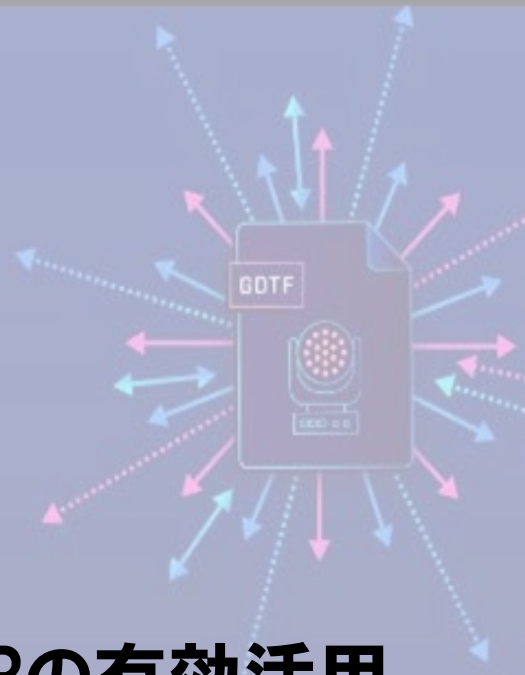


**The Industry standard**  
Design with the open-source file format that lets you share anything with anyone.



## 現実化してきたGDTFとMVRの有効活用



**エンターテインメント機器のフォーマットと  
3Dデータ形式の効率的な作業とデータ共有の役割について**

**Free, unified exchange**  
Download lighting devices that work the first time, every time.

Find fixture

Build fixture



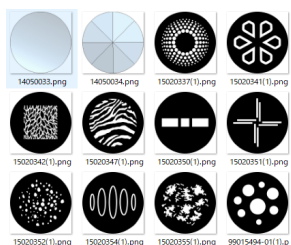
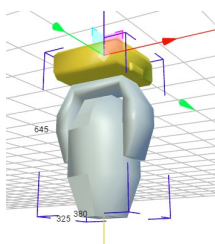
# GDTFとは

- GDTF (General Device Type Format)
- 2018年にVectorWorks社、Ma Lighting社、Robe Lighting社の3社が提唱したロイヤリティフリーの標準規格
- 目的は照明機器メーカー、CADプログラム、ビジュアルライジングソフトウェア、照明コンソールで使用でき人が読める形式にする事で、シームレスにフィクスチャーライブラリを使うことが出来る

中身は

- 1：灯体モデル（2D/3D）
  - 2：灯体イメージ
  - 3：ゴボイイメージ
  - 4：各種情報をまとめたXML（マークアップ）ファイル
- 以上の4つで構成されている

これらを1つのフォルダーにまとめてZIP化して拡張子を.gdtfにした物



```
<?xml version="1.0"?>
<GDTF DataVersion="1.2">
  <FixtureType CanHaveChildren="Yes" Description="MEGA_bright with MEGA featu
  RefFT="" ShortName="MegaPointe" Thumbnail="thumbnail" ThumbnailOffsetX="198
  <AttributeDefinitions>
    <ActivationGroup Name="PanTilt"/>
    <ActivationGroup Name="ColorRGB"/>
    <ActivationGroup Name="AnimationWheel1"/>
    <ActivationGroup Name="Gobo1"/>
    <ActivationGroup Name="Gobo2"/>
    <ActivationGroup Name="Gobo3Pos"/>
    <ActivationGroup Name="Prism"/>
    <ActivationGroup Name="BeamShaper"/>
  </ActivationGroups>
  <FeatureGroups>
    <FeatureGroup Name="Position" Pretty="Position">
      <Feature Name="PanTilt"/>
    </FeatureGroup>
    <FeatureGroup Name="Control" Pretty="Control">
      <Feature Name="Control"/>
    </FeatureGroup>
    <FeatureGroup Name="Color" Pretty="Color">
      <Feature Name="RGB"/>
      <Feature Name="Color"/>
    </FeatureGroup>
    <FeatureGroup Name="Beam" Pretty="Beam">
      <Feature Name="Beam"/>
    </FeatureGroup>
    <FeatureGroup Name="Gobo" Pretty="Gobo">
      <Feature Name="Gobo"/>
    </FeatureGroup>
    <FeatureGroup Name="Focus" Pretty="Focus">
      <Feature Name="Focus"/>
    </FeatureGroup>
    <FeatureGroup Name="Dimmer" Pretty="Dimmer">
      <Feature Name="Dimmer"/>
    </FeatureGroup>
  </FeatureGroups>
</GDTF>
```

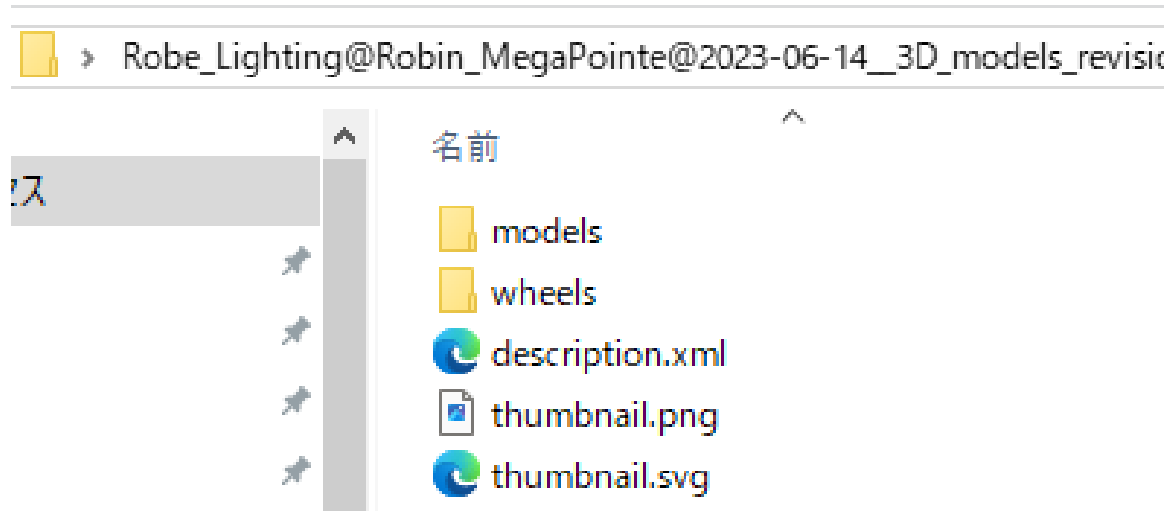
# GDTFのメリット

- コンソールメーカー
  - 共通化されていることで各パラメーターのレンジを含めて自動取り込みが出来る
  - ゴボ・カラーイメージをボタンに表示できる
- ライトメーカー
  - コンソール別のライブラリを作る必要がない
- CADメーカー
  - 重量や電気容量の情報を持つことから応用ができる

# GDTFのメリット

## GDTFの中身

拡張子の「.gdtf」を「.zip」に変更して解凍すると



それぞれを見る事が出来る

「models」の中は3Dモデル (glbまたは3ds)

「wheel」の中はゴボイメーシ (png)

thumbnailは2D (ベクターとラスターイメーシ)

Description.xmlはテキストマークアップファイル

# MVRとは

- MVR (My Virtual Rig)
  - ライトとオブジェクト（セット等）が配置されたシーン情報

中身は

## 1：使われているGDTFファイル

## 2: 3Dオブジェクト

### 3: XML (マークアップ) ファイル






## GDTFライトの位置・向き・アドレス情報

## 3Dオブジェクトの位置情報

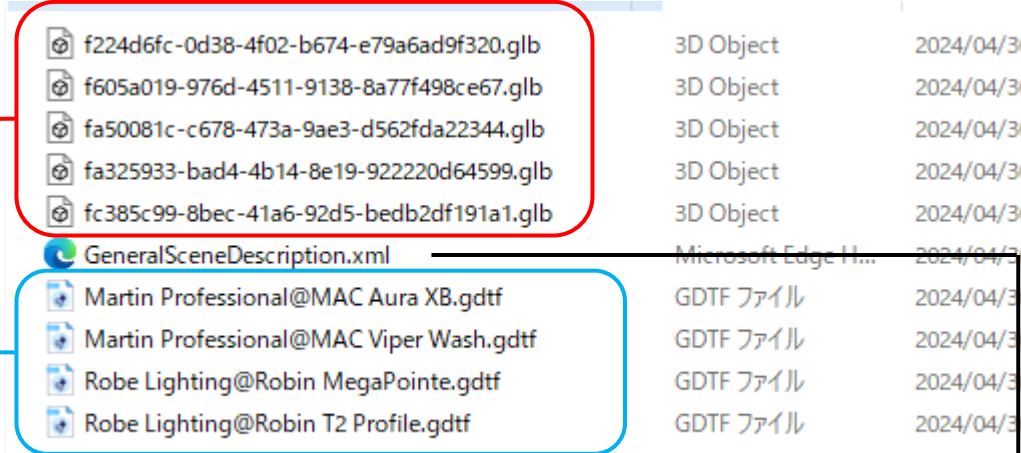
この2つを記述している

これらを1つのフォルダーにまとめてZIP化して拡張子を. mvrにした物

[illegible]

	f224d6fc-0d38-4f02-b674-e79a6ad9f320.glb	3D Object
	f605a019-976d-4511-9138-8a77f498ce67.glb	3D Object
	fa50081c-c678-473a-9ae3-d562fda22344.glb	3D Object
	fa325933-bad4-4b14-8e19-922220d64599.glb	3D Object
	fc385c99-8bec-41a6-92d5-bedb2df191a1.glb	3D Object

# MVRの中身



f224d6fc-0d38-4f02-b674-e79a6ad9f320.glb	3D Object	2024/04/30 15:01
f605a019-976d-4511-9138-8a77f498ce67.glb	3D Object	2024/04/30 15:01
fa50081c-c678-473a-9ae3-d562fda22344.glb	3D Object	2024/04/30 15:01
fa325933-bad4-4b14-8e19-922220d64599.glb	3D Object	2024/04/30 15:01
fc385c99-8bec-41a6-92d5-bedb2df191a1.glb	3D Object	2024/04/30 15:01
GeneralSceneDescription.xml	Microsoft Edge H...	2024/04/30 15:01
Martin Professional@MAC Aura XB.gdtf	GDTF ファイル	2024/04/30 15:01
Martin Professional@MAC Viper Wash.gdtf	GDTF ファイル	2024/04/30 15:01
Robe Lighting@Robin MegaPointe.gdtf	GDTF ファイル	2024/04/30 15:01
Robe Lighting@Robin T2 Profile.gdtf	GDTF ファイル	2024/04/30 15:01

使われているライトのgdtfファイル  
3Dモデル（glbまたは3DS）

上記の2つの位置情報

xmlファイルの中身もテキストベースなので読むことが可能です

Pythonなどを使って、アドレス情報をExcelにする事も出来るでしょう

# gdtf-Share.com gdtf.eu

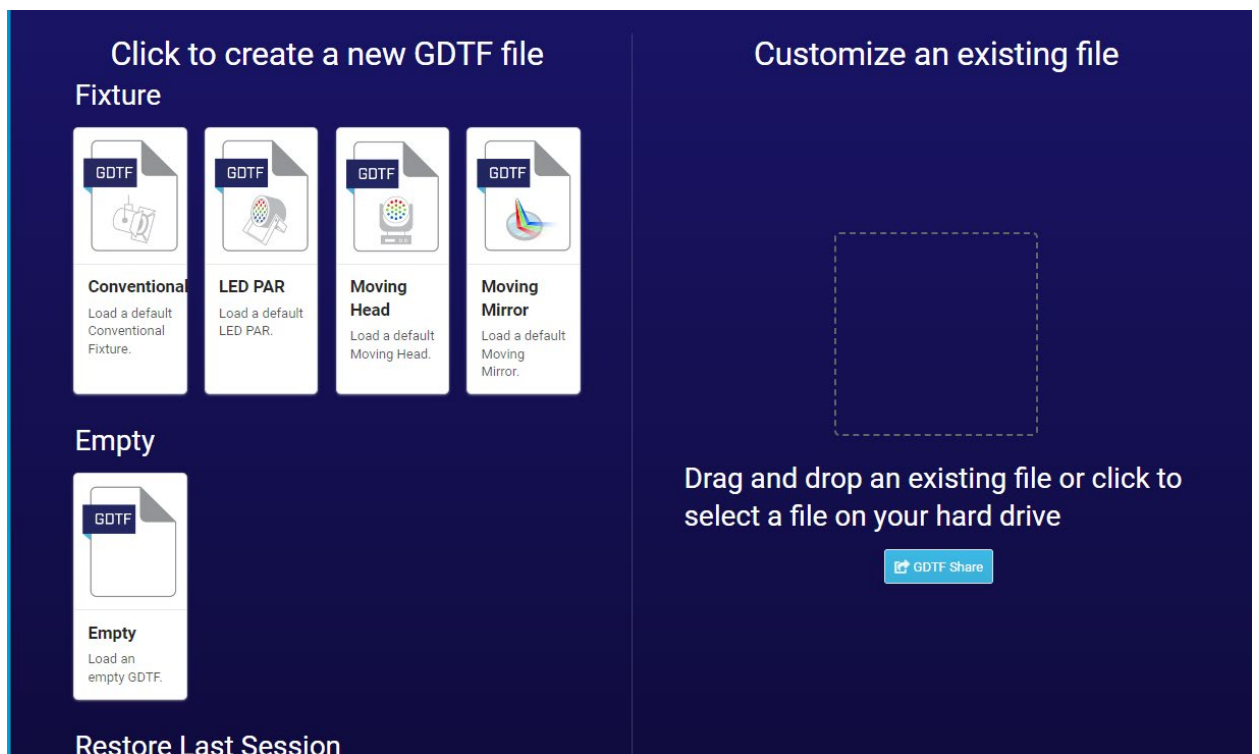
- Gdtf-share.com
  - 正式なホームページ
  - Find fixtureでgdtfファイル入手可能

The screenshot displays the GDTF Share website interface. At the top, there's a navigation bar with 'Home / GDTF Share / Robe Lighting'. Below this, a 'Global Filters' section includes options like 'Show', 'Releases + My WIPs', 'Uploaded by', 'Manufacturers + Users', and checkboxes for 'Tested in Visualiser' and 'Tested in Real Life'. The main content area is divided into two columns: 'Manufacturers' and 'Fixtures'. The 'Manufacturers' column lists various companies, with 'Robe Lighting' highlighted. The 'Fixtures' column lists specific lighting models, including 'Robin 300E Spot', 'Robin 300X LEDWash', 'Robin 600 LEDWash', 'Robin 600 LEDWash SW', 'Robin 600X LEDWash', 'Robin 800 LEDWash SW', 'Robin 800X LEDWash', 'Robin Actor 6', 'Robin BMFL Blade', 'Robin BMFL FollowSpot', 'Robin BMFL FollowSpot LT', 'Robin BMFL Spot', 'Robin BMFL Wash', 'Robin BMFL Wash XF', 'Robin BMFL WashBeam', 'Robin ColorStrobe', 'Robin ColorStrobe IP', 'Robin Cuete', 'Robin CycBar 15', and 'Robin CycBar 15X'. On the right side, there's a search bar with the text 'Type your sea...' and a 'Search' button. Below the search bar, there's a 'Search filters' section with a link to 'Find the GDTF Builder here' and a link to 'Have discussions in the forum'. At the bottom right, there's a 'Newest Uploads' section listing recent uploads, including 'Robe Lighting Robin Tarrantula 2024-04-30 Pigtail and yoke dimensio...', 'Robe Lighting Robin iBolt 2024-04-26 Virtual color wheel chann...', 'Robe Lighting Footsie Corner 90 2024-04-26 Empty mode added', 'Robe Lighting Robin Spider RGBA 2024-04-24 Initial release', and 'Robe Lighting Robin MiniPointe 2024-04-23 Gobo channels revision'.

- メーカーがリリースした物や、ユーザーがカスタマイズした物などが入手可能

# gdtf-Share. com gdtf. eu

- Gdtf-share.com
  - 正式なホームページ
  - Find fixtureでgdtfファイル入手可能
  - Build fixtureでgdtfファイルを作成可能



- カスタマイズや新規でライブラリを作る事が可能



# gdtf-Share.com gdtf.eu

- Gdtf.eu
  - GDTF-Share.comとは無関係
  - Gdtf/mvr関係の情報をリリースしている
  - オンラインでgdtfファイルの情報を見るためのツール
  - オンラインでmvrの中のgdtfを変更するツール
  - mvr-exchange（リアルタイムでmvrデータ変更を通信するプロトコル）の情報が満載

**GDTF** News Projects Tools GDTF MVR

Search... /

## GDTF & MVR

GDTF: The General Device Type Format is an open standard for describing devices of the entertainment industry. These devices may be lighting fixtures, trusses, distribution boxes, media servers, lasers or other devices used in the entertainment industry. [This documentation](#) describes DIN SPEC 15800:2022-02 also known as GDTF Version 1.2.

MVR: The My Virtual Rig file format is an open standard which allows programs to share data and geometry of a scene for the entertainment industry. A scene is a set of parametric objects such as fixtures, trusses, video screens, and other objects that are used in the entertainment industry. [This documentation](#) describes DIN SPEC 15801:2023-12 also known as MVR Version 1.6.

Latest news

- 様々な情報が入手可能

# gdtf/mvrの今後

- 2020年に規格DIN SPEC 15800 として承認
  - DINはドイツ工業規格
  - 2022年にUpdate
- 2023年12月DIN SPEC 15801としてMVRが承認される
- 今後も規格化されていく可能性大
- ユーザーの増加
  - Unreal Engineでプラグインが実装
  - BlenderにDMXプラグインが登場

無償で使える事から、一般ユーザーが使用する事で新たなプラグインや機能が登場する可能性大