer en 'mode 4 vues' pour visualiser l'objet qui vient d'être ajouté, vous pourrez ainsi le déplacer facilement.

Comment déplacer mon objet une fois celui-ci inséré dans la scène 3D?

Voir paragraphe Déplacer Objet ci-dessous.

#### Supprimer objet

Supprime l'objet séléctionné ; cliquez sur OK pour le supprimer.

#### Déplacer objet

Un arbre à 3 dimensions apparaît sur l'objet sélectionné :



Choisir l'axe désiré en faisant passer le curseur dessus, celui-ci devient jaune, puis cliquer sur le bouton gauche de la souris et déplacez l'objet. Il est possible d'accéder à l'éditeur 3D à 4 vues en cliquant sur le bouton **Basculer Max/min** en bas à droite de l'écran.

Pour sortir de l'éditeur, appuyez sur le bouton Vue.



#### Rotation

Un arbre à 3 dimensions apparaît sur l'objet sélectionné :

Choisir l'axe de rotation désiré en faisant passer le curseur dessus, celui-ci devient jaune, puis cliquer sur le bouton gauche de la souris et déplacez l'objet en fonction de la rotation voulue.

#### Echelle

Un arbre à 1 dimension apparaît sur l'objet sélectionné :

Faites passer le curseur dessus, celui-ci devient jaune, puis cliquer sur le bouton gauche de la souris et montez (agrandissement de l'objet) ou descendez (réduction de l'objet).

#### •



#### Flat

Permet de faire apparaître un matériau en « flat » (couleur uniforme non-texturée ; gris par défaut).

#### Texture

Permet d'appliquer une texture au matériau sélectionné

(SCOL)Sélection texture à Appliquer :						
(SCOL)Sélection texture à Applique	r: gro3001.a.jpg gro3001.b.jpg gro3001.c.jpg gro3001.c.jpg gro3001.c.jpg gro3001.c.jpg gro3002.jpg gro3002.c.jpg gro3002.c.jpg gro3002.jpg gro3002.jpg gro3002.jpg gro3002.jpg gro3002.jpg gro3002.jpg gro3003.jpg gro3003.jpg gro3003.jpg gro3003.jpg	gro3003d.jpg gro3003e.jpg gro3003e.jpg gro3004a.jpg gro3004a.jpg gro3004c.jpg gro3004e.jpg gro3004e.jpg gro3004e.jpg gro3005e.jpg gro3005b.jpg gro3005b.jpg gro3005c.jpg gro3005c.jpg gro3005c.jpg gro3005c.jpg				
	gro3002e.jpg gro3002f.jpg gro3003a.jpg gro3003b.jpg gro3003c.jpg	gro3005b.jpg gro3005c.jpg gro3005d.jpg gro3005e.jpg gro3005f.jpg				
And the second s	Appliqu	er Annuler				

Choisissez la texture dans les librairies graphiques disponibles, puis cliquez sur **Appliquer**.

Comment utiliser mes propres textures ?

Dans le répertoire scol/partition, créez un répertoire 'public'. Placez-y vos fichiers bmp ou jpg. Lancez votre site Emaginer , puis cliquez sur le 4 ème bouton en descendant de haut en bas dans le menu de modification. Sélectionnez une texture dans votre scène 3D, cliquez sur texture, remontez dans l'arborescence pour pouvoir sélectionner le répertoire Local et vous retrouverez votre fichier bmp ou jpg.

#### **Couleur Flat**

Permet de définir la couleur flat utilisée : cette couleur est utilisée pour l'affichage des objets et parois lors du chargement du site.

Une fenêtre vous permet de choisir la couleur :



- 1- Cliquez dans la zone centrale sur la couleur désirée
- 2- Cliquez à droite sur la nuance voulue
- 3- Cliquez sur le bouton OK pour valider

#### Filter

Interface permettant d'agir sur divers paramètres du matériau sélectionné :

💢 (SCOL)Sélection Filtre :	_ 🗆 🗙
lib/texture/room/contempo/ground/gro3001d.jpg	
Color Filter Color: Rate:	<u> </u>
Rotation Filter Angular:	>
Saturation Filter Value: Rate:	
Ok Cancel	<u>&gt;</u>

**Color Filter** : permet de colorer la texture sélectionnée

Color : choix de la couleur cible

Rate : intensité de la couleur

Rotation Filter : permet de teinter la texture

Angular : définit la valeur de la teinte

**Saturation Filter** : permet de saturer ou désaturer les couleurs composant la texture sélectionnée

Value : indique la teinte

Rate : paramètre le degré de saturation

Attraction Filter : permet de définir une couleur qui apparaitra transparente (à utiliser avec Transparence)

Color : couleur à traiter

Distance : degré d'intensité (0-255)

Validez le tout par OK

#### Transparence

Permet de définir un degré de transparence pour le matériau sélectionné :

💢 (St	:OL	)Sé	lect	ion	Tra	nsp	arer	nce	:			IN
							16	55				
신								ŗ			1	
D	20	41	62	83	104	125	146	167	188	209	229255	0.000
🗹 St	et tr	ans	spa	ren	t							
	)K									_(	Cance	el 🛛

- Faites glisser le curseur vert pour régler le degré de transparence

- Cochez la case **set transparent** pour activer la transparence

- Cliquez sur **OK** pour valider.

#### Eclairé

Permet de définir si un matériau doit être éclairé ou pas

Un chevron devant eclairé indique que le matériau est éclairé.

#### Copier/coller matériau

Permet d'effectuer des opérations de copier/coller à partir d'un clic droit sur les matériaux.

4

## Mettre en place des effets

#### Rôle des effets

Grâce à eux, vous pouvez intégrer des jeux, diffuser des séquences vidéo, diffuser des fichiers, créer liste de diffusions etc...

#### Liste des effets

Tag

Permet de dessiner des tags sur un objet ou un matériau :

Quand le curseur passe sur l'objet, le curseur se transforme en une bombe à taguer.

Il faut cliquer sur le bouton gauche de la souris puis la déplacer pour dessiner des graffitis.

Un clic droit sur le matériau ou l'objet fait apparaître 2 options :

#### **Options graphiques**



#### **Quitter le mode Dessiner**

Permet de revenir au mode normal.

#### Mise en place de l'effet

	Tag
	Quand les visiteurs okqueront sur l'objet, ils pourront dessiner directement sur la texture.
Activet	Entrez le texte qui apparaîtra quand les visiteurs pointeront l'objet avec le ourseur :
	(Faites des Grafitei
	Entrez le mot de passe qui permettra aux visiteurs d'activer cette fonction (laisser vide si vous ne voulez pas de mot de passe) :

- Dans la première zone de saisie, entrez le texte qui apparaîtra quand le curseur passera sur l'objet

- Optionnel : instaurez un mot de passe pour accéder à cette fonction, ne rien inscrire si vous ne désirez aucun mot de passe.

Attention ! Essayez de ne pas utiliser cet effet sur une texture répétée plusieurs fois dans la scéne sans quoi les tags s'incriront sur toutes ces mêmes textures. Faites attention à bien choisir une texture unique

#### Sampler

C'est une table de mixage qui permet de diffuser plusieurs morceaux (wav ou mp3) en même temps ou enchainés.

	C (SCOL)Delauk
Table de mixage:	0000
1 clic démarre le morceau 1 second clic stoppe le morceau	
	Joue le Choix d'un Joue le fichier wav ou mp3 morceau en boucle si coché

Cliquez sur la croix en haut à droite de la fenêtre du sampler pour le fermer.

**Attention !** Le fichier wav ou mp3 choisi ne doit pas excéder 100 Ko et se trouver dans le répertoire partition ou public de Scol

Par ailleurs, des morceaux exemples aux format wav et mp3 sont proposés dans le répertoire partition/sampler.

#### Mise en place de l'effet

- Dans la première zone de saisie, entrez le texte qui apparaîtra quand le curseur passera sur l'objet.

- Optionnel : instaurez un mot de passe pour accéder à cette fonction, ne rien inscrire si vous ne désirez aucun mot de passe.

**Attention !** Si le site est re-démarré, les morceaux musicaux ne sont plus disponibles sur le serveur, il faut les charger à nouveau.

#### News

Interface permettant de poster, de lire, des messages, de s'abonner et de se désabonner à des groupes de discussions :

Un ou des newsgroups doivent avoir été définis auparavant dans le mode administration



- Commencez par vous abonner à un groupe de discussion en cliquant sur **Newsgroups**.

- Sélectionnez le newsgroup désiré, puis cliquez sur **S'abonner**. - Cliquez sur Entrée puis fermez la fenêtre.

- Cliquez sur **Actualiser** pour faire apparaître le newsgroup, puis cliquez sur **Poster** pour envoyer un message ou bien sélectionnez un message déjà posté et cliquez sur **Répondre** pour lui envoyer une réponse.

#### Mise en place de l'effet

- Dans la première zone de saisie, entrez le texte qui apparaîtra quand le curseur passera sur l'objet.

- Optionnel : instaurez un mot de passe pour accéder à cette fonction, ne rien inscrire si vous ne désirez aucun mot de passe.



#### Mailinglist

Permet d'envoyer des e-mails à plusieurs destinataires et/ ou de recevoir les e-mails d'une liste de diffusion. Un clic sur l'objet ou la texture ouvre une boite dialogue :

	Abonnement	×
Saisissez vo	s noms et adresse e-mail pour vou	s abonner à cette liste
Nom :	Sophie Martin	
Adresse :	s.martin@mail.net	
03		8

Indiquez votre nom ainsi que votre adresse e-mail

Cliquez sur OK pour fermer la fenêtre

Mise en place de l'effet

Explorateur d'Effets	×
	Mailing List
(januar and januar and janu	En cliquant sur cet objet, les visiteurs pourront s'abonner ou se désabonner d'une liste de diffusion d'e-mails, et envioyer des e-mails à toutes les personnes inscrites.
	Vous voulez vous insortre à la liste :
Activer	Vous vouler vous désinscire de la fiste :
	Vous voulez écrite à toutes les personnes enregistrées :
	Entrez le texte qui apparaîtra quand les visiteurs pointeront l'objet avec le curseur :
	Entrez le mot de passe qui permettra aux visiteurs d'activer cette fonction (laisser vide si vous ne voulez pas de mot de passe) :

- Cochez la case désirée en fonction de l'opération voulue (inscription – désinscription – envoi d'une mailing liste)

Remarque : si vous voulez effectuer ces 3 actions,

vous devez affecter chacun de ces liens à un objet différents

- Dans la première zone de saisie, entrez le texte qui apparaîtra quand le curseur passera sur l'objet.

- Optionnel : instaurez un mot de passe pour accéder à cette fonction, ne rien inscrire si vous ne désirez aucun mot de passe.

Attention ! Ceci est un effet mono-instance (voir glossaire)

#### Logo

Effet permettant d'afficher un logo en incrustation sur l'interface 3D de votre site E-maginer . Un clic sur le logo ouvrira un navigateur internet et affichera le site internet désiré :

Attention : le logo apparaitra à l'endroit même où vous cliquez dans la scène 3D , lorsque vous choisissez une texture pour l'effet Logo; il est donc conseillé de choisir le bon angle de vue avant de cliquer sur la texture qui lancera l'effet Logo.

#### Mise en place de l'effet



- Sélectionnez dans la partition Scol un fichier image représentant votre logo, en cliquant sur

- Entrez l'adresse (URL) du site que vous désirez voir s'afficher en cliquant sur le logo

- (optionnel) : Entrez un texte qui s'affichera quand le curseur passera sur l'objet.



#### Jeu de rôle

Le premier joueur qui se connecte au Jeu de rôle est le Maître du jeu, il pourra ainsi modifier les fiches des joueurs qui se connectent après lui. Voir Fiches Jeu de rôle.

C'est une interface qui permet de mettre en place des jeux interactifs simples (jeux de positions).



**A** – Ajout d'un objet 3D dans la scène (doit se trouver dans la partition Scol)

B- Déplacement de l'objet 3D

**C**- Rotation (clic gauche) ou Mise à l'échelle (clic droit)

D- Copie l'objet 3D

E- Efface l'objet 3D

F- Mise à jour de la scène 3D

**G**- Import d'une texture de fond (remplace l'existante)

**H**- Couleur de dessin actuelle (cliquer sur Q pour en changer)

I- Outil de dessin de trait

J- Outil de dessin d'un rectangle

**K**- Outil de dessin d'un polygone ovale ou circulaire

L- Outil de dessin d'une flèche

**M**- Permet de déplacer un angle ou un point d'une figure ou d'un trait

- N Efface un point et ses côtés adjacents
- O- Déplace un groupe de points et traits
- P- Supprime un groupe de points
- Q- Permet de changer la couleur de fond

A chaque fois qu'un des boutons cidessus est cliqué, sa fonctionnalité est toujours activée : chaque clic de souris reproduira l'action. Cliquer une autre fonction pour désactiver l'actuelle.

#### Mise en place de l'effet

- Dans la première zone de saisie, entrez le texte qui apparaîtra quand le curseur passera sur l'objet.

- Optionnel : instaurez un mot de passe pour accéder à cette fonction, ne rien inscrire si vous ne désirez aucun mot de passe.

Attention ! Lorsqu'un joueur effectue des modifications, l'autre ne les verra pas.

#### FTP

Client FTP permettant de télécharger des fichiers...

Pour être accessible, le mode FTP doit avoir été établi préalablement via le mode Administration (outils). un utilisateur ne pourra se servir de la fonction FTP que si le login avec lequel il est entré dans le site est répertorié dans la base des pseudonymes du client FTP.

Une fois cette opération effectuée, affectez l'effet FTP à un objet. Assurez-vous d'être loggé avec le pseudo défini via le mode Administration. Cliquez sur l'objet correspondant à l'effet FTP.



Sélectionnez le répertoire ftp\_files en cliquant sur son nom, cliquez sur le + pour pouvoir voir le répertoire FichiersTransférer. Sélectionnez le. Ouvrez l'explorateur windows, allez dans le répertoire scol, puis partition. A noter que vous ne pouvez transférer que les fichiers qui sont inclus dans un répertoire de partition. Sélectionnez le fichier logo.bmp par exemple, puis le glisser dans la colonne client ftp. Le fichier logo.bmp apparaîtra dans cette colonne. Le sélectionnez puis double cliquez dessus. Il apparaîtra dans la colonne serveur : fichiers, ce qui voudra dire que le fichier a bien été transféré sur le serveur.

Pour télécharger le fichier logo.bmp du serveur vers son disque dur en local, il suffit de double-cliquer le fichier se trouvant dans la colonne serveur.

Attention ! Ceci est un effet mono-instance

Mise en place de l'effet

FTP
Quand un visiteur okquera sur l'objet, il pourra télécharger un fichier ou transmettre un fichier au serveur à l'aide du module ftp.
Entrez le texte qui apparaîtra quand les visiteurs pointeront l'objet avec le curseur :
Transfets de fichiers
Entrez le mot de passe qui permettra aux visiteurs d'activer cette fonction (laisser vide si vous ne voulez pas de mot de passe) :

- Dans la première zone de saisie, entrez le texte qui apparaîtra quand le curseur passera sur l'objet.

- Optionnel : instaurez un mot de passe pour accéder à cette fonction, ne rien inscrire si vous ne désirez aucun mot de passe.

#### Dynlight

Paramétrage fin des effets de lumière sur une texture

#### Mise en place de l'effet



Choisissez l'effet de lumière désiré :

Para / Omni / Spot

- Dans la première zone de saisie, entrez la valeur de l'intensité de l'effet de lumière.

- Optionnel : instaurez un mot de passe pour accéder à cette fonction, ne rien inscrire si vous ne désirez aucun mot de passe.

- Paramètres avancés :

Exploratiour d'Effette		×
	Distance après laquelle la lumière décroit :	
	Postion du point de lumière :	
Activer	×	
	Y ()	
	z 🚺	
	Orientation de l'angle du point de lumière :	
	× 🦲	
	Y (* )	Farmer

Cette fenêtre permet d'affiner les paramètres de la lumière affectant la texture.

#### Draughts

Jeu de dames en ligne





Cliquez le pion désiré, gardez le doigt enfoncé puis déplacez le pion jusqu'à la case voulue, relâchez le doigt : le pion se déplace automatiquement. Un bouton en bas à droite permet de remettre le jeu à zéro.

Attention ! Seuls 2 joueurs peuvent participer à ce jeu

#### Camera

Effet de caméra à partir d'une position précise



Mise en place de l'effet

- Déplacez-vous à l'endroit que la caméra affichera sur la texture
- Cliquez sur le bouton Sélectionnez cette position

- Optionnel : instaurez un mot de passe pour accéder à cette fonction, ne rien inscrire si vous ne désirez aucun mot de passe.

#### Backgammon

Jeu de Backgammon



Comment déplacer un pion ?

Cliquez le pion désiré, gardez le doigt enfoncé puis déplacez le pion jusqu'à la case voulue, relâchez le doigt : le pion se déplace automatiquement

Attention ! Seuls 2 joueurs peuvent participer à ce jeu

Shift

Effet de translation d'une texture selon un sens

paramétrable

Explorateur d'Effeta		Décalane des coordonnées d'une t	×
		Decarge des contonnes d'une t	
nalation and	Selectionnes la vitesse de décal	lage :	
	Mtesse horizontale :	Messe venicale : 🦲	Numbre d'images/sec. :
Adiver			
and the second second			
and the second second			

Entrez les valeurs de vitesses horizontale (nombre de pixels de décalage) et verticale ainsi que le nombre d'images par seconde

#### Cochez la case Activer

#### Teleport

Permet de téléporter un avatar à un endroit

précis du monde 3D

Pour fonctionner, il est nécessaire de déterminer des positions dans **Modifier la scène**.



Mise en place de l'effet

- Choisissez une des positions disponibles
- Entrez le texte qui apparaîtra quand le curseur pointera sur la texture

- Optionnel : instaurez un mot de passe pour accéder à cette fonction, ne rien inscrire si vous ne désirez aucun mot de passe.

#### Realvideo

Permet de diffuser des vidéos au format ram sur une texture.

Lors de la diffusion, un clic sur la vidéo met en pause la vidéo, un second clic reprend la lecture là où elle était arrêtée.

Explorateur d'Effett		×
	Film real	
est all successive and	Quand les visibeurs cliqueront sur l'objet, ils verront un film.	
Actives	Entres l'adresse internet du film : Exemple : http://www.oryonetworks.com/heal.cam	
	http://www.cryonetworks.com/real.ram	
	Entrez le texte qui apparaîtra quand les visiteurs pointeront l'objet avec le curseur :	

- entrez l'adresse de la vidéo à diffuser; pour ce faire, vous pouvez effectuer une opération de copier-coller (touches ctrl+c et ctrl+v)

- Entrez le texte qui s'affichera quand la texture sera pointée avec le curseur.
- Cochez la case Activer

#### Whiteboard

Lance un tableau de dessin interactif dans lequel il est possible de dessiner et d'intégrer des images.



URL

Permet de lancer un site précis dans un navigateur internet lorsqu'on clique sur une texture

	Lien vers un site web
	Quand les visiteurs cliqueront sur l'objet, la fenêtre contenant le site veb s'ouvrira.
	Entres fadresse du site web : Example : http://www.cryonetworks.com
Actives .	http://www.mon_ste.com
	Ettrez le texte qui apparaîtra quand les visiteurs pointeront l'objet avec le ourseur :
	Mon ste 2D
	Entrez le mot de passe qui permetira aux visiteurs d'activer cette fonction (laisser vide si vous ne voulez pas de mot de passe) :

- Entrez l'adresse du site à lancer
- Entrez le texte qui s'affichera quand la texture sera pointée avec le curseur.
- Cochez la case Activer

Rotate

Permet de donner un effet de rotation à une texture

Explorateur d'Effets		×
	Rotation de l'objet	
jan .	1. Choisissez l'axe de rotation :	
	Ave X	
	Are Y	
-	Ave Z	
	2. Choisissez la vitesse de rotation :	
	100	

- Choisissez l'axe x, y ou z pour la rotation
- Cochez la case Activer

Fiche Jeu de rôle

Permet de créer sa propre fiche de joueur, à utiliser avec l'effet jeu de rôle

(seul le Maître du jeu pourra modifier les fiches des joueurs).

- 1- Entrez votre nom de joueur
- 2- Une fiche avec un onglet affichant votre nom apparaît
- 3- Cliquer sur le bouton + en haut à droite afin d'ouvrir la fenêtre d'ajout de composants.



4- Utiliser les boutons à droite pour créer votre fiche : ils sont répartis en 4 groupes:

Composants : permet d'insérer des barres de boutons

**Déplacement Composants** : pour placer ces composants comme bon vous semble dans la fenêtre

Zones : créé des zones d'actions pour le jeu

**Gestion de la fiche** : permet d'ouvrir une fiche existante, de l'enregistrer et de mettre à jour la fiche de jeu de rôle.

**ATTENTION !** A chaque fois qu'un des boutons ci-dessus est cliqué, sa fonctionnalité est toujours activée : chaque clic de souris reproduira l'action. Cliquer une autre fonction pour désactiver l'actuelle.

#### Mise en place de l'effet

- Dans la première zone de saisie, entrez le texte qui apparaîtra quand le curseur passera sur l'objet.

- Optionnel : instaurez un mot de passe pour accéder à cette fonction, ne rien inscrire si vous ne désirez aucun mot de passe.

4

## 😎 Le modeleur d'intérieur

#### Son rôle

C'est un modeleur 3D qui permet de créer son propre espace 3D en quelques instants pour pouvoir l'utiliser comme monde E-maginer.



#### Son utilisation

Choisir une des formes pré-définies à gauche en cliquant dessus, puis donner un nom à la cellule dans le champ « Nom de la pièce » ; paramétrer ensuite la hauteur de la cellule (Hauteur) puis le nombre de cases composant la cellule en largeur (GridW) et en longueur (GridH). Cliquer sur *Suivant*.



Le damier représentant la cellule vu du dessus est composé de cases blanches : faire un clic droit puis déplacer la souris dans le damier pour creuser la cellule (à noter que l'espace ainsi creusé le sera du plafond au sol, autrement dit, un mur apparaîtra autour du trou). Cliquer sur *Suivant* pour passer à l'étape suivante.



Faire un clic gauche sur la case désirée puis choisir une des textures prédéfinies dans la liste déroulante à droite (Modèle Dalle sol). Faire un clic droit pour enlever une case du sol.

Par ailleurs, il est également possible de choisir une couleur flat pour la case sélectionnée en cliquant sur *Couleur du Matériau*. Cliquer sur *Suivant*.



Comme pour le sol, cliquer sur la case sur laquelle une texture doit être appliquée, puis choisir une des textures (éclairages prédéfinis) dans la liste déroulante à droite (Modèle dalle plafond). Cliquer sur *Couleur du matériau* pour affecter une couleur Flat à la case. Cliquer sur *Suivant*.



Faire un clic gauche puis déplacer la souris horizontalement ou verticalement pour créer une cloison.

Faire un clic droit sur une cloison existante et déplacer la souris pour la supprimer.

La largeur d'un couloir doit être de 2 cloisons au minimum sinon l'avatar ne pourra pas emprunter ce couloir

Pour affecter une texture à un mur, il faut le sélectionner (clic gauche) puis choisir une des textures prédéfinies dans la liste déroulante (Modèle Mur) ou une couleur flat (Couleur du matériau). Cliquer sur *Suivant*.

Supprimer Pièce :		×	
"Voulez-vous remplacer	tous les objets exis	stants ?"	
C OK	Annuler		
-	* 🐢	V	

Un message d'avertissement s'affiche alors :





La cellule terminée apparaît dans la fenêtre de visualisation 3D : vous pouvez vous mouvoir tout comme dans la fenêtre de visualisation du C3D3.

- Sauvegarder le fichier .m3d en cliquant sur le bouton à droite de m3d puis choisir un répertoire de la partition Scol (*Lib/room/perso*, par exemple) pour enregistrer la cellule.

- Cliquer sur Quitter.

4



Cet arbre vous permet de visualiser rapidement les effets que vous avez utilisés dans votre site :

Explorateur d'Effets	×
⊢Tag	
<mark>1.6_13_14</mark>	
i∰Sampler	
news	
Mailing List	
Hannelogo	
jeurole	
	V

Un double-clic sur un des effets ouvre directement la fenêtre de paramétrage de l'effet

## Quitter le mode Modification

En cliquant sur ce bouton, vous revenez dans le mode visite

## Le mode Administration

Ce mode regroupe les actions qui concernent la gestion, l'exploitation et l'administration du site. Ils sont accessibles via une télécommande :

Cliquez les boutons de la télécommande pour en connaître les fonctions



### Liste des opérations possibles

#### Bannière

Bannière	_×_
Texte	Coul. Coul. texte fond
Bienvenue dans mon site 3D	
<u>(</u>	
(	
❹ 😣	

Permet de définir jusqu'à 6 messages défilant en haut de la fenêtre 3D ; les messages passent alors les uns à la suite des autres. Il est possible de choisir une couleur pour le texte et le fond du texte.

#### FTP

Sélectionnez le répertoire ftp\_files, cliquez sur **Ajouter répertoire**, inscrire un nom de répertoire par exemple *FichiersTransférer*.

Sélectionnez le nouveau répertoire *FichiersTransférer*, cliquez sur **Editer utilisateur**, ajouter les users Admin et Guest. Ces pseudos correspondent au login dans Emaginer. Si vous êtes logué avec John, vous ne verrez pas le répertoire, par conséquent ajouter l'utilisateur John.

Mailing List

Par exemple, indiquez votre nom et votre adresse e-mail. Cliquez sur le signe plus [+]. Ainsi l'adresse email appartiendra à la mailing-list de ce monde Emaginer.

Newsgroup

NewsGroup Admin	×
Supprimer un NG	
Créer un NG	
[Liste des News Group]	
NewCryo	

Ecrire le nom de votre newsgroup (ex : NewCryo ) puis cliquez sur **créer un NG**. Notez qu'elle apparaît en bas dans la liste.

Son (changer la musique d'ambiance)

Interface permettant de paramétrer le la musque d'ambiance qui s'exécute à l'entrée du site :



Cliquez sur + pour ajouter un fichier midi ou wave

Cliquez sur - pour supprimer le fichier sonore sélectionné

Attention ! Il est nécessaire de fermer E-maginer , puis de relancer votre site pour que le changement d'ambiance musicale soit pris en compte. Par ailleurs, faites attention à la taille du fichier musical car celui-ci devra être téléchargé chez chaque visiteur.

#### Stats



Interface comptabilisant le nombre de connexions par jour (hits), ainsi que le temps total cumulé (par jour). 2 boutons permettent de rafraîchir les graphiques ou de les remettre à zéro.

Changer mot de passe d'entrée dans le site

Permet de paramétrer un nouveau mot de passe d'entrée. Laisser les champs vides si aucun mot de passe n'est désiré.

Changer mot de passe administrateur

Permet de paramétrer un nouveau mot de passe pour accéder aux fonctions d'administration (outils). Laisser les champs vides si aucun mot de passe n'est désiré.

## Comment changer le mot de passe de modification du site ?

Il est nécessaire de fermer le site et de lancer **E-maginer** en passant par le menu Démarrer (ou icône sur le bureau). Choisissez **Modifier un site**, sélectionnez le site, puis indiquez un nouveau mot de passe et confirmez-le. Ce mot de passe est obligatoire.

#### Mot de passe d'entrée

Permet d'établir ou de changer le mot de passe d'entrée dans le site (laissez le champ vide pour ôter le mot de passe)

#### Mot de passe Administrateur

Permet d'établir ou de changer le mot de passe d'accès aux Outils (administrateur) - (laissez le champ vide pour ôter le mot de passe)

### Glossaire

#### Chat

Communication écrite via internet à l'aide de messages apparaissant dans une fenêtre

#### **Couleur Flat**

Couleur simple servant à afficher un objet pendant que sa texture se charge : permet les déplacements dans le site

#### Effet mono-instance

Effet pouvant être déclenché à partir de plusieurs endroits(liens) dans le monde 3Dmais qui mènera à une même instance (résultat de l'effet) quelquesoit le lien à partir duquelil aura été déclenché

#### Hébergement

Processus de mise à disposition d'un site sur une machine (serveur) ou un PC (local). L'hébergement sur un serveur Cryonetworks est limité à 3 mois.

#### Keycode

Code-clé permettant d'activer la fonction d'hébergement

#### **Partition Scol**

Répertoire d'installation de E-maginer et du Scol Voy@ger . En général le chemin est c:\program files\scol\partition ; les images,textures et objets utilisés dans votre monde doivent être stockés dans ce répertoire.

#### Se logger

C'est se connecter au site 3d puis être reconnu via le pseudonyme que l'on utilise.

#### Scol Voy@ger

Plugin (moteur) qui permet d'utiliser E-maginer et de visiter des mondes 3D Emaginer

#### Upload

Processus d'envoi d'un site E-maginer sur un serveur qui l'hébergera

#### Wizard

Système intuitif de fenêtres successives guidant l'utilisateur dans la création d'un site E-maginer

#### 4

Les informations et textes indicatifs, dont la consultation gratuite n'est pas liée à la contraction d'un accord, sont soumis à la vérification du lecteur et protégés par le droit d'auteur et le copyright. Sauf autorisation, la duplication, le prêt, la vente en sont interdits. Tous droits de propriétés réservés à la société CRYONETWORKS. Celle-ci ne sera pas responsable des conséquences engendrées du fait de leur l'utilisation. Copyright © 2001 Cryonetworks.