

# Tutoriel de mapping vidéo

Heavy M Free

## Table des matières

Matériel nécessaire.....	2
Téléchargement et installation du logiciel.....	2
Installation du matériel.....	2
Présentation du logiciel.....	3
Formes et dessins.....	4
Les groupes de formes.....	4
Couleurs et bordures.....	5
Les bordures de la forme.....	5
La couleur de la forme.....	5
Les effets.....	6
Effets sur l'intérieur de la forme :.....	6
Effets sur la structure de la forme.....	6
Effets de mouvement.....	7
Autres effets.....	7
Les séquences.....	8
Projection.....	8
Sur le site internet de Heavy M.....	8

## Matériel nécessaire

- 1 ordinateur sous Windows
- 1 vidéo projecteur
- Des boîtes à chaussure (ou autre surface pour projeter, un mur blanc fait l'affaire)
- 2 tables et une prise électrique non loin

## Téléchargement et installation du logiciel

Ce n'est pas un logiciel libre mais il existe une version gratuite.

Il faut se créer un compte :

- Se connecter : [https://heavym.net/fr/account?download=true&origin=home\\_b1](https://heavym.net/fr/account?download=true&origin=home_b1)
- Puis télécharger le logiciel : <https://heavym.net/fr/account?download>
- Installez le logiciel sur votre ordinateur, puis entrez votre identifiant et mot de passe (les mêmes que le compte que vous venez de créer.

## Installation du matériel

Installez les différents éléments :

- Tout d'abord installez le vidéoprojecteur sur une table et le brancher à l'ordinateur.
- Sur une table en face, installez la surface sur laquelle vous allez projeter votre mapping. Cela peut-être n'importe quoi, des boîtes à chaussures par exemple.
  - **Ne plus déplacer le matériel ensuite pour éviter tout risque de décalage.**
  - Anticipez l'endroit où vous disposerez l'ordinateur et le vidéoprojecteur, quitte à les surélever. Pensez aux personnes qui pourraient circuler autour de l'installation et sécurisez les câbles.
- Réglez votre vidéoprojecteur pour que l'image soit nette et prenne toute la surface de votre installation.

Sur le logiciel Heavy M Free :



- Appuyez sur la touche + P sur votre clavier et choisissez l'option **ETENDRE**
- **Puis sur le logiciel**, choisir : Projection ----- Windows Read (plein écran) ou fullscreen et choisir 1

## Présentation du logiciel

The screenshot shows the HeavyM Free v1.6.3 software interface. The title bar reads 'HeavyM Free v1.6.3 - NoName.hm'. The menu bar includes 'File', 'Edit', 'Tools', 'Options', 'Projection', and 'Help'. The interface is divided into several sections:

- Insérer une forme prédéfinie:** A group of four icons (triangle, square, circle, and another square) in the top toolbar.
- Outils de dessin:** A group of three icons (crosshair, brush, and plus) in the top toolbar.
- Effets et couleurs:** A vertical panel on the right side containing various effect and color icons.
- Groupes de formes:** A 'Layers' panel on the right side showing a list of colored shapes.
- Séquences:** A panel in the bottom left showing a sequence named '0 name' with a play button and a '4 beats' dropdown.
- Lancer/arrêter la projection:** A group of playback control icons (play, stop, next, previous, refresh, and trash) in the bottom toolbar.

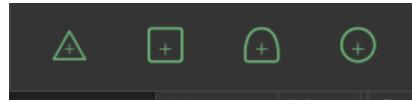
The central workspace is labeled 'Zone de projection' and contains a large dark rectangle. The bottom right area shows a 'TAP' button and a mixer with 'Bass', 'Mid', and 'High' frequency sliders.

## Formes et dessins


- Il est possible de dessiner ses propres formes, ou de modifier des formes pré-existantes.


- **Les formes prédéfinies :**

Pour les insérer, glissez la forme jusque dans la zone de projection.



- **Créer sa forme :**

Appuyez sur la croix  pour visualiser votre curseur sur votre surface de projection.

Puis sur la plume  pour tracer. Créez un nouveau point en faisant un clic gauche et arrêtez votre tracé avec un clic droit.

**Attention** : une forme dans Heavy M est une forme fermée. Le tracé devra donc rejoindre le premier point créé.

- **Modifier une forme :**

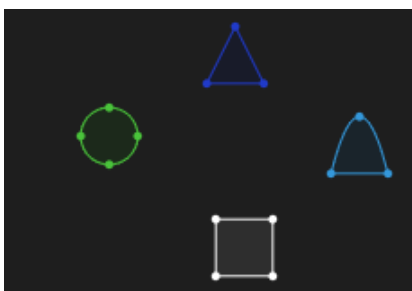
Il faut sélectionner un des points (angle) de la forme (il devient jaune lorsqu'il est sélectionné). Maintenez le clic gauche et déplacez ainsi votre point.

## Les groupes de formes

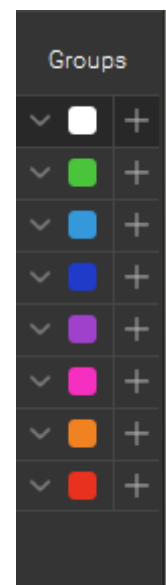
Dans la version gratuite d'Heavy M, il existe 8 groupes différents, repérés par des couleurs. **Tous les effets appliqués à une forme seront automatiquement répercutés sur les autres formes du même groupe.** Par défaut les nouvelles formes créés sont automatiquement placée dans le groupe 0, le blanc.

Pour changer une forme de groupe :

- Sélectionnez la forme (elle devient jaune).
- Faites un clic droit à l'intérieur et choisissez « Groups ».
- Sélectionnez le groupe désiré.




*Un exemple de formes appartenants à des groupes différents*

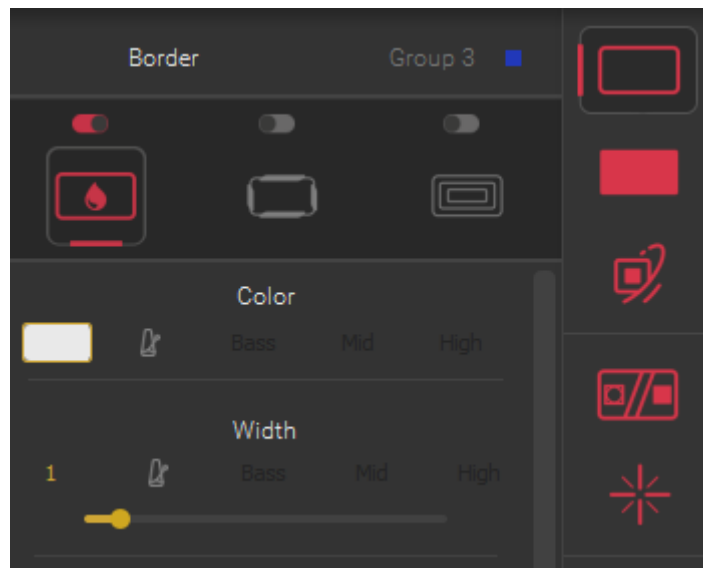


# Couleurs et bordures

## Les bordures de la forme

Sélectionnez votre forme ou groupe puis cliquez sur  dans le panneau latéral à droite.


Un menu s'ouvre alors :



- Dans le premier menu (avec la goutte) :
  - Cliquez sur « Color » pour choisir votre couleur
  - Cliquez également sur « width » pour choisir la largeur de la bordures
- Le second menu permet d'ajouter un effet sur la bordure : une bande de couleur tournant le long de la bordure. Les couleur, largeur et vitesse de cette bande de couleur peuvent être personnalisés.

**Attention : vérifiez que les boutons soient bien activés**  (en rose). Si il est grisé l'effet ne sera pas actif sur la projection.

## La couleur de la forme


Sélectionnez votre forme ou groupe puis cliquez sur  dans le panneau latéral à droite.

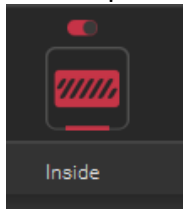
- Dans le premier menu (avec la goutte) :
  - Cliquez sur « Color » pour choisir votre couleur
  - Cliquez sur «Random color» pour que deux couleurs clignotent dans votre forme

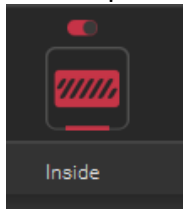
**Attention : vérifiez que les boutons soient bien activés**  (en rose). Si il est grisé l'effet ne sera pas actif sur la projection.

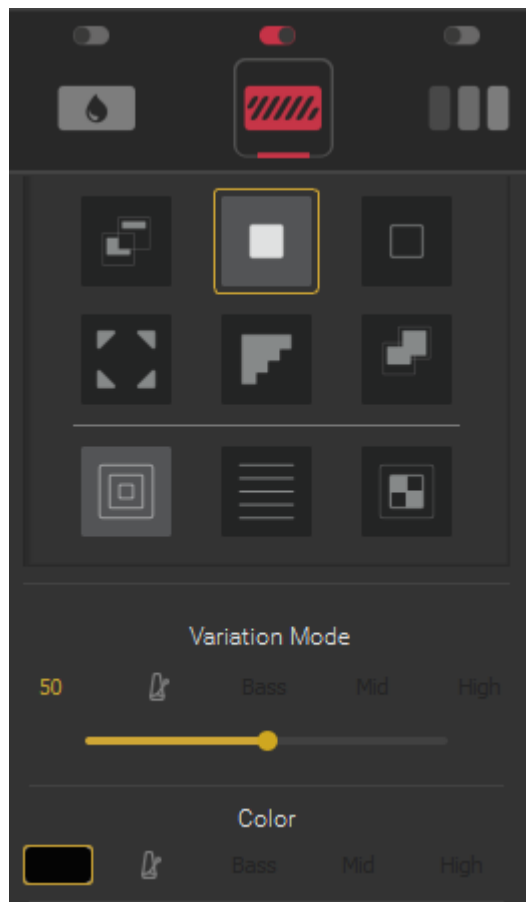
# Les effets

## Effets sur l'intérieur de la forme :

Sélectionnez votre puis appuyez sur 



Cliquez sur  pour choisir la forme de l'effet



Sélectionnez ensuite la couleur voulue, la direction...etc.

**Attention : on ne peut prendre que les effets qui ne sont pas grisés dans la version gratuite**

## Effets sur la structure de la forme

## Effets de mouvement



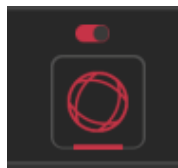
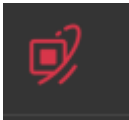
Cliquez sur

puis sur

Sélectionnez ensuite un ou plusieurs axes de rotation (x, y ou z)

« Speed » permet de régler la vitesse de rotation, « Direction » le sens de rotation et « Center » permet de définir un autre centre d'effet que le centre de l'objet.

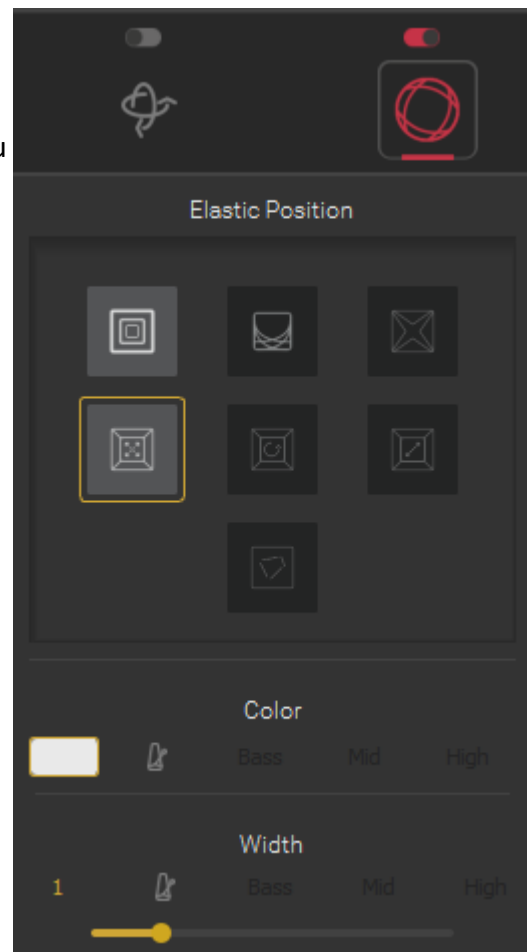
## Autres effets



Cliquez sur

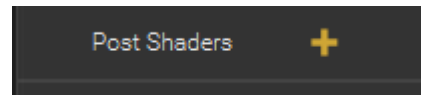
puis sur :

Vous pouvez maintenant choisir l'effet que vous souhaitez parmi les effets qui ne sont pas grisés. Plus bas dans le menu vous pouvez régler la forme, la couleur, la largeur, la vitesse...etc.





Cliquez sur



et choisissez

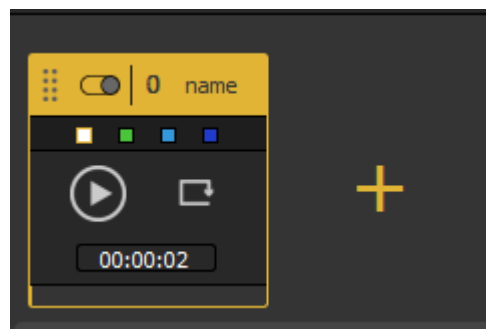
soit l'effet SWELL ou SHAKER.

**Attention, une fois activé, cet effet s'applique à tous les groupes.**

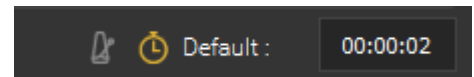
## Les séquences

Les séquences sont des sortes de boucles temporelles. En effet, chaque séquence permet de définir des groupes, couleurs et effets différents pour chaque forme.

Pour ajouter une séquence, cliquez sur le + jaune en bas de l'écran.



Il est également possible de changer la durée de chaque séquence. La durée des séquences s'exprime par défaut en BPM (Beat Per Mesure), mais il est possible de la passer en secondes. Pour cela sélectionnez la petite horloge (au lieu du métronome) dans la barre située tout en bas à droite de l'écran.



## Projection

Pour lancer la projection, c'est-à-dire la lecture de toutes les séquences à la suite, il faut sélectionner le lecteur situé en bas à gauche de l'écran.



## Sur le site internet de Heavy M

Et voilà, vous connaissez désormais les bases du logiciel ! Des tutoriels et de la documentation supplémentaires sont disponibles directement sur le site internet de Heavy M :

<https://heavym.net/fr/help/tutorials>