Table des matières

La lumière 3
Les contrôles 3

La lumière

Le réglage lumière représente et permet de contrôler le niveau dmx des circuits lumière envoyés au gradateurs sur le plateau. 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).

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

Permanent link:
https://wiki.hephaestos.eu/lumiere?rev=1558535403

Last update: **2019/05/22 14:30**