

AUTODESK[®] STITCHER UNLIMITED[™] 2009 POUR MICROSOFT[®] WINDOWS[®] ET APPLE[®] OSX[®]

NOTES DE VERSION

TABLE DE MATIERES

[INSTALLATION ET LICENCES](#)

[CONFIGURATION SYSTÈME REQUISE](#)

[NOUVELLES FONCTIONNALITÉS](#)

[GUIDE DE L'UTILISATEUR - SUPPLÉMENT](#)

[PROBLÈMES ET LIMITATIONS CONNUS](#)

Félicitations ! Vous venez d'acquérir Autodesk Stitcher Unlimited 2009. Avant d'installer votre produit, veuillez prendre quelques minutes pour lire ces notes.

Installation et licences

Installation du produit

Avant d'installer Stitcher Unlimited 2009, assurez-vous de disposer des autorisations appropriées sur votre système. Vérifiez également que votre système présente la configuration minimale requise au fonctionnement de Stitcher. Les liens fournis plus bas dans ce document vous permettront d'obtenir plus d'informations sur la configuration système requise.

Exigences relatives aux autorisations d'administrateur

Pour installer Stitcher, vous devez disposer de droits d'administrateur. Remarquez toutefois que vous n'avez pas besoin d'avoir de droits d'administrateur de domaine. Consultez votre administrateur système pour obtenir plus d'informations sur les droits d'administrateur et vous assurer que vous êtes autorisé à :

1. installer le produit ;
2. activer le produit ;
3. désinstaller le produit.

Installation de Stitcher

1. Fermez toutes les applications ouvertes.
2. Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - a. Windows : exécutez le fichier install exe (soit le fichier d'installation que vous venez de télécharger ; ou tout simplement en insérant le DVD et ce dernier s'exécutera automatiquement)
 - b. Mac : double-cliquez sur le fichier StitcherUnlimited2009 dmg correspondant à la langue de votre choix.
3. Lisez le contrat de licence logicielle Autodesk correspondant à votre pays. Vous devez accepter le contrat pour continuer l'installation.
4. Choisissez votre pays, cliquez sur J'accepte, puis sur Suivant.

REMARQUE : si vous n'êtes pas d'accord avec les termes du contrat et souhaitez mettre fin à l'installation, cliquez sur Annuler.

5. Choisissez l'une des options suivantes :
 - a. Installation standard Windows - tous les composants logiciels et les didacticiels sont installés dans le dossier par défaut :
c:\Program Files\Autodesk\
 - b. Installation compacte Windows – seule l'application est installée dans le dossier par défaut : c:\Program Files\Autodesk
 - c. Installation personnalisée Windows - dans ce type d'installation, vous indiquez si vous souhaitez installer les fichiers de didacticiel et choisissez le dossier d'installation de Stitcher.
 - d. Installation par défaut Mac – choisissez le volume de destination et lancez l'installation.
6. L'assistant d'installation de Stitcher installe ensuite le reste des composants.
7. Cliquez sur OK à la fin de l'installation.

REMARQUE : si Apple QuickTime® n'est pas installé sur votre système Windows, vous serez invité à le télécharger et à l'installer. Sans QuickTime, vous ne pouvez pas générer des panoramas au format Apple QuickTime® VR.

Si vous choisissez de ne pas installer les didacticiels durant l'installation personnalisée, vous pouvez les télécharger par la suite à l'adresse <http://www.autodesk.com/stitcher>

Configuration système requise

La configuration système requise pour exécuter Stitcher est décrite dans le guide de l'utilisateur ainsi qu'à l'adresse suivante :

<http://www.autodesk.com/stitcher>

Enregistrement et activation en ligne

Avant d'activer la licence de Stitcher, vous devez suivre la procédure d'enregistrement Autodesk. Vous pouvez enregistrer et activer Stitcher lorsque vous démarrez le programme ou pendant que vous l'exécutez.

Pour créer un compte d'utilisateur et activer Stitcher

1. Démarrez l'application.
2. Dans la boîte de dialogue *Activation du produit*, sélectionnez *Activer le produit*. Si cette boîte de dialogue n'apparaît pas, accédez au menu *Aide* et sélectionnez *Activer...*
3. Saisissez le numéro de série et la clé du produit fournis dans l'email de confirmation d'achat du produit.
4. Dans la page Enregistrement immédiat, sélectionnez *Obtenir un code d'activation* et cliquez sur *Suivant*.
5. Dans la page Connexion, cliquez sur le lien *Créer un ID utilisateur maintenant*.
6. Indiquez vos données personnelles et votre mot de passe dans la page *Création d'un ID utilisateur* et cliquez sur *Suivant*.
7. Terminez de renseigner vos données personnelles dans la page Informations de votre compte et cliquez sur *Suivant*.
8. Dans la page *Choix d'un compte*, assurez-vous que votre compte d'utilisateur est sélectionné, puis cliquez sur *Suivant*.
9. Vous êtes informé de l'état d'activation et d'enregistrement dans la page *Confirmation de l'activation et de l'enregistrement*.
10. Cliquez sur *Terminer*.

Pour activer Stitcher à l'aide d'un compte d'utilisateur existant

1. Démarrez l'application.
2. Dans la boîte de dialogue Activation du produit, sélectionnez *Activer*.
3. Dans la page Enregistrement immédiat, sélectionnez *Obtenir un code d'activation* et cliquez sur *Suivant*.

4. Saisissez votre ID utilisateur et votre Mot de passe, puis cliquez sur Connexion.
5. Dans la page Choix d'un compte, assurez-vous que votre compte d'utilisateur est sélectionné, puis cliquez sur *Suivant*.
6. Vous êtes informé de l'état d'activation et d'enregistrement dans la page *Confirmation de l'activation et de l'enregistrement*.
7. Cliquez sur *Terminer*.

Nouvelles fonctionnalités

Stitcher Unlimited 2009 propose les nouvelles fonctionnalités suivantes :

- Génération d'images HDR directement à partir d'images LDR empilées. Les images JPG issues de fourchettes d'exposition (bracketing) peuvent être chargées directement dans Stitcher et empilées pour permettre de générer un fichier HDR (*.exr ou *.hdr) ou une simple image en ton mappés.
- Intégration de l'objectif Sunex superfisheye pour utiliser ses paramètres de distorsion spécifiques.
- Possibilité de travailler en mode de projection à l'aide de la prévisualisation.
- Nouvelle interface utilisateur : nouvelles icônes, nouvelle barre de vignettes, informations générales dans l'espace de travail 3D, gadget de contrôle de création.

Pour en savoir plus sur les fonctions de Stitcher Unlimited 2009, visitez :
<http://www.autodesk.com/stitcher>

Guide de l'utilisateur - Supplément

ATTENTION Pour les projets haute résolution, utilisez un export TIFF en ayant coché préalablement l'option Utiliser la bande. Travailler avec des fichiers JPG de grande taille peut provoquer la fermeture inopinée du logiciel. Il est conseillé de créer un dossier temporaire afin de gérer efficacement l'espace disque temporaire au cours du rendu. Pour définir ce dossier, accédez à **Edition > Préférences > Liens externes**.

Nadir

Vous pouvez ajouter un nadir, ou cache de tripode, au panorama. Cette image spéciale est utilisée pour cacher rapidement le tripode à l'aide d'un logo ou d'informations de contact.

- Pour s'afficher correctement, cette image doit être au format .TIFF ; elle peut avoir un masque alpha.

- Le nadir est défini à 90 degrés par rapport à l'horizon.

Pour importer une image nadir :

1. Aligned votre panorama à l'aide de la fonction d'alignement automatique ou de l'outil d'alignement manuel.
2. Choisissez votre point de vue à l'aide de la translation dans la vue en 3D.
3. Sélectionnez **Outils > Ajouter un nadir** et choisissez votre image nadir. Cette image est alors placée automatiquement à 90 degrés par rapport à votre position ET à l'horizon défini.

REMARQUE : si vous modifiez l'horizon défini, le nadir disparaîtra et vous devrez l'ajouter de nouveau afin de le repositionner sur le nouvel alignement.

Contrôles de création :

- Les contraintes ne sont pas utilisées dans la zone de travail, mais uniquement dans le fichier final Quicktime VR. Toutefois, vous pouvez cliquer sur les contraintes des Contrôles de création pour définir la contrainte spécifique à l'appareil photo sur la position correspondante (en d'autres termes, si vous cliquez sur la valeur de contrainte de translation maximale, la translation de l'appareil photo sera définie sur la vue correspondante).
- Par contre, l'angle de champ est visuellement limité dans la zone de travail en 3D.

Problèmes et limitations connus

Plateforme :

- Les PowerMac G4/G5 ne sont plus pris en charge.
- Les utilisateurs exécutant Stitcher dans un système d'exploitation 64 bits peuvent rencontrer des problèmes aléatoires dans différentes parties de l'application. Comme indiqué dans la configuration système requise, cette version est uniquement prise en charge par les systèmes d'exploitation 32 bits.

Graphiques :

- Les performances des vues de travail peuvent se dégrader fortement si vous utilisez des cartes graphiques de génération ancienne. Utilisez une carte graphique récente et assurez-vous de disposer des derniers pilotes proposés par le fabricant.

- Les utilisateurs exécutant Microsoft Vista doivent s'assurer d'installer les derniers pilotes OpenGL, disponibles sur le site du fabricant matériel.
- Sous Vista, les pilotes graphiques peuvent entraîner le blocage du logiciel lors du rendu d'un projet empilé.
- Aucun mélange linéaire GPU n'est actif sur les cartes ATI FireGL

Informations générales :

- Les valeurs « QTVR Script » de la boîte de dialogue de rendu ne sont pas conservées correctement suite à leur enregistrement.
- La génération d'un film à l'aide du codec de compression H.264 produira une animation à une seule image.
- La fonction d'annulation n'est pas disponible pour toutes les actions et, dans certains cas, peut s'appliquer aux actions précédant la dernière.
- La fonction de zoom avant/arrière ne peut pas être utilisée dans la prévisualisation si le paramètre GPU n'est pas activé.
- Le nadir importé ne peut pas être redimensionné et n'est pas mélangé dans la vue 3D du mode GPU.
- Certains raccourcis ne sont parfois pas disponibles. Dans ce cas, supprimez les fichiers de raccourci (StitcherUnlimitedShortcut.ini) afin de réinitialiser les raccourcis.
- Dans certains cas, notamment lorsque des raccourcis utilisateur viennent d'être créés, vous devez redémarrer Stitcher.
- Vous pouvez avoir besoin de valider un nom de fichier avant le rendu, en appuyant sur la touche de tabulation ou en cliquant dans un autre gadget.
- Lorsque vous annulez une modification d'exposition, celle-ci ne reprend pas sa valeur initiale. Vous ne pouvez pas annuler une modification d'exposition.
- Lorsque vous utilisez l'option de mélange intelligent, les rendus haute résolution peuvent se bloquer à 76%. Dans ce cas, vous devez basculer vers un autre mode de mélange.
- Lorsque Stitcher est roulé en mode ESSAIS, toute modification à la date du système d'exploitation empêchera l'application de démarrer à nouveau. La seule façon de contourner ce problème est d'activer le produit en utilisant le numéro de série fourni lors de l'achat de ce dernier.

© 2008 Autodesk, Inc. Tous droits réservés. Sauf autorisation accordée par Autodesk, Inc., aucune partie de ce document ne peut être reproduite sous une quelconque forme ou par un quelconque moyen pour un usage spécifique.

Certains supports imprimés inclus dans cette publication sont réimprimés avec l'autorisation du propriétaire des droits d'auteur.

Des parties de ce produit associées à Jpeg6b sont protégées par des droits d'auteur ©1991-1998, Thomas G. Lane.

Tous droits réservés à l'exception de ceux indiqués ci-dessous. L'utilisation, la copie, la modification et la distribution de ce logiciel (ou de certains de ses composants) dans quelque but que ce soit sont autorisées gratuitement, sous réserve du respect des conditions suivantes : (1) Si une quelconque partie du code source de ce logiciel est distribuée, le présent fichier README doit alors être inclus, sans modification de cet avis de copyright et de la clause exonératoire de garantie. Tout ajout dans les fichiers d'origine ou toute suppression ou modification de ces fichiers doit être clairement indiqué(e) dans la documentation associée. (2) Si seul le code exécutable est distribué, la documentation qui l'accompagne doit alors préciser que « ce logiciel repose en partie sur les travaux du groupe indépendant JPEG ». (3) L'utilisation de ce logiciel n'est autorisée que si l'utilisateur endosse l'entière responsabilité des éventuels effets indésirables qu'elle peut entraîner. En aucun cas, les auteurs ne seront tenus pour responsables des dommages quels qu'ils soient. L'intégration d'ansi2knr.c dans la présente distribution est autorisée par L. Peter Deutsch, propriétaire exclusif du détenteur de ses droits d'auteur, Aladdin Enterprises, basé à Menlo Park, Californie. ansi2knr.c n'est PAS protégé par les droits d'auteur et les conditions ci-dessus. Les conditions de distribution classiques de la Free Software Foundation s'appliquent. Principalement, le code source doit être inclus s'il est destiné à être redistribué. (Pour plus de détails, reportez-vous au fichier ansi2knr.c.) Toutefois, étant donné que ansi2knr.c n'est pas requis en tant que composant d'un programme généré par le code IJG, aucune restriction autre que celle énoncée dans les paragraphes précités n'est applicable. Le script de configuration Unix « configure » a été généré par GNU Autoconf. Il est protégé par les droits d'auteur de la Free Software Foundation, mais il peut être distribué librement. Il en va de même pour ses scripts de support (config.guess, config.sub, ltconfig et ltmain.sh). Un autre script de support, install-sh, est protégé par les droits d'auteur du M.I.T, mais il peut également être distribué librement. L'option de codage arithmétique de la spécification JPEG est protégée par des brevets appartenant à IBM, AT&T et Mitsubishi. Par conséquent, l'utilisateur doit disposer d'une ou de plusieurs licences pour pouvoir utiliser légalement le codage arithmétique. Pour cette raison, le codage arithmétique n'est plus pris en charge par le logiciel JPEG libre. (Le bénéfice apporté par cette option étant marginal par rapport au mode Huffman non breveté, il est peu probable que le codage arithmétique soit pris en charge par un grand nombre de configurations.) Jusqu'à preuve du contraire, le code restant n'est assujéti à aucune restriction liée à des brevets. Dans les versions antérieures, la distribution IJG était incluse afin de permettre la lecture et l'édition des fichiers GIF. Pour éviter la confusion avec le brevet Unisys, le support de lecture des GIF a été supprimé et le programme d'écriture des GIF a été simplifié de façon à générer des « GIF non compressés ». Cette technique n'utilise pas l'algorithme LZW ; les fichiers GIF qui en résultent sont plus volumineux, mais sont lisibles par tous les décodeurs de fichiers GIF standard. Il doit être précisé que « le format Graphics Interchange Format © est la propriété de CompuServe Incorporated et protégé par des droits d'auteur. GIF(sm) est une marque de service appartenant à CompuServe Incorporated ».

Les composants associés à Libtiff sont protégés par des droits d'auteur ©1988-1997 Sam Leffler. Copyright ©1991-1997 Silicon Graphics, Inc. L'utilisation, la copie, la modification, la distribution et la revente de ce logiciel et de sa documentation dans quelque but que ce soit sont autorisées gratuitement (i) si les avis de copyright ci-dessus et cette autorisation apparaissent dans toutes les copies du logiciel et de sa documentation et (ii) les noms de Sam Leffler et Silicon Graphics ne sont utilisés dans aucune publicité ayant trait au logiciel sans obtenir au préalable l'accord écrit de ces derniers. LE PRESENT LOGICIEL EST FOURNI « EN L'ETAT » SANS GARANTIE D'AUCUNE SORTE, EXPLICITE OU IMPLICITE, Y COMPRIS ET SANS LIMITATION LES GARANTIES SUR LA QUALITE MARCHANDE ET SUR L'APTITUDE DU PRODUIT A UN USAGE PARTICULIER. EN AUCUN CAS, SAM LEFFLER ET SILICON GRAPHICS NE SAURAIENT ETRE RESPONSABLES DES DOMMAGES PARTICULIERS, DES DOMMAGES FORTUITS OU NON, DES DOMMAGES DIRECTS OU INDIRECTS OU DE TOUT DOMMAGE RESULTANT D'UNE PERTE EVENTUELLE D'EXPLOITATION, DE DONNEES OU DE BENEFICES, MEME DANS LE CAS OU L'UTILISATEUR AURAIT ETE AVERTI DE L'EVENTUALITE DE CES DOMMAGES, EMANANT DE L'UTILISATION OU DES PERFORMANCES DU LOGICIEL.

Des parties du produit liées à F2c sont protégées par les droits d'auteur 1990 - 1997 appartenant à AT&T, Lucent Technologies et Bellcore. L'utilisation, la copie, la modification et la distribution de ce logiciel et de sa documentation dans quelque but que ce soit sont autorisées gratuitement si l'avis de copyright ci-dessus apparaît dans toutes les copies du logiciel et si l'avis de copyright, cette notice d'autorisation et la clause exonératoire de garantie figurent dans la documentation qui l'accompagne, et si les noms d'AT&T, de Bell Laboratories, de Lucent ou de Bellcore ou d'une de leurs filiales ne sont utilisés dans aucune publicité ayant trait à la distribution du logiciel sans obtenir au préalable l'accord écrit de ces derniers. AT&T, Lucent et Bellcore rejettent toutes les garanties portant sur ce logiciel, y compris les garanties implicites sur la qualité marchande

et sur l'aptitude du produit. En aucun cas, AT&T, Lucent et Bellcore ne sauraient être tenus responsables des dommages particuliers, des dommages directs ou indirects ou de tout dommage résultant d'une perte éventuelle d'exploitation, de données ou de bénéfices, mentionnés dans le contrat, dus à une négligence ou à toute autre action préjudiciable, émanant de l'utilisation ou des performances du logiciel.

Les marques déposées et marques de commerce d'Autodesk, Inc. aux Etats-Unis et dans d'autres pays sont répertoriées ci-dessous : 3DEC (dessin/logo), 3December, 3December.com, 3ds Max, ADI, Alias, Alias (dessin de volute/logo), AliasStudio, Alias | Wavefront (dessin/logo), ATC, AUGI, AutoCAD, AutoCAD Learning Assistance, AutoCAD LT, AutoCAD Simulator, AutoCAD SQL Extension, AutoCAD SQL Interface, Autodesk, Autodesk Envision, Autodesk Insight, Autodesk Intent, Autodesk Inventor, Autodesk Map, Autodesk MapGuide, Autodesk Streamline, AutoLISP, AutoSnap, AutoSketch, AutoTrack, Backdraft, Built with ObjectARX (logo), Burn, Buzzsaw, CAiCE, Can You Imagine, Character Studio, Cinestream, Civil 3D, Cleaner, Cleaner Central, ClearScale, Colour Warper, Combustion, Communication Specification, Constructware, Content Explorer, Create>what's>Next> (dessin/logo), Dancing Baby (image), DesignCenter, Design Doctor, Designer's Toolkit, DesignKids, DesignProf, DesignServer, DesignStudio, Design | Studio (dessin/logo), Design Web Format, DWF, DWG, DWG (logo), DWG Extreme, DWG TrueConvert, DWG TrueView, DXF, Ecotect, Exposure, Extending the Design Team, FBX, Filmbox, FMDesktop, Freewheel, GDX Driver, Gmax, Green Building Studio, Heads-up Design, Heidi, HumanIK, IDEA Server, i-drop, ImageModeler, iMOUT, Incinerator, Inventor, Inventor LT, Kaydara, Kaydara (dessin/logo), Kynapse, Kynogon, LocationLogic, Lustre, Matchmover, Maya, Mechanical Desktop, MotionBuilder, Movimento, Mudbox, NavisWorks, ObjectARX, ObjectDBX, Open Reality, Opticore, Opticore Opus, PolarSnap, PortfolioWall, Powered with Autodesk Technology, Productstream, ProjectPoint, ProMaterials, RasterDWG, Reactor, RealDWG, Real-time Roto, REALVIZ, Recognize, Render Queue, Retimer, Reveal, Revit, Showcase, ShowMotion, SketchBook, SteeringWheels, Stitcher, StudioTools, Topobase, Toxik, TrustedDWG, ViewCube, Visual, Visual Construction, Visual Drainage, Visual Landscape, Visual Survey, Visual Toolbox, Visual LISP, Voice Reality, Volo, Vtour, Wiretap et WiretapCentral.

Les marques déposées et marques de commerce d'Autodesk, Inc. aux Etats-Unis et/ou au Canada sont répertoriées ci-dessous : Backburner, Discreet, Fire, Flame, Flint, Frost, Inferno, Multi-Master Editing, River, Smoke, Sparks, Stone et Wire.

Les marques déposées et marques de commerce de Moldflow Corp. aux Etats-Unis et dans d'autres pays sont répertoriées ci-dessous : Moldflow MPA, MPA (dessin/logo), Moldflow Plastics Advisers, MPI, MPI (dessin/logo), Moldflow Plastics Insight, MPX, MPX (dessin/logo) et Moldflow Plastics Xpert.

Tous les autres noms de marques, de produits ou de marques déposées appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Exclusion de garantie

CETTE PUBLICATION ET LES INFORMATIONS QU'ELLE CONTIENT SONT FOURNIES « TELLES QUELLES » PAR AUTODESK, INC. AUTODESK, INC. REJETTE TOUTE FORME DE GARANTIE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS MAIS SANS SE LIMITER AUX GARANTIES IMPLICITES DE QUALITÉ MARCHANDE OU D'ADÉQUATION À UN USAGE SPÉCIFIQUE QUANT À L'UTILISATION DE CES SUPPORTS.

Publié par : Autodesk, Inc.

111 McInnis Parkway

San Rafael, CA 94903, États-Unis