

## Pilgrim R2 Pro 3D

Allgemeine Informationen zur Software:

Entwickler von Pilgrim Software: Loosegoose  
Niederlande

[www.pilgrim-visuals.com](http://www.pilgrim-visuals.com)

Kosten:

Pilgrim R2 Pro 3D: Eur 449

Pilgrim R2.05 Pro: Eur 299

Pilgrim kann Interaktive Video's und 3D in Echtzeit darstellen.

Pilgrim unterstützt folgende Formate: jpg / avi / swf. / bmp / movi / tga / png / hdr / ppm /  
3D Models (3ds Max) / mpeg / Shader scripts (HLSL), Pilgrim unterstützt volle  
Videoauflösung 720x576

Pilgrim unterstützt die meisten Codecs, zum Scratchen von Video's funktioniert der  
PIC Video Mjpege am besten, während es mit AVI's zu Problemen kommen kann.

Codecs, welche zu einer Instabilität des Programms führen sind DIVX, Intel IYUV,  
Intel Indio 5.2

Es ist möglich in Verbindung mit Pilgrim folgende Elemente zu nutzen:

- MIDI Kontroller
- Maus
- Keyboard
- Kameras

Pilgrim eignet sich besonders für live Videoperformances, da mehrere live Kameras angeschlossen  
werden können (die Anzahl ist von der vorhandenen Hardware abhängig.) ist es ein Club VJ oder  
Grossveranstaltungs Tool, welches in Echtzeit Filme darstellt und verbindet.

Es ist eine sehr übersichtliche Software, welche leicht erlernbar ist. Sie ist allerdings sehr  
umfangreich und gibt dem Nutzer die Möglichkeit mit sehr vielen unterschiedlichen  
Kombinationen zu arbeiten.

Pilgrim ist PC (läuft ausschließlich unter Windows) basiert und funktioniert nicht auf  
Macintosh Computern.

Einführung in die Oberfläche von Pilgrim:

Die Oberfläche lässt sich in 5 Bereiche unterteilen.

Es gibt einen oberen Bereich welcher die Taskleiste und alle 3D Werkzeugelemente enthält. Hier lässt sich umschalten zur 3D Oberfläche, um komplexe 3D Objekte erstellen zu können.

In der linken Hälfte befindet sich der Dateibrowser, welcher die Möglichkeit bietet schnell und unkompliziert auf alle Dateien, sowohl als auch auf alle Effekte zugreifen zu können. Desweiteren hat man hier die Möglichkeit sämtliche Eigenschaften für Videos, Objekte, oder auch Effekte zu verändern.

Den Hauptbereich stellt der Ebenen Manager dar, er nimmt den grössten Teil der Oberfläche ein, und stellt somit die Grundlage für die Bearbeitung aller Ebenen dar. Diese werden unterteilt in Active Row, welche sich oben befindet und Passive Row, in welcher die Videos auf Warteposition sitzen.



Der Ebenen Manager ist das Herz deines Projektes. Hier kann man festlegen wie die VJ Show aussehen soll. Die Videos werden miteinander verbunden und durch Effekte verändert. Die Ebenenreihenfolge funktioniert von links nach rechts (links unten rechts oben).

Das Ausgabefenster (Output Window) zeigt das Ergebnis der Ebenen die sich in der Active Row befinden und durch Effekte miteinander verbunden wurden. Hier kann man seine Arbeit überprüfen und austesten.

In der unteren Sektion der Software befinden sich die Audioregelungen. Hier werden die eingehenden Audiosignale angezeigt und können manipuliert werden. Für das Arbeiten im 3D-Modus können hier die Shaders/ Maps/ Oberflächen gefunden werden. Desweiteren kann hier der Parameter Monitor und der Prefabs View gefunden werden, so das man ähnlich wie im Dateibrowser schnell bereits vorhandene 3D Modelle finden kann.

Grundlegender Überblick der Software:

Der Ebenen Manager:

Um Material in den Ebenen Manager zu importieren, braucht man dies nur per Drag and Drop aus dem auf der linken Seite lokalisierten Dateibrowser auf die grauen Flächen zu ziehen. Die Eigenschaften des Materials können auf mehrere Arten manipuliert werden. Im Bild sehen sie ein Menü in welches sie gelangen, wenn sie unten rechts auf das Kästchen klicken.

verschieben in die active row

Felder zum einbetten der Effekte



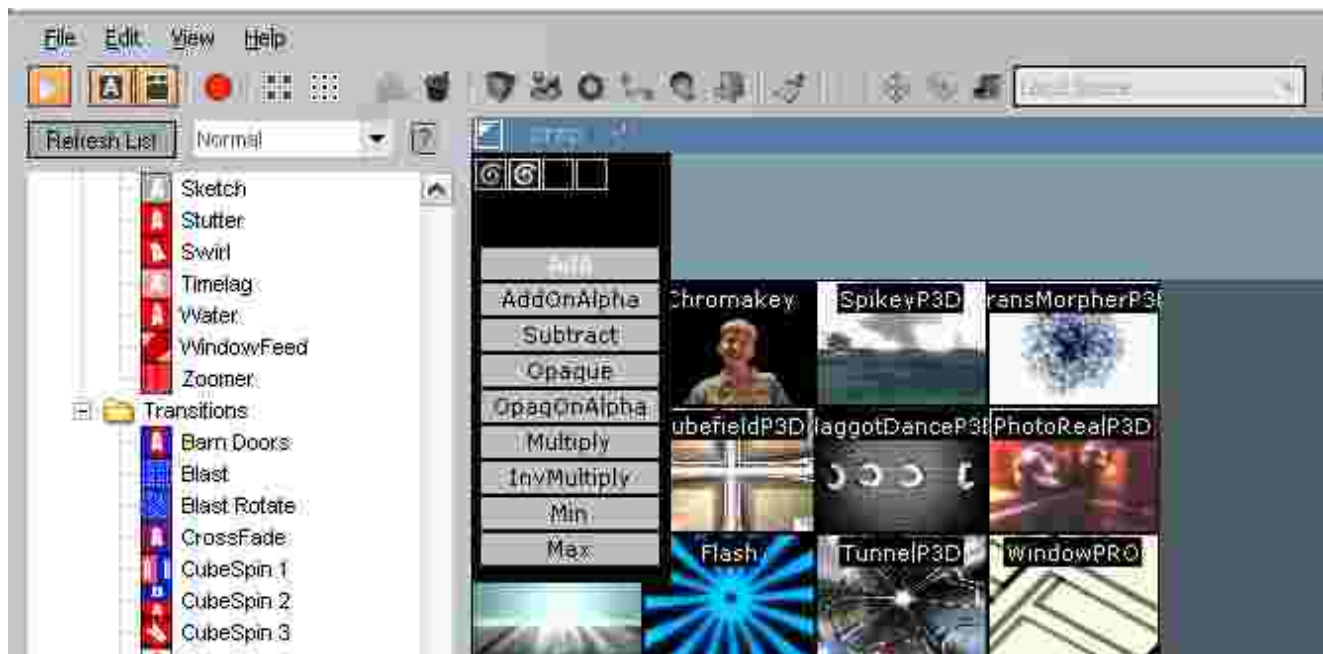
rückwärts / vorwärts

loop / single

mehrmaliges abspielen

Veränderung der Abspielgeschwindigkeit und Abspielposition

Am oberen Rand des Ebenenmanagers befindet ein Eigenschaftsinspektor, welches es dem Nutzer ermöglicht Effekte auf alle Filme die sich in einer "Row" befinden anzuwenden, während es auch möglich ist Effekte nur auf einzelne Filme zu legen. Ausserdem können hier ganze "Row's" einfach ausgeschaltet werden, so das sie nicht mehr Aktiv auf dem Ausgabefenster zu sehen sind. Mit dem klicken auf den Button am linken oberen Rand hat man ausserdem die Möglichkeit Standardeffekte, wie Addieren, Subtrahieren, Multiplizieren auf die jeweilige Reihe anzuwenden.



Um einen Film zu aktivieren muss er sich in der Active row, ganz oben am Ebenenmanager befinden, alle Filme die sich unter dieser Active row in den Passive Rows befinden werden nicht auf dem Ausgabefenster angezeigt. Hier kann sich der Nutzer allerdings Sets anlegen. d.h. viele Filme, welcher in einer bestimmten Reihenfolge untereinander in der Passive Row angelegt werden und entweder per Zufallsprinzip oder bestimmter Reihenfolge oder bestimmten Bezügen (links) abgespielt werden können.

Es gibt die Möglichkeit in der Aktive row max.11 sets zu erstellen. Die sets wiederum können sehr viele (keine genaue Angabe möglich) clips enthalten, wodurch eine grosse Auswahl und viel Abwechslung gerade bei life performances möglich wird.

## Steuerung der Tastenbelegung:

Ein Hauptbestandteil im Umgang mit Pilgrim liegt in der Arbeit mit den Tastenbelegungen. Hierbei kann der Nutzer zum einen ein MIDI Gerät anschliessen und zum Beispiel ein Sound Keyboard zur Steuerung der Filme nutzen, oder er belegt die Tasten der Tastatur. Die Tasten können belegt werden mit:

- Video-, Text- und 3D-Ebenen
- Effekte und Übergänge
- diverse Kameraeinstellungen und Bewegungen (im 3D Modus)

Um zu dem Bedienfeld der Belegung zu gelangen, muss man mit der rechten Maustaste auf den jeweiligen Film klicken, "set Activation control" auswählen um zum "Select Control" Menü zu gelangen.



Hier können die Parameter für die Art der Tastenbelegung festgelegt werden. Es gibt verschiedene Aktionen, die für unterschiedliche Anwendungsgebiete und Arbeitsweisen von Vorteil sind.

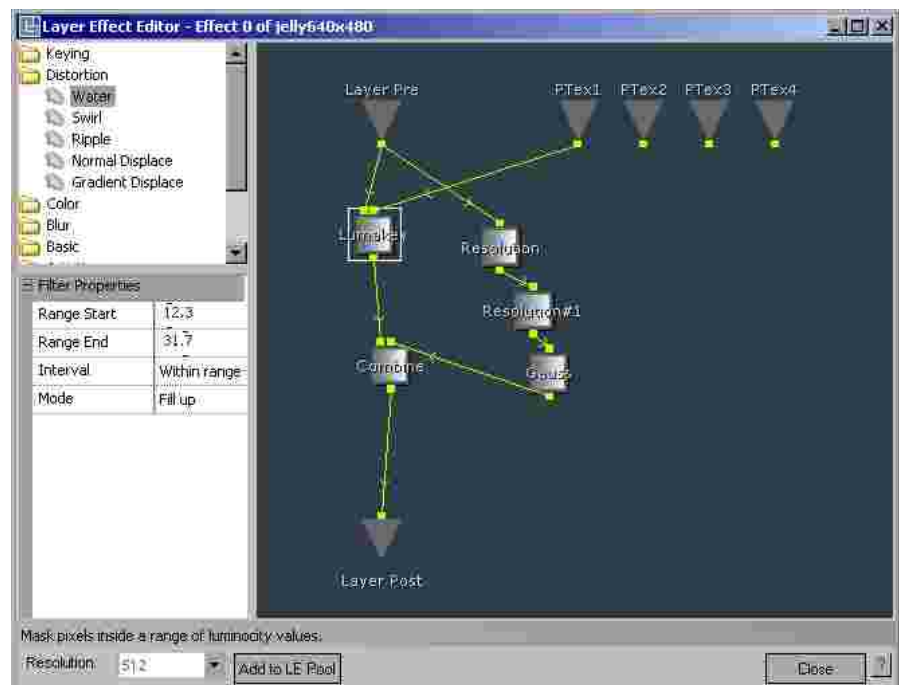
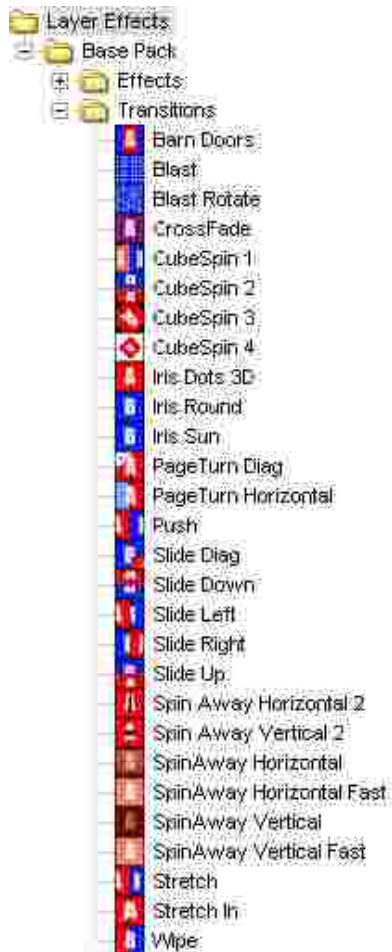
Hier kann festgelegt werden was (welche Taste, welches Gerät) man ansteuern kann.

| Nr. | Name       | Act.Action |
|-----|------------|------------|
| 0   | Text       | Ky-1       |
| 1   | ActGroup 1 | Ky-2       |
| 2   | ActGroup 3 | Ky-4       |
| 3   | ManyLayers | Ky-8       |
| 4   | ActGroup 7 | Ky-5       |
| 5   | Freeframe  | Ky-Q       |
| 6   | Transition | Ky-W       |
| 7   | AlphaFill  | Ky-E       |
| 8   | Rugby      | Ky-R       |
| 9   | Scratch    | Ky-T       |

Das hier angezeigte Active Group Window ist für die Übersicht der Tastenbelegung von Bedeutung. Hier kann man die Tastenbelegung überprüfen und auch die dazugehörigen Aktionen.

## Steuerung der Effekte:

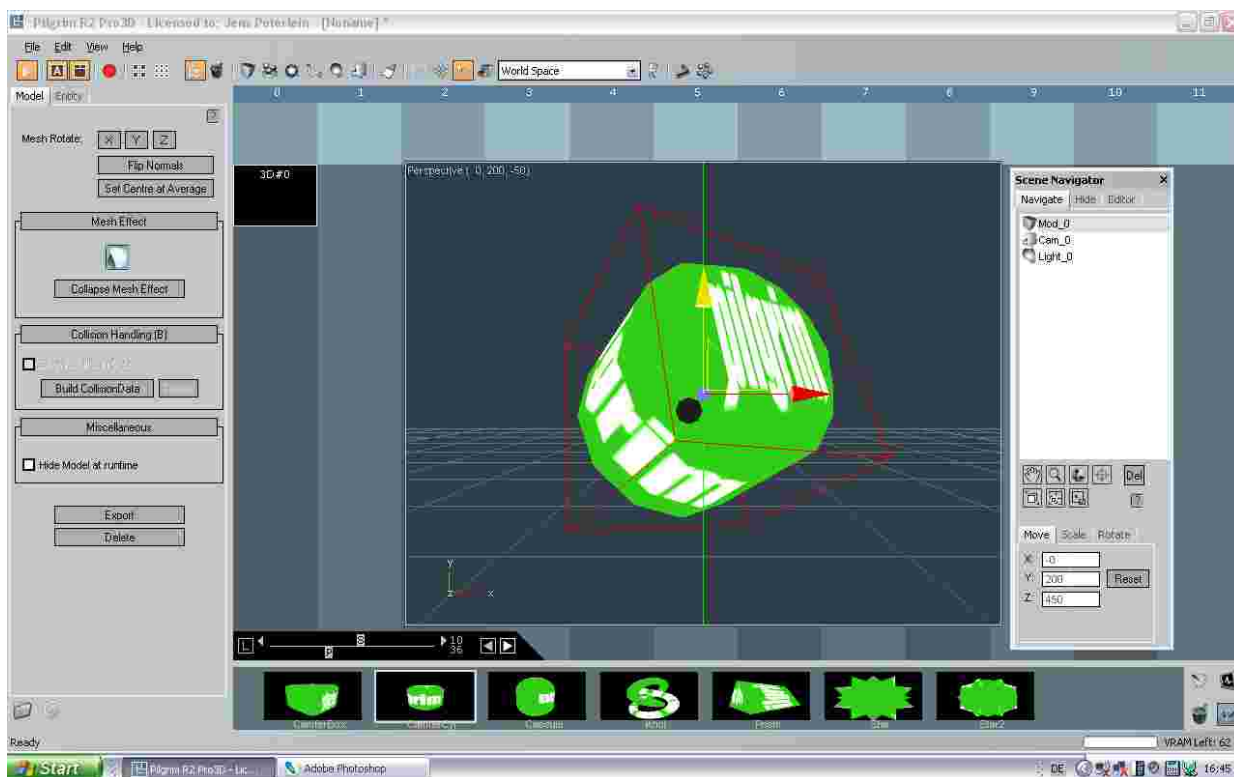
Auf der linken Seite (im Dateibrowser) befinden sich viele bereits fertige Effekte, welche durch ziehen auf einen vorgegebenen Bereich auf den Ebenen aktiviert werden können. Auf den Ebenen direkt können zwar bis zu 5 Effekte importiert werden, allerdings kann jeweils nur einer dieser Effekte aktiv sein. Um Effekte miteinander verbinden zu können hat man den sogenannten Layer Effect Editor.



Auch im Effekt Editor können die Effekte aus dem Dateibrowser über Drag and Drop importiert werden. Durch die spinnennetzartigen Verknüpfungen können so neue komplexe Effekte aus schon vorhandenen Effekten entwickelt werden.

## Überblick über die 3D Oberfläche

Wer sich mit 3D schon einmal beschäftigt hat, dem wird diese Oberfläche bekannt vorkommen. Es ist möglich komplexe 3D Formen zu entwerfen, diese zu mappen und zu animieren, mit diesen Filmen kann dann in Pilgrim weitergearbeitet werden. Es ist möglich Kamerafahrten zu animieren und Lichtsituationen zu entwerfen. Man kann verschiedene Kamerafahrten vorbereiten. Maps, Bewegungen und das Licht kann man zuweisen und deren Parameterveränderungen können erneut Tasten zugewiesen werden, so das man live das Video (aussehen der Form und des Videos) steuern kann.



## Video Output

Es ist möglich in Pilgrim aktuelle Sets abzuspielen und dabei aufzunehmen. Es können Pilgrim Dateien (.pre) gespeichert werden, aber auch die Ausgabe von Quick Time filmen ist möglich. Pilgrim bietet die möglichkeit mit verschiedenen Compressoren wie:

- Intel 4:2:0 Video V2.50
- Intel Ideo(R)Video R.3.2
- DivX 5.2.1 Codec
- unkomprimiert....  
zu arbeiten.

## Pro und Kontra von Pilgrim

### Pro:

- weitaus mehr, als ein Video darstellendes Programm
- komplexes 3D möglich
- man kann fast alles manipulieren, was man möchte, freies arbeiten möglich
- viele vorgefertigte Modelle, Effekte, Übergänge bereits vorhanden, welche aber erweiterbar sind
- sehr viele Möglichkeiten mit den Clips zu spielen, sie zu kombinieren und zu verändern
- schnelle Verarbeitung von mehr als nur einem Film (überaus viel kann verwaltet werden)
- Möglichkeit mit externen Geräten relativ unkompliziert zu arbeiten
- relativ Kostengünstig
- Oberflächengestaltung sehr übersichtlich

### Kontra:

- nicht für Macintosh erhältlich
- Instabil, bei mittelmässiger Hardware
- nur auf English erhältlich

### Preis Leistungsverhältnis:

- schon relativ teuer (wenn man student ist)
- Lohnt sich für Veranstaltungsservice, da es wenn es einmal installiert ist gut funktioniert
- breite Auswahl and Möglichkeiten, viele Kombinationen möglich und scheinbar schneller service über die Website

### Vorraussetzung für die Software:

Die benötigte Hardware sollte mind. 512 MB Arbeitsspeicher besitzen, wobei es hier zu einer Überlastung und dadurch zu Fehlfunktionen kommen kann. Pilgrim läuft aber auf einer Mittelmässigen Ausrüstung immer noch relativ stabil.

Fachkurs: VJ  
Bauhaus Universität Weimar  
WS 05/06  
Dozent: Stefan Kraus

### Erstellt von:

Florian Licht  
Sandy Gessner  
Mario Willms