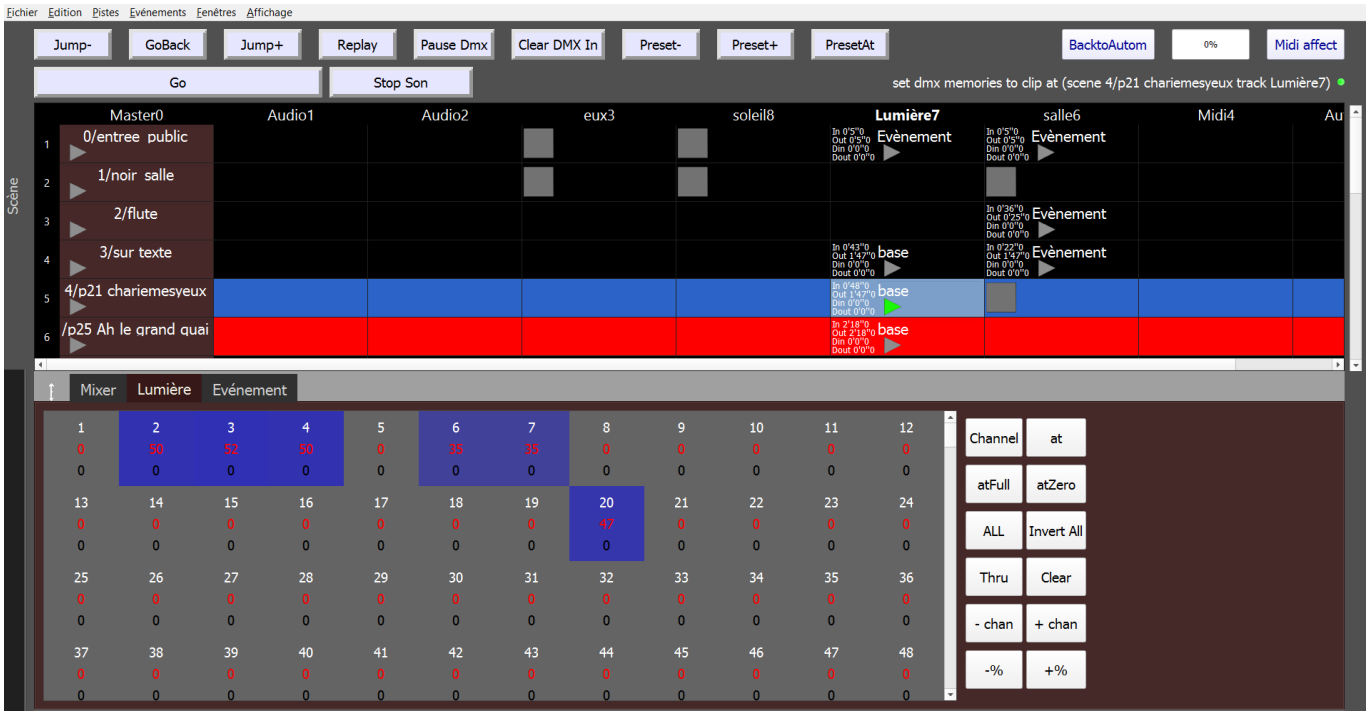
Table of Contents

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”.



Edition en mode aveugle.

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

From:
https://wiki.hephaestos.eu/ - **Hephaestos wiki**

Permanent link:
https://wiki.hephaestos.eu/fr:memoirelumiere

Last update: **2019/11/01 00:12**