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

×

- 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".

×

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/memoirelumiere?rev=1467653767

Last update: 2018/04/03 13:26

