

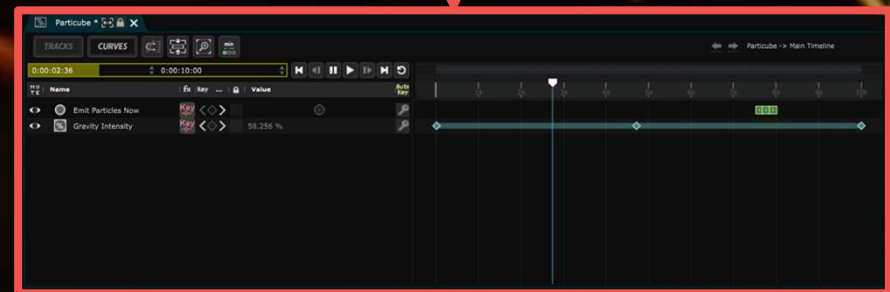
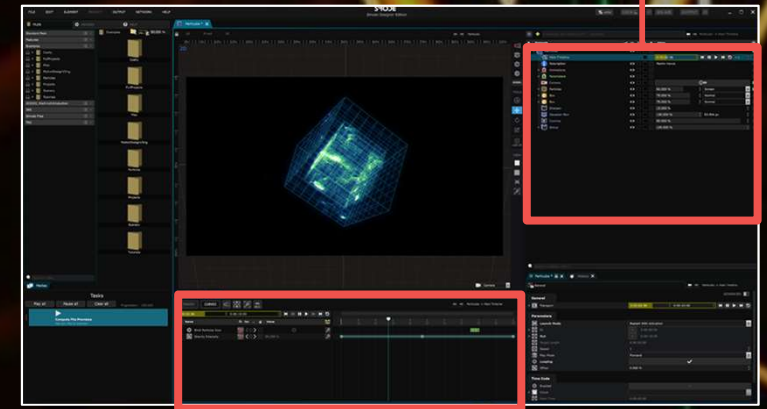
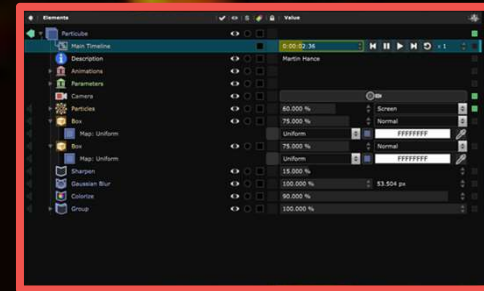


SMODE

 DIGITALHURB

❖ SMODE 란?

- 프랑스의 SMODE Tech사가 개발한 실시간 합성 소프트웨어
- 2D/3D 영상제작, 합성, 프리비즈, 비디오매핑, 큐잉, XR, 가상프로덕션등의 기능을 탑재
- 노드나 코드가 아닌 레이어 기반 UI 와 타임라인 기능을 갖고 매우 직관적인 조작이 가능



S'MODE

S'MODE
DESIGNER

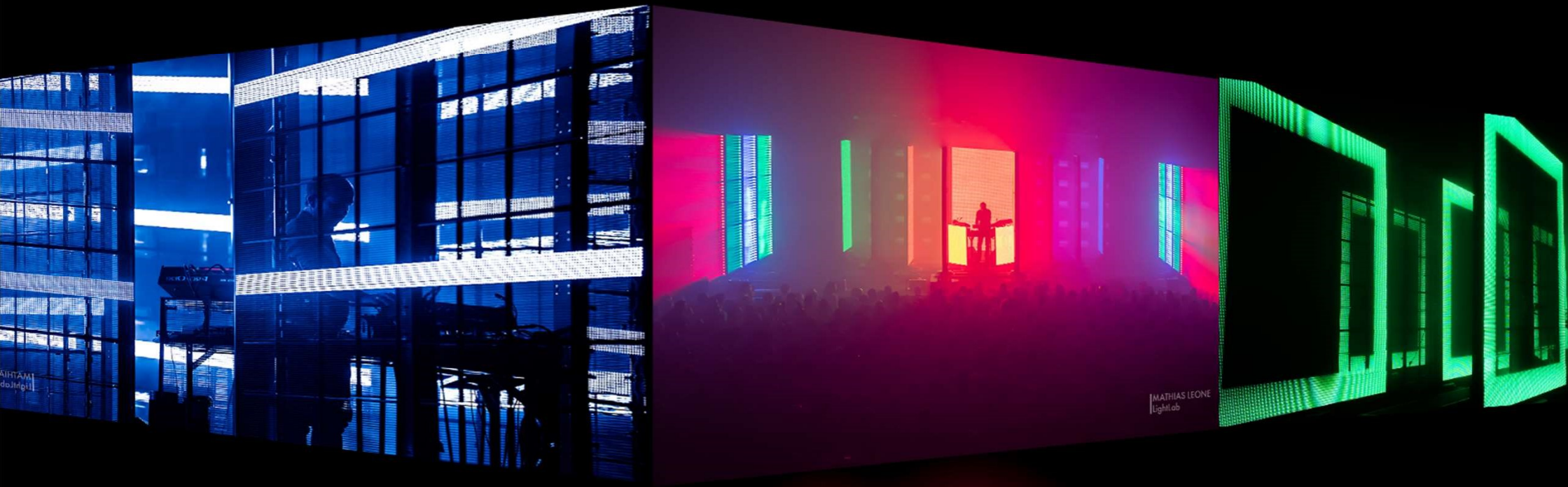
S'MODE

XR

The background is a dark, textured surface with a complex pattern of intersecting lines and shapes. On the left, there are two vertical rectangular blocks, one light green and one light yellow, both with a darker green horizontal band near the bottom. To the right, there are several diagonal lines in shades of orange, yellow, and green, some of which are thicker and more prominent than others. The overall effect is a dynamic, abstract composition that suggests a sense of movement and depth.

REFERENCES

◆ 쇼/라이브 이벤트/프로젝션 매핑



LIVE AUDIO/VISUAL PERFORMANCE

ETIENNE DE CRECY 'SPACE ECHO'

Philharmonie de Paris, 24th June 2019

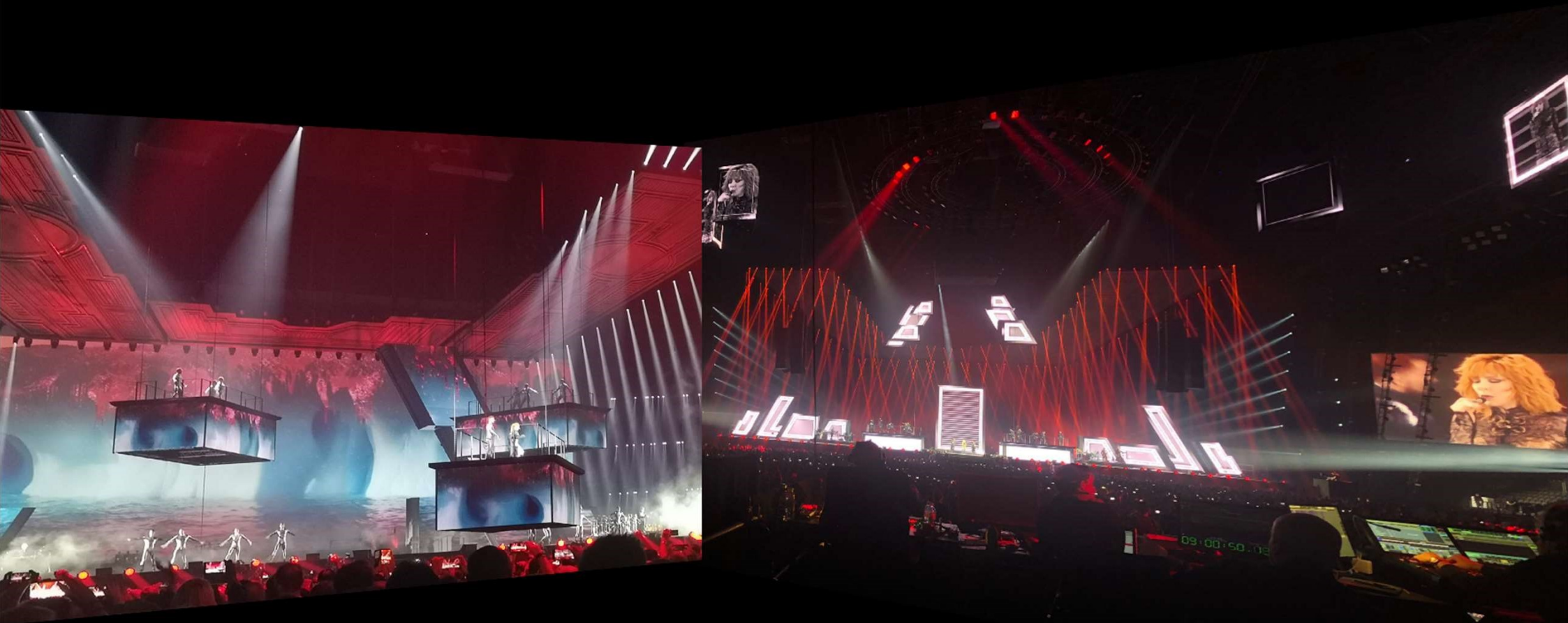
전자음악세계에서 국제적으로 유명한 DJ의 Étienne de Crécy 의 최신 투어 "Space Echo" 의 쇼 디자인은 여러 개의 LED에 대해 SMODE의 획기적인 기술을 특징 짓는 인상적인 것이 되었습니다.



Read the full use-case here:
<https://smode.fr/meet/decrecy/>

Credits photos :
Mathias LEONE / Lightlab

◆ 쇼/라이브 이벤트/프로젝션 매핑



LIVE AUDIO/VISUAL PERFORMANCE

MYLENE FARMER TOUR 2019

Paris La Défense Arena

Credits photos :
Alabama MEDIA

SMODE-Net로 연결된 13개의 SMODE
Station 네트워크가 활용되었습니다.

◆ 쇼/라이브 이벤트/프로젝션 매핑



FETE DES VIGNERONS

Vevey – Switzerland

Floor와 Wall을 SMODE로 제어

Credits photos :
Matteo BUTTICE, Fête des Vignerons

◆ 쇼/라이브 이벤트/프로젝션 매핑



오페라 [신들의 황혼] 시가현 비와코 홀, 2020

6시간이 넘는 대작 오페라에서 SMDOE 사용.

- 영상 콘텐츠의 작성
- 스테이지 시뮬레이션 작성
- 현장에서의 오퍼레이션
- 프로젝터 6대에 의한 곡면 스크린에서 프로젝션 매핑

스테이지 시뮬레이션을 작성함으로써 이미지 공유를 사전에 할 수 있어 현장에서의 트로블을 줄일수 있으며 또한 아트 디렉터의 지시를 실시간으로 반영하여 크리에이션의 질을 높일수 있었습니다.

Credits photos : Smode Japan

◆ 콘서트



BOOBA
Paris La Défense
Arena



Credits photos
Smode TECH, D/Labs,
Cutback LIVE



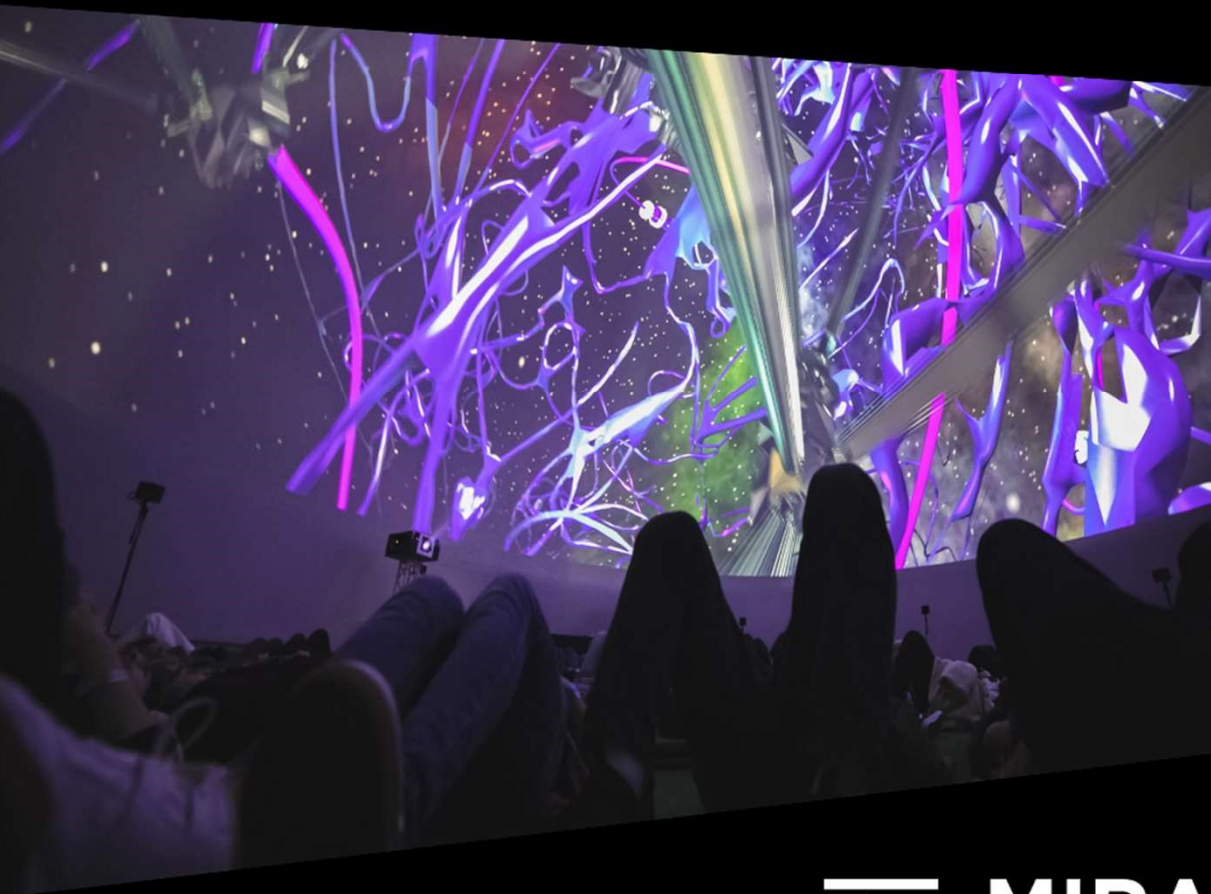
GIMS
Stade de France, Saint-
Denis



LES INSUS
Stade de France,
Saint-Denis

INDOCHINE
Bercy AccorHotels
Arena, Paris

◆ 쇼/라이브 이벤트/프로젝션 매핑



MIRA
DIGITAL ARTS FESTIVAL

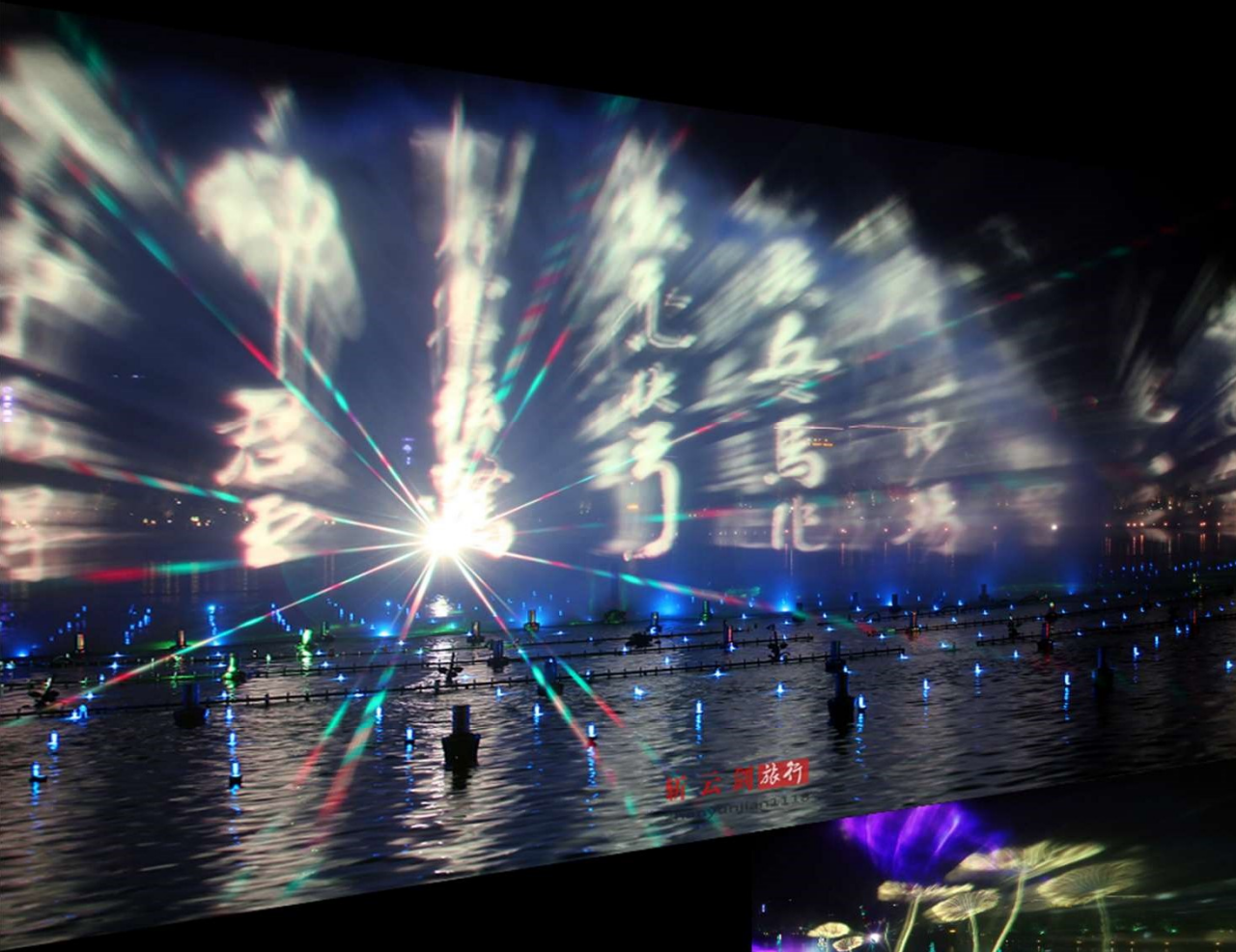
Credits photos : Eyesberg

FULLDOME MIRA FESTIVAL
Barcelona, Spain

MIRA는 비주얼 아티스트와 음악 아티스트의 협업장소로서 2011년부터 매년 바르셀로나에서 개최되는 디지털 아트 페스티벌입니다..

3D 곡면에 투영, 콘텐츠 재생, 실시간 콘텐츠 작성에 SMODE가 사용되고 있습니다.

◆ 상설/설치/경기장



JINAN DAMING LAKE PARK
Shandong, China

6만 루멘 프로젝터 8대
60m 워터 스크린
수많은 LED 조명
이 모든 것을 SMODE로 제어했습니다.



Credits photos :
Alexandre BUGE

◆ 상설/설치/경기장



탈출게임『ESCAPE OSAKA』 오사카, 2020

상설 전시의 시스템 통합 툴로서 SMODE를 이용했습니다.
Unity와 Arduino로 만든 각 장치에서 OSC로 신호를 받아 제어합니다.

○



◆ Festival



HENNESSY URBAN FEST
District 4 Ho Chi Minh city, Vietnam

스테이지 시뮬레이션, 각종 콘텐츠 작성에 SMODE 미디어 서버 사용
이들은 120fps로 실시간으로 표현되었습니다.



◆ 기업 이벤트



BULGARI

Piazza di Spagna - Roma - Italy

불가리 애니버서리 이벤트에서 38대의
프로젝터를 사용한 매핑

Credits photos :
Alexandre BUGE, Smode Tech

◆ 상설/설치/경기장



SPORT

RUGBY SHOW SYSTEM

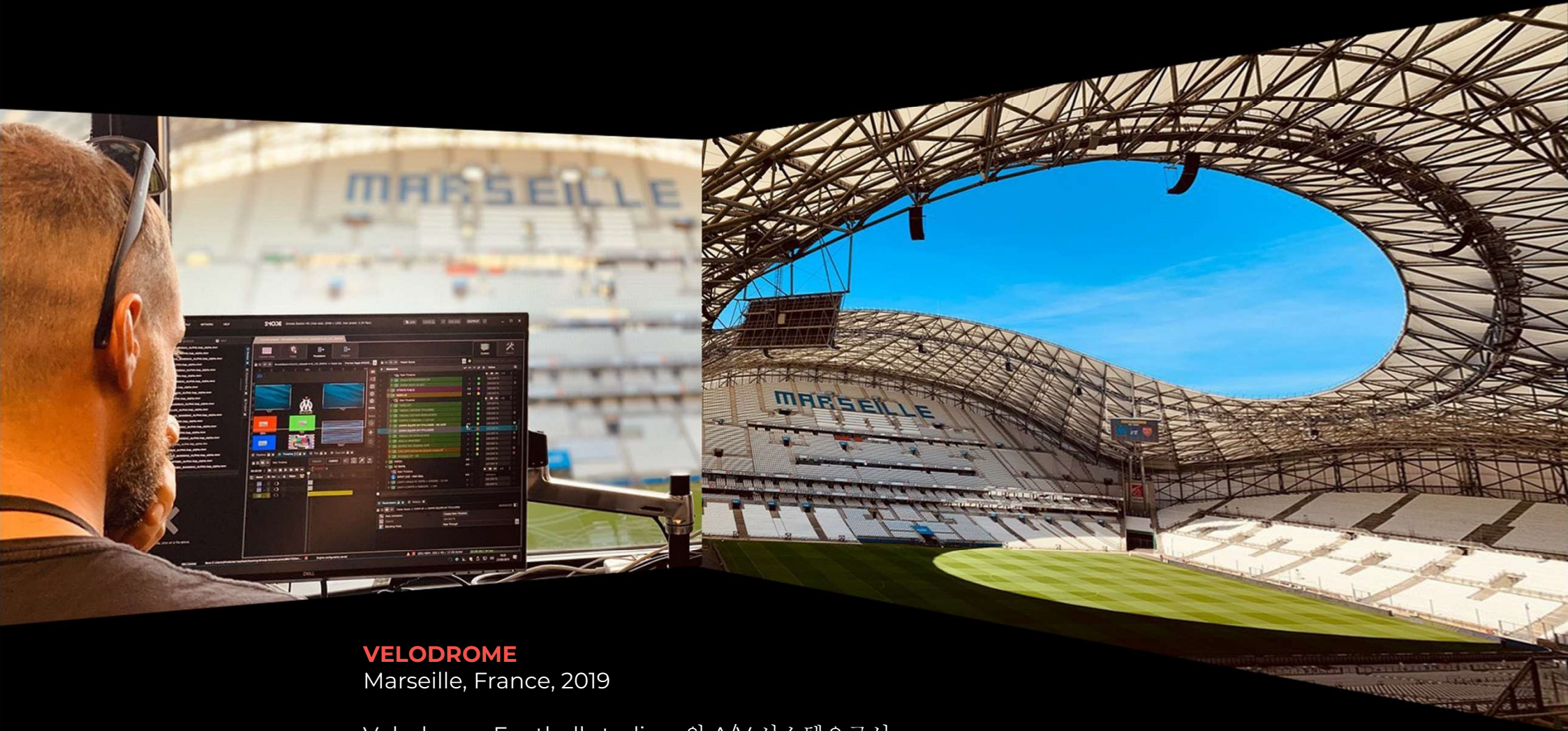
Paris La Défense Arena, 2018-2019

SMODE의 실시간 컴포지트에서 경기의 모습이 장내 화면에 다이내믹한 영상으로 순간에 비추어 집니다.

Credits photos :
Cutback Live



◆ 상설/설치/경기장



VELODROME

Marseille, France, 2019

Velodrome Football stadium의 A/V 시스템으로서
SMODE가 사용되었습니다.

built by Cutvack LIVE

Credits photos :
Thomas BELLENGER / Cutback LIVE

◆ TV 프로그램



FRANCE'S GOT TALENT

Fremantle Media - 2014 ~ 2019

TV 생방송 프로그램 [France's Got Talent]에서
심사위원의 투표장면이 SMODE로 작성되었습니다.
동적 콘텐츠가 사용되고 있습니다.

Credits photos :
D/Labs

◆ TV 프로그램



NOUVELLE STAR (POP IDOL)

Freemantle Media가 제작하는 프랑스의 인기 탤런트 쇼. 이 거대한 LED 스테이지는 영상 콘텐츠를 빠르고 유연하게 제어할 수 있는 SMODE에 의해 완벽하게 시뮬레이션 되었습니다.



Credits photos :
D/Labs - M6

FINALE - Mathieu - Don't stop me now (Queen) - Nouvelle Star 2017

<https://www.youtube.com/watch?v=rLW1VDhIMiY>

◆ TV 프로그램



© RTBF 2020 - Lis Technologies

[RTBF Control Room 42](https://www.youtube.com/watch?v=nOuv_Bn5Dks)

https://www.youtube.com/watch?v=nOuv_Bn5Dks

◆ TV 프로그램



W9 D'OR

골든 타임 TV 프로그램의
실시간 콘텐츠



AMICI

댄스와 노래 공연이 펼쳐지는 이탈리아의 탤런트 쇼
5년 동안 SMODE로 제작
(1년에 10회 골든타임에 방송)
by D/Labs

CE SOIR ON CHANTE

골든 타임 TV 프로그램의
실시간 콘텐츠



CESAR 43TH EDITION

파리에서 개최된 국제 영화제
동영상 콘텐츠
by D/Labs

Credits photos :
D/Labs - XX

◆ XR/가상 프로덕션/In-Camera VFX



COPENI SS21 Campaign

<https://www.youtube.com/watch?v=Nrki5Ts2QjQ>



Eddy de Pretto live

https://www.youtube.com/watch?v=AfGK_IJ4xug



LES VANDALES XR Project

<https://vimeo.com/563300246>

◆ XR/가상 프로덕션/In-Camera VFX



low cost virtual production

SMODE

SMODE

DESIGNER



◆ FEATURES

실시간 멀티레이어 컴포지트



- 실시간으로 2D의 영상/화상을 조합, 색조정, 애니메이션 시키는 것이 가능
- 각종 모디파이어(이펙트), 베지어(Bezier) 마스크에 대응
- 카메라 입력에도 대응, DeltaCast/BlackMagic의 동영상 캡처 가능

◆ FEATURES

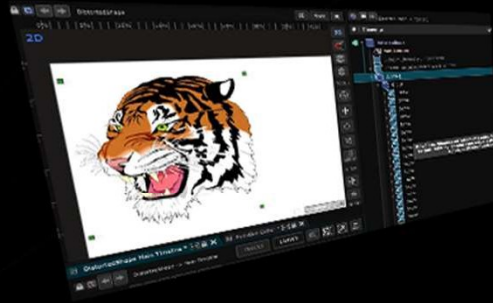
3D엔진/파티클 시뮬레이션

- PBR / HDR 기능을 가진 고급 3D 엔진 탑재
- 2D / 3D 레이어 컴포지트 실시간 렌더링
- GPU 베이스의 파티클 시뮬레이션으로 눈이나 별 등의 콘텐츠를 표현 가능



◆ FEATURES

Shape : 2D Vector 드로잉



- 베지어(Bezier) 곡선을 사용하여 패스 데이터의 애니메이션을 만들수 있습니다.
- 외부에서 .svg 파일을 읽어 올수 있습니다.

◆ FEATURES

타임라인/큐잉



- 타임라인 기능을 사용하여 모든 파라미터를 애니메이션화 가능
- 큐 기능으로 쇼 오퍼레이션

◆ FEATURES

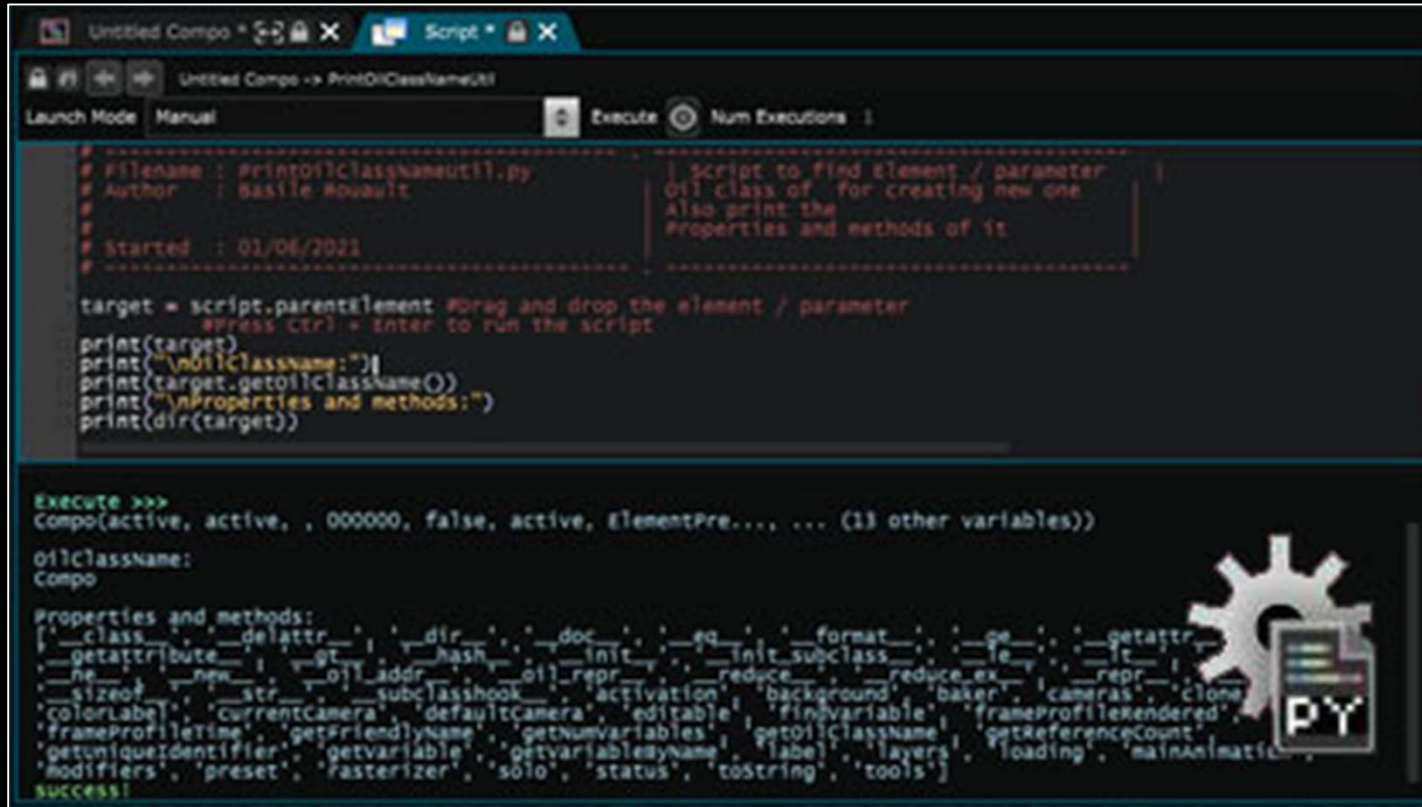
Interaction/System Integration



- OSC / MIDI / DMX 같은 프로토콜에 대응
- 적외선이나 심도등 각종 센서에도 대응
- 복잡해 지기 쉬운 시스템 통합

◆ FEATURES

Python Script



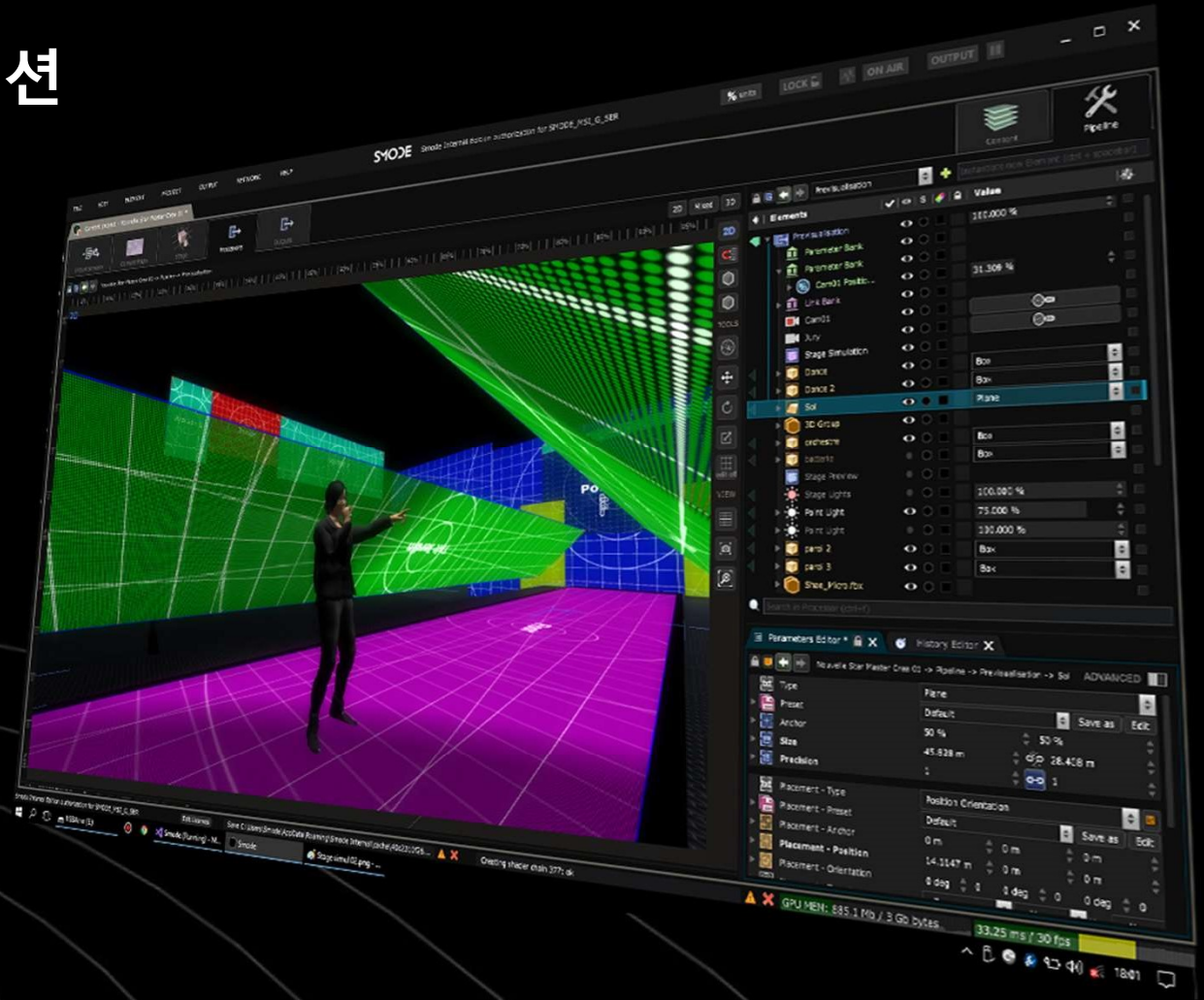
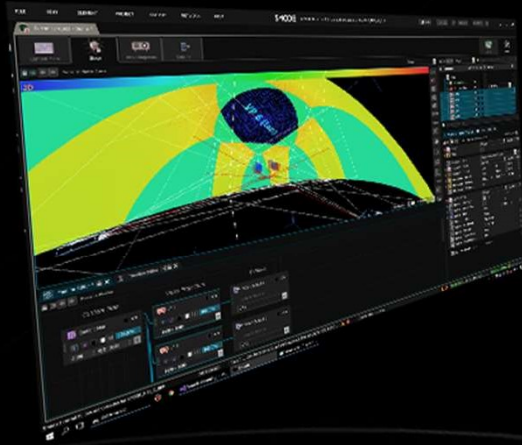
The screenshot shows a software interface with a top bar containing two tabs: 'Untitled Compo' and 'Script'. Below the tabs is a toolbar with icons for file operations and a 'Launch Mode' dropdown set to 'Manual'. To the right of the dropdown are 'Execute' and 'Num Executions' buttons. The main area is divided into two sections. The top section contains a Python script with comments and code. The bottom section shows the output of the script execution, including the class name, object, and a list of properties and methods. A gear icon and a 'PY' logo are visible on the right side of the output section.

```
# -----  
# Filename : PrintOilClassNameUtil.py  
# Author  : Basile Moutait  
#  
# Started : 01/06/2021  
# -----  
# script to find Element / parameter  
# Oil class of for creating new one  
# Also print the  
# Properties and methods of it  
# -----  
  
target = script.parentElement #drag and drop the element / parameter  
#Press Ctrl + enter to run the script  
print(target)  
print("\nOilClassName:")  
print(target.getOilClassName())  
print("\nProperties and methods:")  
print(dir(target))  
  
Execute >>>  
Compo(active, active, , 000000, false, active, ElementPre..., ... (13 other variables))  
  
OilClassName:  
Compo  
  
Properties and methods:  
['_class', '_delattr', '_dir', '_doc', '_eq', '_format', '_ge', '_getattr',  
'_getattribute', '_hash', '_init', '_init_subclass', '_le', '_lt',  
'_ne', '_new', '_oil_addr', '_oil_repr', '_reduce', '_reduce_ex', '_repr',  
'_sizeof', '_str', '_subclasshook', '_activation', '_background', '_baker', '_cameras', '_clone',  
'_colorLabel', '_currentCamera', '_defaultCamera', '_editable', '_findvariable', '_frameProfileRendered',  
'_frameProfileTime', '_getFriendlyName', '_getNumVariables', '_getOilClassName', '_getReferenceCount',  
'_getUniqueIdentifier', '_getvariable', '_getvariablesname', '_label', '_layers', '_loading', '_mainAnimation',  
'_modifiers', '_preset', '_rasterizer', '_solo', '_status', '_toString', '_tools']  
success!
```

- PythonScript를 Smode 내에서 사용가능

◆ FEATURES

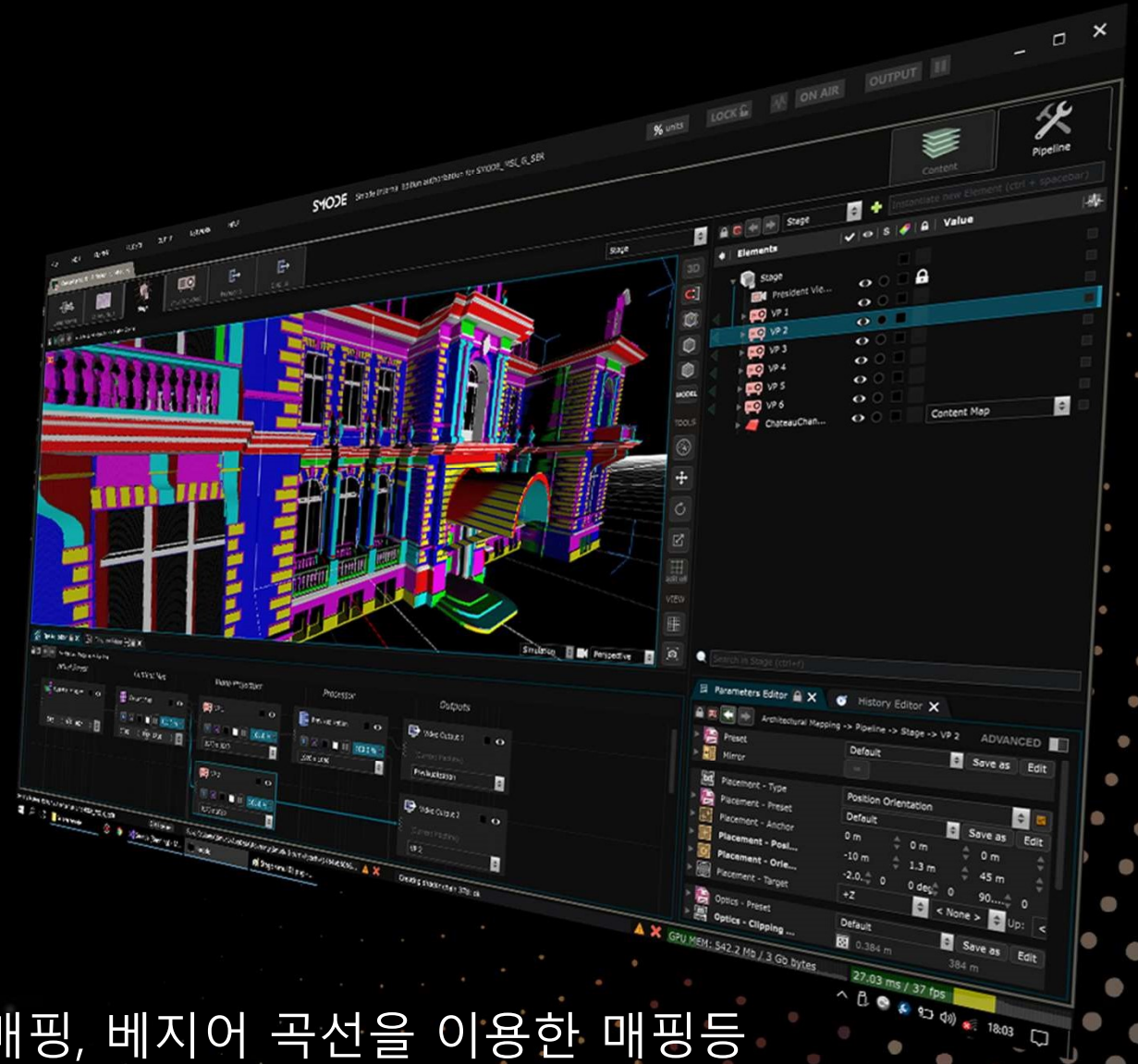
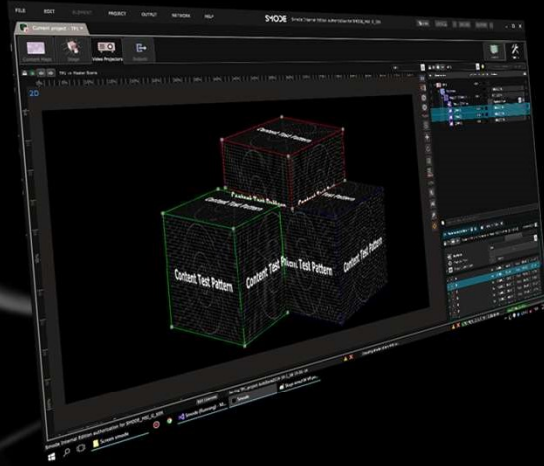
3D 스테이지 시뮬레이션



- 스테이지 기능으로 LED 스크린/픽셀 매핑/ 프로젝션 시뮬레이션을 할 수 있습니다.

◆ FEATURES

비디오 매핑



- 스테이지 시뮬레이션을 이용한 매핑, 베지어 곡선을 이용한 매핑 등 복수의 매핑 방법을 탑재

◆ FEATURES

SMODE-NET



Smode Remotes 를 동일한 프로젝트에 연결하여 공동작업 가능

전체 오퍼레이션



카메라 스위칭 관리



SMODE Remotes



SMODE 미디어 서버



비디오 출력

◆ FEATURES

SMODE DESIGNER 가 지원하는 Input/Output Channel들

Controls



Control input

Smode-Net
LTC / MTC (input only)
OSC
MIDI
UDP



Tracking input

Kinesys K2
Posital Fraba
PosistageNet
Optitrack
Blacktrax
Augmenta
Trackmen - Stype

▶ INPUT Channels



▶ Video input
IO channel required

DirectShow
Spout
Unreal
NDI
DeltaCast
Datapath
ASPhoenix
BlackMagic



Audio input

Direct Sound
Dante

OUTPUT Channels ▶



Video output ▶
IO channel required

Native
Spout
NDI
SDI - DeltaCast



Light output ▶
IO channel required

DMX / ARTNET /
sACN-1U (512ch)



VR output ▶▶
IO channel required

VR (Rift / S)



Audio output

Direct Sound
Dante



SMODE

XR

◆ FEATURES

XR / Virtual Production/ In-Camera VFX

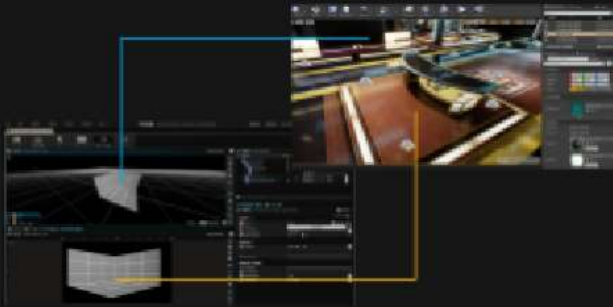


XR 소개 비디오

<https://www.youtube.com/watch?v=9zsVr6ygpos>

◆ FEATURES

EXTEND REALITY, REDUCE DELAYS



NATIVE UNREAL INTEGRATION

- Unreal에서 만든 map(.umap)을 무한정으로 SMODE로 가져와서 플레이를 시킬수 있음.
- Ndisplay 를 통해, map을 SMODE로 부터 직접 활성화시키고 렌더를 다시 가져옵니다.



NATIVE NOTCH INTEGRATION

- Smode를 사용하면 시장 최고의 실시간 생성 엔진 중 하나인 Notch에서 창작물을 가져올 수 있습니다.
- Notch와 Smode 콘텐츠를 혼합하여 실시간 제작 워크플로에서 한 단계 더 나아갈수 있습니다.



MIXED REALITY : AR CONTENT & PERFECT SET EXTENSION

- 무대의 크기에 제한을 두지 마십시오! 가상 세계를 통해 LED 화면을 창으로 변환합니다. Smode는 세트 확장을 처리하여 끝없는 풍경을 만듭니다.
- 비디오 스트림에 콘텐츠를 추가하여 배경에 통합하고 배우의 움직임과 상호 작용하도록 합니다.

◆ FEATURES

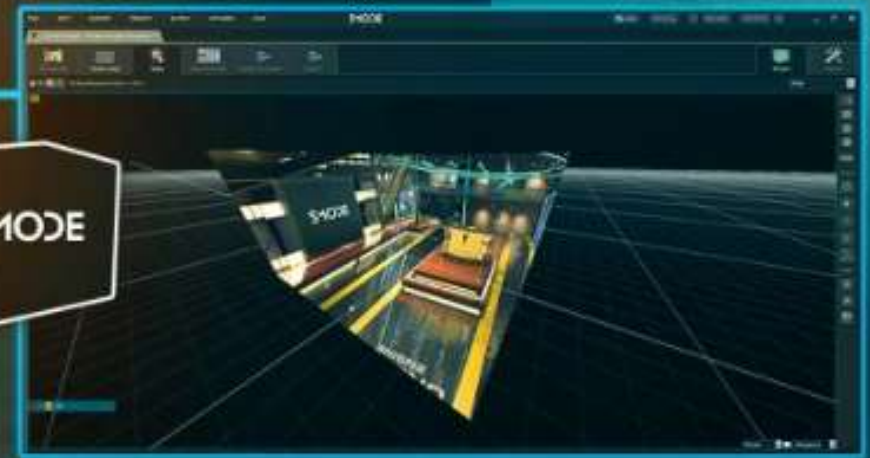
EASY-WAY WORKFLOW

EASY-WAY WORKFLOW

Smode Designer hosts Unreal and Notch **natively**, enhancing their content creation capabilities with its media serving features.



NOTCH



◆ FEATURES

FULLY ADDRESSABLE & INTERACTIVE



COLLABORATIVE HIGH-END MEDIA SERVER

Smode-Net 은 무제한 원격 및 미디어 서버로 네트워크를 생성하여 전체 생산 프로세스의 속도를 높여줍니다.

Smode의 워크플로우는 콘텐츠와 파이프라인을 편리하게 분리하여 크리에이티브 팀과 기술팀이 동시에 작업할 수 있습니다.



REALTIME COMPOSITING

Smode는 실시간 XR 합성에 간단한 레이아웃 기반 워크플로우를 제공합니다.

풍부한 테스트를 거친 도구상자로 색채정을 조정합니다.

set extension을 만들고 렌더링 시간없이 막판 수정을 수정합니다.



FULLY ADDRESSABLE PARAMETERS

큐, 타임라인등을 사용하여 모든 콘텐츠를 인코딩하고 모든 단일 매개변수를 외부장치(MIDI, 트래킹카메라 등)에 연결합니다.

매개변수를 외부장치에 연결하고, 논리연산자와 수학연산자를 혼합하여 효과를 생성.

계층을 동적으로 생성하고 사용자화하기 위해 고유한 Python script를 작성합니다.

◆ FEATURES

PERFECT CALIBRATION FOR ANY TYPE OF SET-UP



Corner
screens



Green
screens



Curved
screens

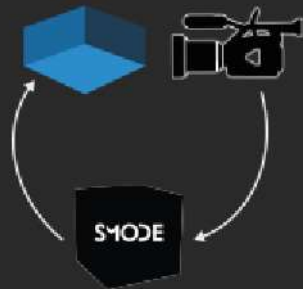
Smode는 XR 프로덕션에서 사용하는 어떤 종류의 LED 스크린에도 완벽한 보정(calibration)을 제공합니다.

◆ FEATURES



Latency

사진을 스테이지로 보내고 카메라를 통해 다시 받는 프레임 지연의 양을 자동으로 평가합니다.

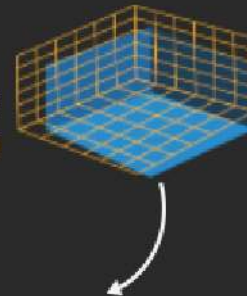


Geometry

가상 세계와 현실 세계를 자동으로 정렬합니다.

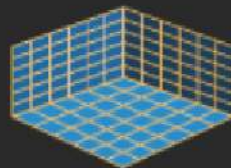
Comparison

3D 시뮬레이션에서 각 로케이터의 위치와 카메라 입력 사진에서의 위치 비교.



Matching

Smode의 3D 시뮬레이션을 현실과 일치시킵니다. 스크린의 배치, 추적 시스템의 오프셋 및 카메라 광학 장치의 변형을 공동으로 수정합니다.

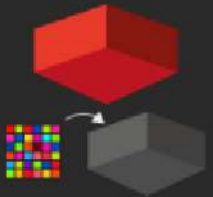


Color

LED의 색상을 가상 환경과 완벽하게 혼합합니다.

Subdivision

변갈아 가며 색상 패턴을 사용하여 화면을 세분화합니다.



Comparison

수신된 색상과 방출된 색상을 비교하여 적용할 비색 변환을 추론합니다.



Transformation

확장된 설정 색상을 화면 색상에 맞게 변환합니다.



Smode는 XR 프로덕션에서 필수불가결한 요구 사항인 완벽하게 보정된 대기 시간, 색상 및 화면 배치를 제공합니다

◆ FEATURES

SUPPORTED TRACKING SYSTEMS

BLACKTRAX

 **OptiTrack**™

AUGMENTA
A tracking technology for creative people

STAGE

Free-D Protocol


PosiStageNet

TrackMen

 **kinesys** **K2**

mo-sys

more tracking systems coming...

◆ Specifications

Media Server



AMD
RYZEN



◆ 상세 기능들

Multi-layer 2D Compositing	
Support of alpha-channel	Input, Output, Pre-compositions
Blending Modes	29 different blending modes
2D Layer Types	Still images, Videos, Cubemap, Uniform, Linear/Radial/Points/Function Gradients, Text, White/Cell/Perlin/Simplex/Chiseled/CobbleStone Noises, Dot, Checkerboard, Bricks, Pre-compositions, and countless ISF Generators
Video File Playback	HAP, Apple Pro Res, QuickTime Animation, QuickTime MJPEG
Video File Export	HAP, Apple Pro Res, h264, QuickTime MJPEG, Jpeg/Png/Target image sequence
Still image formats	.jpg, .png (with alpha layer), .tga, .tif, .exr
Multi-layer image file formats	.psd
2D Mask Types	Polygonal, Spherical, Linear, Bezier, Color-key, Depth, Noise, Composition based,
2D Modifiers	13 Color Modifiers, 10 Distort Modifiers, 9 Stylize Modifiers, 4 Blur Modifiers, 11 Utility Modifiers, and countless ISF Modifiers
2D Placements	Parametric, Perspective, Bilinear, Bezier, Bezier Patch, Perspective Interpolation, Perspective Remapping
Color LUT File format	.look, .cube
Many starter resources	Lots of example compos, Standard pack for modules (library of complex generative effects and objects), presets for every generators & modifiers
Support for extended formats	Stereo 3D, HDR, 10bits, 12bits color depth and more.
Compo operations	Grouping, Pre-composition, Consolidation, Screenshot, Compo baking, Video Export

Multi-layer 3D Compositing	
Spline Renderers	Simple Lines, Thick Lines, Tube Lines, Thick Lines 3d
Surface Renderers	Phong: Diffuse, Specular, Height Bump, Normal Bump, Environment, Alpha or PBR: Albedo, Metallic Roughness, Normal, Emissive, Occlusion
Built-in Surface geometries	Plane, Box, Capsule, Cylinder, Geosphere, Sphere Torus
Built-in Spline geometries	3D Text, Circle, Function, Helix, Knot, Rectangle, Segment, Star
3D Geometry file formats	.3ds, .fbx, .obj, .blend, .svg (splines), .pc2 (Animation)
Material file formats	.sbsar, .isf
3D Mask Types	Random, Linear, Sphere, Cylinder, Depth, Normal, Fresnel, Noise, Color, Texture Coordinate, Age, Velocity, Function, Pre-composition
3D Modifiers	13 Attribute Modifiers, 9 Distort Modifiers, 11 Operator Modifiers and 2 Utility Modifiers
Lights	Ambient, Directional, Environment, Point, Projector, Rectangular, Spot, Volumetric – Support for casted shadows
Cameras	Perspective, Orthographic, Spherical, Stereoscopic, Oculus
Complete 3D environment	Ability to create complex 3D scenes that integrate Materials Bank, Shadow mapping, Volumetric Light, and modifiers at any point in the pipeline
2D Shape Compositing	
Vector image file formats	.svg
Built-in Shapes	Point, Line, Circle, Rectangle, n-Side, Star, Text, Bezier
Shape Modifiers	4 Attributes Modifier, 2 Operator Modifiers, 3 Distort Modifiers, 2 Utility Modifiers
Complete Shape environment	Geometric operations (intersection, union, etc..) Shape fade in / fade out / transition Stroke, trace and dash and text conversion in bezier

Particle Simulator and Generative Content	
Point Renderers	Simple Points, Ball Points, Box Points, Sprite Points
Built-in Point geometries	Grid Points, Particles, Random Points
Particles Fields	Attractor, Friction, Gravity, Layer Intensity, Lorenz Attractor, Normal Map Layer, Shader Field, Turbulence, Vortex
Particles Rules	Group, Mask, Composite, Random, Age, Color, Collision
Complete Particles environment	With custom geometries rendered trails and motion lines effets
Interactivity	
Motors Feedback	OSC, Kinesys, Fraba Posital, PosiStageNet, Art-NET, MIDI
Infrared Tracking	Optitrack, Blacktrax, Intel Realsense compatibility via Direct Show
Depth Tracking	Theoriz Augmenta
Camera Tracking	Track Men
3D Stage Simulation	
Stage Elements	Surface, Video Projector, Led Screen, Mapping, Group
Video Projector Simulation	Shadow simulation, Luminosity Simulation, Simulation of Projected Pixel Grid
Led Screen Simulation	Led screen preview in 3D Space, Simulation of Led diffuse and volumetric light
Stage based previsualization	Possibility to make previsualization for both artistic and technical purposes
Video IN/OUT	
Best optimized Video Input	Delta Cast video capture card with Low latency support of DirectGMA and DirectGPU technology
Optimized Video Input	BlackMagic, DataPath, ASPhoenix and Optitrack
Other Video Input	DirectShow (generic WebCam, Intel Realsense D435...)
Support of NDI	for inputs and outputs
Support of Spout	for inputs and outputs
LED mapping output	DMX, Art-Net and sACN

Video Mapping	
Image Warping	Perspective, Bezier and Warp grids, Polygonal masks
Soft-edges	Support soft-edges edition in both 2D and 3D space; Colorimetry Distortion Modifiers, Huge palette of effects, Display post-effects
UV-Based 3D Video Mapping Techniques	2D / 3D with uv-mapping or camera-mapping, fbx obj, 3ds and blend format, support for motorized panels, Advanced Video Mapper, Vioso WarpBlend integration
Programmable Pipeline Elements	Content Map, Content Area, Virtual Screen, Video Projector, Surface Planar/Tiles/Streep/FreeShape Led Screens, Intermediary and Final Mapper
Animation And Cueing	
Animable objects	Any parameter of any element (2D or 3D layer, tool, etc ...)
Linear animation - Timeline	Support of timelines to animate content, other timelines or linearize non-linear animation (cues)
Non-linear animation - Cues	Support of non-linear animations for performing arts and operator based live animation
Functions	Functions to implement automatic animation in cues and timeline (standard easing functions like in css, and more advanced dedicated functions)
Complete Animation environment	Mapping with DMX console, Time-coded scenario, Performing arts scenario, Live scenario
Animable objects	Any parameter of any element (2D or 3D layer, tool, etc ...)
Show Integration	
Control inputs	MIDI, DMX, ArtNet, sACN or OSC
Control outputs	DMX, ArtNet, sACN or OSC, raw TCP/UDP packets
Links	Link input device to parameter, parameter to parameter, parameter to output device
Learn	Quickly map a control input (fader, button, ect) to a parameter in smode in a few clicks
Clock Input	audio time code (LTC), midi time code (MTC) and the current time clock (current time and date of the RTC station), Smode Net Clock
Clock Output	audio time code (LTC), Smode Net Clock
DMX Screen	DMX video output, treated like a LED screen in smode
Control output	Control Video Projector Shutter with PJLink, Bidirectionnal BlackMagic AtemSwitcher control
Audio Output	Windows Audio, DirectSound, ASIO
Audio playback file formats	.wav, .aiff

◆ SUPPORT

SMODE
TECH

SMODE FORUM

Log in Search Menu

Back to Smode Homepage

all categories Categories Latest Top

Category Topics Latest

Installation 23
Topics about getting Smode up and running for the first time, and anything you need for installation.

FAQ 10
Topics that come up very often when discussing Smode will eventually be classified into the Frequently Asked Questions category. Should only be added to popular topics.

Questions 163
You have a question? Ask it here!

Bugs 64
This category is dedicated to bug-reporting and proposes workarounds for common issues.

Announcements 14
We'll keep up here up-to-date with software updates and other major news.

Features 36
You'd love to see a new feature in Smode, tell us here!

Howto 39
Tutorial topics that describe how to perform a given task in Smode.

Gallery 21
Post your creations here! Works in progress and finished compositions are both welcome.

Graphistes FR 32
Cette catégorie s'adresse aux graphistes francophones utilisant Smode Synth et Smode Studio.

Opérateurs FR 49
Cette catégorie s'adresse aux opérateurs francophones utilisant Smode Designer et Smode Station.

Bugs FR 13
Cette catégorie est dédiée au report en français de bugs identifiés ou soupçonnés. Lors de la description d'un bug, merci d'essayer de joindre au moins une image ou deux qui illustrent le problème ainsi qu'un scénario permettant de le reproduire.

Off Topic 30
Topics that don't need a category, or don't fit into any other existing

Particles with Vortex Dying on creation 4 9d
Bugs

Video input black magic atom mini 2 16d
Questions

Keyframes changed when exporting scene 2 21d
Bugs

Keyframe values send as OSC realtime 3 23d
Questions

Crash après enregistrement versionnée d'une compo 1 30d
Bugs FR

Ndisplay using Smode XR 4 Feb 23
Questions

Screenshot bug - (Error: Could not find any content document) 1 Feb 19
Bugs

Moving head -audio/video/lights installation 3 Feb 7
Questions

Motiontracking like in AE 3 Feb 2
Questions

Setting a Value to a "hotkey" 1 Jan 17
Questions

Changement de vue (2d, mixed, 3D) impossible 3 Jan 7
Bugs FR

Paramètre exposé pour renderer de Mesh3D 3 Jan 5
Bugs FR

How to iterate a parameter using midi note on events (new user) 3 Jan 4
Questions

FORUM

<http://forum.smode.fr/>

SMODE

FEATURES XR STATION USECASES CONTACTS SUPPORT SHOP LOG IN

SMODE ACADEMY

FREE LIVE TUTORIALS

During the lockdown of 2020, the SModeTech team decided to take advantage of this special time to offer free live tutorials every week. These live tutorials have been recorded and are now available on the [official Youtube channel](#).

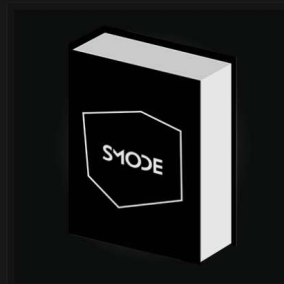
Discover now the integrality of these online tutorials sorted by topics below:

TUTORIALS(English)

<https://smode.fr/academy/>

SMODEDOC

Smode Documentation



SMODE documentation

<https://smode.fr/doc/>

감사합니다.

