

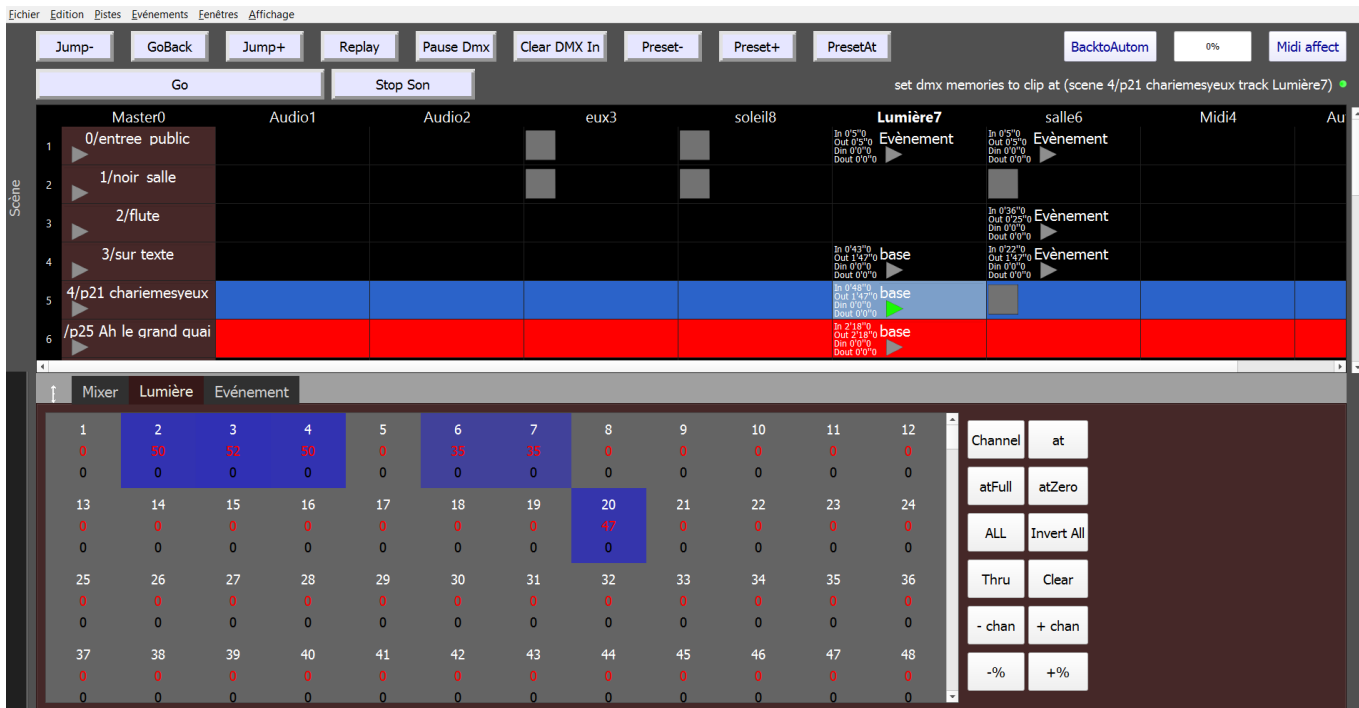
Table des matières

Enregistrer un état lumière dans un événement	3
Éditer un événement lumière	3


Dans Hephaestos les mémoires lumière sont considéré comme des événements, au même titre que les événements audio. Cela a quelques particularités.

1. Pour être actif sur le plateau, un événement lumière doit être en play (triangle en vert).
2. Un bouton stop (carré gris) dans une piste coupe l'événement lumière.

Enregistrer un état lumière dans un événement



Enregistrer la scène lumière dans un événement



1. Composer votre état lumineux dans l'onglet lumière.
2. Sélectionner dans le tableau l'événement lumière dans lequel vous voulez enregistrer l'état ou créer un nouvel événement en double cliquant sur une case vide du tableau.
3. Cliquer enfin dans le menu événements/enregistrer un événement lumière (ou shift+F1).
4. Un message de confirmation vous indique dans quel événement l'état à été enregistré.

Éditer un événement lumière

Vous pouvez visualiser dans l'onglet événement l'état enregistré dans un événement lumière en le sélectionnant et le modifier en activant le mode "Édition aveugle".

The screenshot shows a lighting control interface. At the top, there are three rows of controls labeled '3/sur texte', '4/p21 chariemesyeux', and '/p25 Ah le grand quai'. Below these is a 'Mixer' section with tabs for 'Lumière' and 'Évènement'. The main area is a grid for 'Piste: Lumière7 Scene: 4/p21 chariemesyeux' with 48 channels (12 columns by 4 rows). Channel 20 is highlighted in blue. A 'Edition Aveugle' button is visible on the left. On the right, there is a control panel with buttons: Channel, at, atFull, atZero, ALL, Invert All, Thru, Clear, - chan, + chan, -%, +%.

Edition en mode aveugle.



Pensez à désactiver le mode édition Aveugle dès que vous avez terminé.

From:

<http://wiki.hephaestos.eu/> - **Hephaestos wiki**

Permanent link:

<http://wiki.hephaestos.eu/fr:memoirelumiere?rev=1572320655>

Last update: **2019/10/29 03:44**

