Table des matières

Le réglage lumière 3
Les contrôles 3
Enregistrer un état lumière dans un événement 3
Éditer un événement lumière 4

Le réglage lumière

Le réglage lumière permet de contrôler le niveau dmx des circuits lumière envoyés au gradateurs. Le niveau affiché dans cet onglet correspond bien à ce qui est visualisé sur le plateau.

En cliquant sur un circuit on le sélectionne. On peut donc à présent contrôler son niveau.

Les contrôles



- Chanel permet de sélectionner uniquement un circuit. On tape le numéro du circuit puis on clique sur Chanel (ou shift+C) pour sélectionner un circuit.
- At permet de définir le niveau des circuits sélectionnés. On tape le niveau (ex:38) puis on clique sur At (ou 😀
- AtFull met les circuits sélectionnés à 100% (shift+I)
- AtZero met les circuits sélectionnés à 0% (shift+0)
- All sélectionne tous les circuits
- InvertAll sélectionne tous les circuits qui ne sont pas sélectionnés, mais qui ont un niveau.
- Thru permet de sélectionner les circuits jusqu'à un numéro. Taper sélectionnez un circuit puis tapez le numéro du circuit final puis thru (ou shift+tab). ex: sélectionnez le circuit 2 puis taper 100 et shift+tab et les circuits de 2 à 100 seront sélectionnés.
- Clear (ou escape au clavier) permet de tout désélectionner.
- -chan (- au clavier) et + chan (+ au clavier) permettent d'ajouter ou de supprimer un circuit dans les circuits sélectionnés. Taper le numéro du circuit puis + ou -.
- +% et -% (ctrl+flèches directionnelles haut ou bas) permettent de graduer les circuits sélectionnés en ajoutant ou soustrayant le pas défini dans les préférences.
- Les flèches directionnelles haut et bas ainsi que la molette de la souris permettent de graduer les circuits sélectionnés.
- Les flèches directionnelles droite gauche permettent de sélectionner le circuit précédent ou suivant
- ctrl+les flèches directionnelles droite gauche permet de transférer le niveau d'un circuit vers le circuit suivant ou précédant (très pratique pour tester tous les projecteurs, monter le circuit 1 à 60%, puis avec ctrl+flèche droite, pour allumer successivement tous les projecteurs).

Enregistrer un état 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 évenement 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”.



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/lumiere?rev=1467653247

Last update: **2018/04/03 13:26**