



Conventions

Pas

Valeur fixe & mode de transition (fondu/cut) pour chaque canal, avec une durée.

Scène

Séquence de pas.

Fichier média

Fichier audio ou vidéo (mp3, wav, avi, jpg, png, ...).

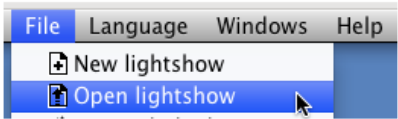


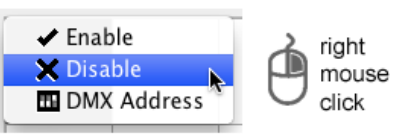
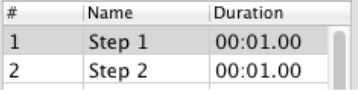

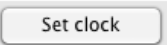
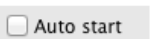
Timeline

Séquence horizontale de scènes & fichiers médias.

LightShow (show lumière)

Répertoire qui contient toutes les données d'un show spécifique (libraries d'appareils, adressage dmx, scènes, paramètres de l'écran de restitution, de la vue 3D, ...).

Conventions de l'interface graphique utilisateur

main menu		menu principal									
tabs		onglets									
toolbar		barre d'outils									
popup menu		menu popup									
list view	 <table border="1"><thead><tr><th>#</th><th>Name</th><th>Duration</th></tr></thead><tbody><tr><td>1</td><td>Step 1</td><td>00:01.00</td></tr><tr><td>2</td><td>Step 2</td><td>00:01.00</td></tr></tbody></table>	#	Name	Duration	1	Step 1	00:01.00	2	Step 2	00:01.00	liste
#	Name	Duration									
1	Step 1	00:01.00									
2	Step 2	00:01.00									
drop down box		menu déroulant									
button		bouton									
checkbox		case à cocher									

Les onglets du logiciel

Editor

Programme les appareils conventionnels (projecteurs asservis, parcans, ...)

- Fixtures (appareils)
 - Déclare les appareils et assigne les adresses DMX fixtures
- Steps (pas)
 - Crée des scènes pas par pas
- Generator (générateur)
 - Crée des scènes avec le générateur d'effets
- 2Dview (vue 2D)
 - Sélectionne les appareils

Pixels

Programme les appareils multi-RVB (avec des LEDs indépendantes).

Visualise la salle et les appareils.

Crée des scènes avec des effets intégrés

(arc en ciel, défilement de texte, fichiers GIF animés, images animées)

Live

Ecran de restitution

- Boutons
 - créé des pages avec des boutons pour déclencher des scènes
- TimeLine
 - crée des timelines de fichiers audio/vidéo synchronisés avec les scènes

StandAlone

Interface fonctionnant sans ordinateur.

Crée des timelines, ajoute des déclenchements calendriers, et télécharge l'ensemble dans l'interface.

3DView

Crée la salle et positionne les appareils.

Visualise le lightshow dans la vue 3D

Live fenêtre fille

Affiche / cache la fenêtre fille de la section Live

Le lightshow de démonstration

Le logiciel contient un lightshow de démonstration appelé "demo_show".

Nous vous conseillons d'ouvrir ce lightshow dans le logiciel, et de regarder dans 3DView comment les scènes (Editor/Generator/Pixels) sont faites, et comment elles sont organisées dans Live.

Ces vidéos montrent le demo_show:

[demo show](#)

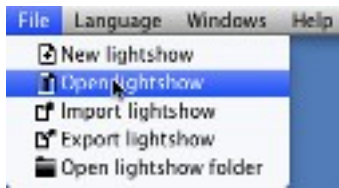
[demo show TimeLine](#)

Les didacticiels

Ils sont ici : [YouTube > TLCTuto](#)

Nous vous conseillons de les regarder.

Menu principal



Fichier

- Nouveau lightshow
 - Crée un nouveau lightshow vide
- Ouvrir lightshow
 - Ouvre un lightshow existant
- Importer lightshow
 - Importe un lightshow (par exemple depuis une clé usb)
- Exporter lightshow
 - Exporte un lightshow existant (par exemple vers une clé usb)
- Ouvrir le répertoire des lightshows
 - Ouvre le répertoire qui contient tous les lightshows
- Préférences
 - Ajuste les préférences principales (voir ci-dessous)
- Quitter
 - Ferme le logiciel

Langage

- sélectionne la langue de logiciel (nécessite un redémarrage du logiciel)

Fenêtres

- 3DView
 - Ouvre la vue 3D
- DMX Bargraph
 - Ouvre la fenêtre montrant les niveaux dmx
- ScreenControl
 - Ouvre la fenêtre montrant les fichiers médias

Aide

- Site internet - ouvre le site internet du logiciel (Internet)
- Didacticiels - ouvre la page des didacticiels (Internet)
- Forum - ouvre le page d'accueil du forum technique (Internet)
- A propos de - affiche les informations (version de logiciel, interfaces connectées, ...)

Préférences principales



Onglet "Principal"

Nombre d'univers

Sélectionnez le nombre d'univers nécessaires (512 canaux par univers)

Fréquence du bargraph

Sélectionnez "faible" ou "moyen" si votre ordinateur est trop lent

Fréquence DMX du logiciel

Sélectionnez "faible" ou "moyen" si votre ordinateur est trop lent

Entrée/sortie midi

Cochez pour activer, et sélectionnez l'appareil midi dans le menu déroulant

Patch Midi / Dmx

Paramétrez le patch Midi / Dmx (voir ci-dessous)

Sélection automatique de l'onglet Live

L'onglet est sélectionné juste après le démarrage du logiciel

Afficher seulement l'onglet Live

Les autres onglets ne peuvent pas être sélectionnés

Onglet "Réseau"

TheLightingController

IP de l'ordinateur hôte ("127.0.0.1" par défaut)

App. externe

Autorise le contrôle depuis l'application pour smartphone "Live Mobile"

Artnet

Active le contrôle des appareils Artnet

Voir ce didacticiel : [paramétrage Artnet](#)

Ports

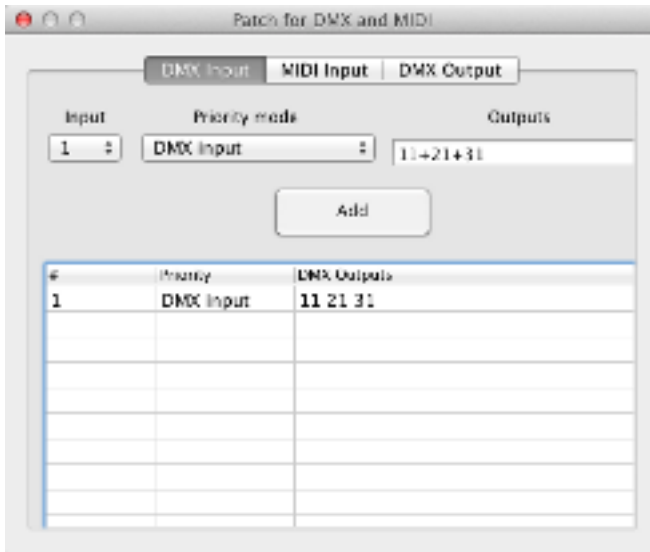
Changez ces valeurs uniquement si il y a un conflit avec d'autres applications

Onglet "GPS"

Déclenchez les boutons dans Live avec le levé / couché du soleil

Entrez la position GPS, ou sélectionnez une ville dans la liste.

Patch Midi et Dmx



Onglet "Entrée Dmx"

- sélectionnez le canal d'entrée dans la liste déroulante
- sélectionnez le mode de priorité dans la liste déroulante
- saisissez les sorties, avec un "+" entre les canaux (exemple "11+21+31")
- cliquez sur "Ajouter"
- faites un clic droit sur une ligne pour l'éditer ou l'effacer

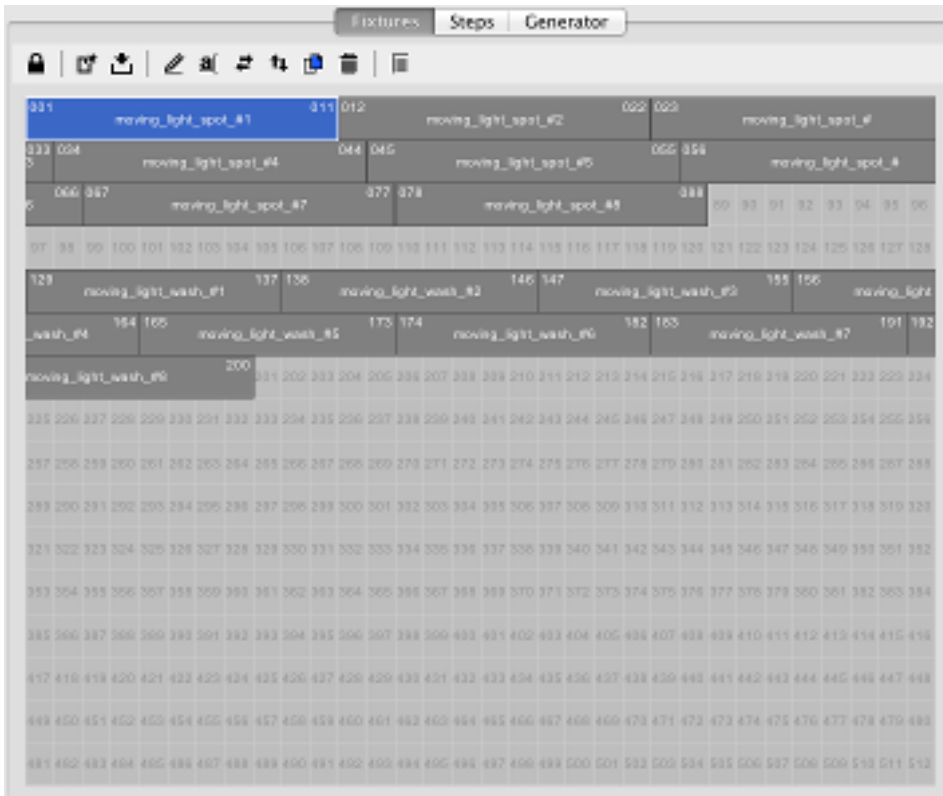
Onglet "Entrée midi"

- appuyez sur "apprendre" et tapez la touche midi de l'appareil midi
- sélectionnez le mode de priorité dans la liste déroulante
- saisissez les sorties, avec un "+" entre les canaux (exemple "11+21+31")
- faites un clic droit sur une ligne pour l'éditer ou l'effacer

Onglet "Sortie dmx"

- sélectionnez l'univers dans la liste déroulante
- saisissez le canal
- saisissez les sorties, avec un "+" entre les canaux (exemple "11+21+31")
- cliquez sur "Ajouter"
- faites un clic droit sur une ligne pour l'éditer ou l'effacer

Editor > Fixtures



Barre d'outils

- verrouillez toutes les actions sur les appareils
- Ajoutez des appareils (voir ci dessous)
- Enregistrez l'adressage dmx
- Editez l'appareil
- Renommez l'appareil
- Inversez pan/tilt
- Dupliquez l'appareil – ajoute des appareils identiques aux canaux dmx suivants
- Enlève l'appareil – enlève l'appareil de l'adressage dmx
- Exportez la liste d'adressage dmx – comme fichier texte

Menu popup sur un appareil

- Editez l'appareil – pour modifier des paramètres canaux/niveaux/3D/...
- Renommez l'appareil
- Inversez pan/tilt
- Dupliquez l'appareil
- Clonez l'appareil – déclarez plus d'un appareil à la même adresse dmx
- Adresse IP Artnet – saisissez l'adresse IP Artnet de l'appareil
- Enlevez l'appareil

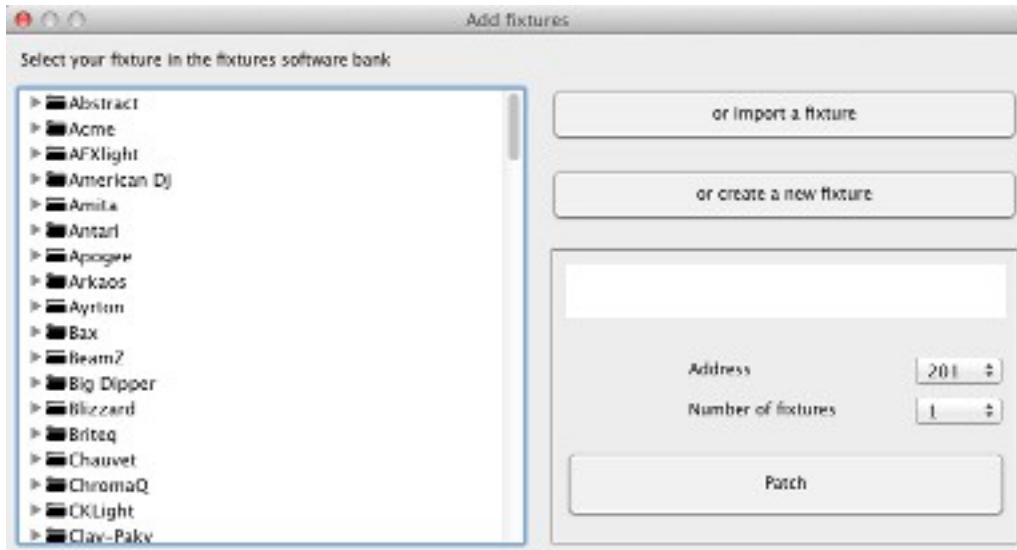
Menu popup dans l'écran

- Ajoutez un appareil
- verrouillez toutes les actions sur les appareils

Utilisez le lasso (ou la touche ctrl) pour sélectionner plusieurs appareils.
Cliquez sur "Enregistrer l'adressage dmx".

Voir le didacticiel : [déclarez vos appareils et faites des groupes](#)

Editor > Fixtures > Ajoutez des appareils



Utilisez la fonction "Ajouter des appareils" pour ouvrir cette fenêtre.

Sélectionnez vos appareils dans la banque d'appareils du logiciel.

Dans la cas où votre appareil n'est pas dans la banque du logiciel, vous pouvez demander à l'équipe du support de faire cette librairie pour vous [ici](#) . Lorsque elle sera disponible, utilisez la fonction "**Importer un appareil**" pour importer le fichier dans votre lightshow.

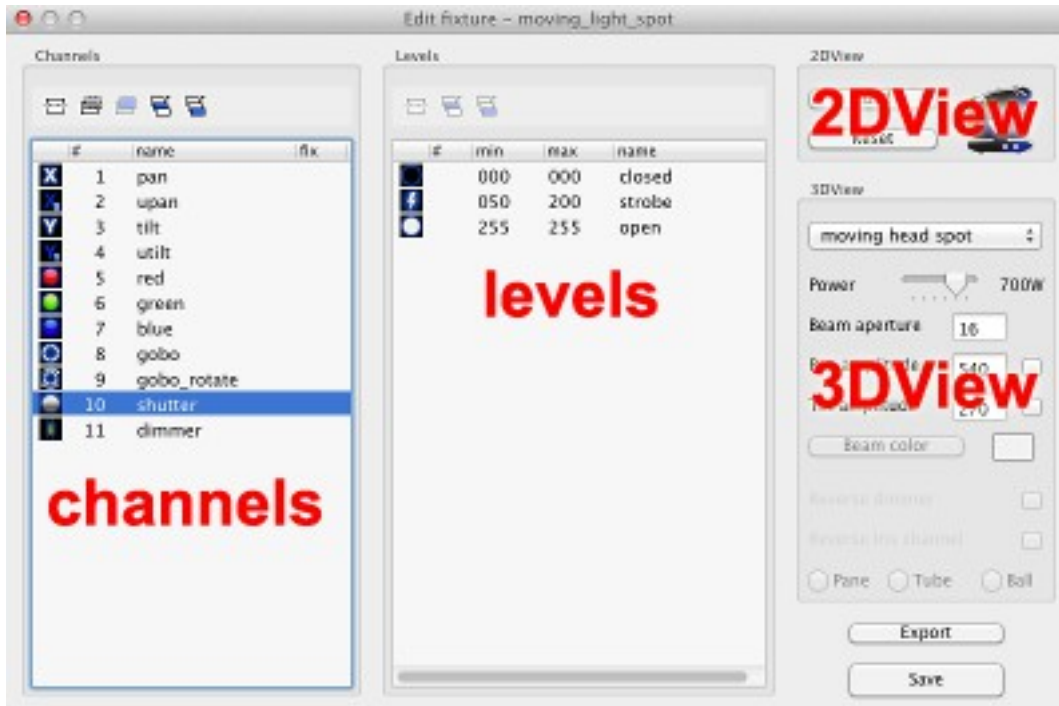
Si vous souhaitez créer la librairie vous-même, utilisez la fonction "**Créez un appareil**". Saisissez le nom et le nombre de canaux, et utilisez la fonction "Editer un appareil" (voir ci dessous). Voir le didacticiel : [créer une librairie pour un nouvel appareil](#) .

Sélectionnez l'adresse de départ.

Sélectionnez le nombre d'appareils (du même modèle).

Cliquez sur "Patch" pour ajouter les appareils dans l'adressage dmx.

Editor > Fixtures > Editer l'appareil



Utilisez la fonction "Editer l'appareil" pour ouvrir cette fenêtre.

Section "Canaux" (Channels)

Cliquez dans la liste "Canaux" pour sélectionner un canal.

barre d'outil – Déplacer vers le haut/bas/Couper/Copier/Coller/Insérer/ajouter un canal

menu popup – Editer/Couper/Copier/Coller un canal, et Valeurs strictes (pour les niveaux)

double-cliquez pour éditer un canal

Section "Niveaux" (Levels)

Cliquez dans la liste "Niveaux" pour sélectionner un niveau.

barre d'outil – Couper/Insérer/Ajouter un niveau

menu popup – Editer/Couper un niveau

double-cliquez pour éditer un niveau

Section "2DView"

Sélectionnez une image pour l'appareil.

Cette image sera affichée dans la section "Editor > 2DView".

Section "3DView"

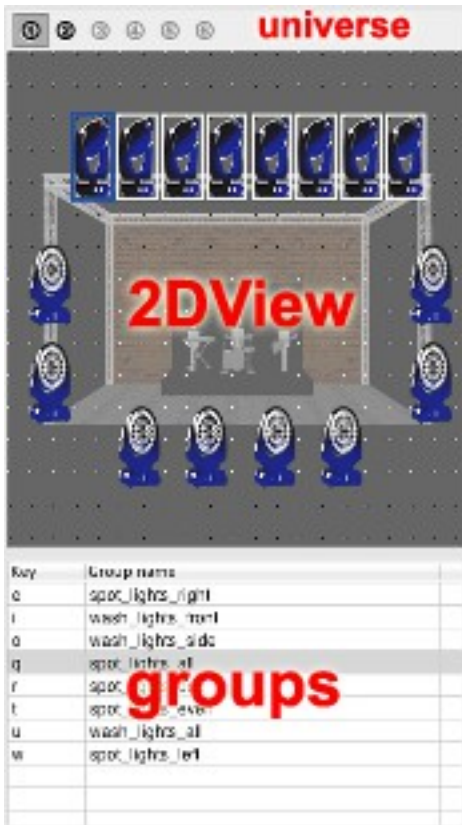
Ajustez les paramètres 3D de l'appareil.

Ces paramètres seront affichés dans le fenêtre externe "3DView".

Cliquez sur "Exporter" pour exporter la librairie d'un appareil en dehors du lightshow (par exemple vers une clé usb).

Cliquez sur "Enregistrer" pour enregistrer la librairie de l'appareil dans votre lightshow.

Editor > 2DView



Barre d'outil

- sélectionnez l'univers

Menu popup sur un appareil

- Changez l'image
- Cacher l'image
- Appareils du même modèle – sélectionner tous/pairs/impairs/inverse/désélection
- Ajoutez un nouveau groupe – créez un nouveau groupe d'appareils dans la liste
- Ajustez les dimensions de l'image
- Affichez la grille
- Placez sur la grille
- Affichez les appareils cachés
- Changez l'image de fond – affichez une image derrière les appareils (ex. votre salle)
- Enlevez l'image de fond
- Verrouillez les appareils – figez la position des appareils

Menu popup dans la liste des groupes

- Ajoutez un nouveau groupe
- Mettez à jour le groupe – ajoutez/enlevez un appareil dans un groupe existant
- Editez le groupe – changez le nom et le raccourci d'un groupe existant
- Effacez le groupe

Sélectionnez les appareils avec le lasso (ou avec la touche ctrl).

Editor > Steps



Barre d'outils

- Créez une nouvelle scène
- Ouvrez une scène
- Insérez une scène – devant le pas courant
- Mixez une scène – avec la scène courante
- Enregistrez la scène
- Enregistrez la scène comme
- Affichez tous les canaux
- Affichez les canaux assignés – déclarés dans le tableau d'adressage dmx
- Affichez le groupe – canaux du groupe sélectionné
- Dégroupes les appareils – n'affecte plus les autres canaux similaires du groupe
- Dégroupes les canaux – n'affecte plus les autres canaux dans l'appareil
- Jouez / Stoppez
- DMX – pilote les sorties dmx quand il est vert
- 3D - pilote les sorties 3D quand il est vert

Section "Faders" (potentiomètres)

menu popup

- Désactivez le canal – ne prend plus la priorité sur la sortie correspondante
- Copiez le canal
- Collez sur ce pas seulement (depuis la position courante du curseur de la souris)
- Collez tous les pas (depuis la position courante du curseur de la souris)
- Copiez le mode de fondu de ce canal sur tous les pas
- Copiez la valeur du canal sur tous les pas
- Sélectionnez tous les canaux
- Affichez les niveaux (couleurs, gobo, ...)

Cliquez sur l'icône du canal pour le sélectionner.
Cliquez sur l'icône du niveau pour afficher ces niveaux.
Cliquez sur le texte de la valeur dmx pour saisir une nouvelle valeur avec le clavier.
Cliquez au dessus/dessous du curseur du potentiomètre pour sauter d'un niveau.
Cliquez sur l'icône "fondu / cut" (sous le potentiomètre) pour ajuster le mode de transition.

Section "Pan/Tilt"

Appuyez sur le bouton gauche de la souris pour ajuster la position pan/tilt
Verrouillez pan (ou tilt) lorsque nécessaire
Cliquez sur l'icône "center" pour ajuster pan & tilt à 50%

Section "RGB/CMY" (Rouge Vert Bleu / Cyan Magenta Jaune)

Appuyez sur le bouton gauche de la souris pour ajuster la couleur
Ajustez la luminosité avec le potentiomètre

Section "Steps" (pas)

Barre d'outils et menu popup

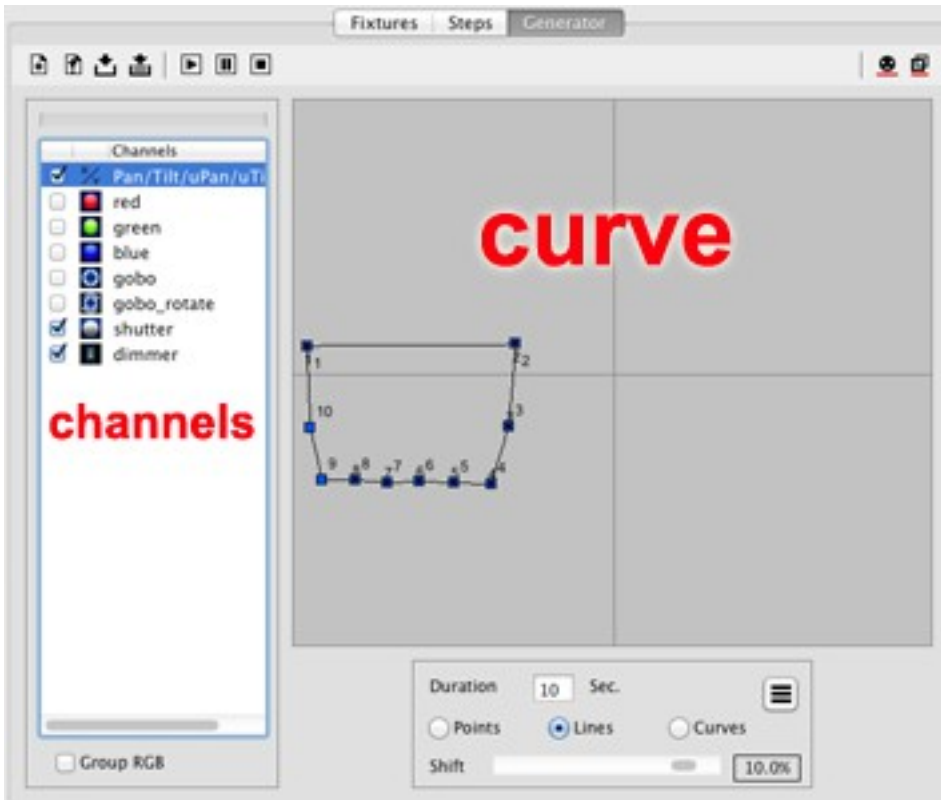
- Haut / Bas – bouge la ligne vers le haut / bas
- Effacez la ligne
- Copiez la ligne
- Collez la ligne
- Insérez la ligne

Cliquez dans le casier de saisie "Step ..." pour changer le nom du pas.

Cliquez dans le casier de saisie "00:01:00", pour changer la durée du pas.

Voir ce didacticiel : [créer une scène pas par pas](#)

Editor > Generator



Il faut en premier définir un groupe d'appareils, dans Editor > 2DView.

Barre d'outils

- Créez un nouveau projet
- Ouvrez un projet
- Enregistrez le projet
- Enregistrez le projet comme
- Jouez / pausez / stoppez
- DMX - pilote les sorties dmx quand il est vert
- 3D - pilote les sorties 3D quand il est vert

Section "Channels" (canaux)

Sélectionnez la ligne pour voir sa courbe dans la section "courbe".

Cochez la case pour activer le canal.

Faites un clic droit sur la ligne "pan/tilt" pour inverser les mouvements pan/tilt.

Quand la ligne Pan/Tilt est sélectionnée, les points décrivent des positions pan/tilt.

Lorsqu'une autre ligne est sélectionnée, les points décrivent le temps sur l'abscisse et la valeur dmX sur l'ordonnée.

Lorsque l'option "Groupe RVB" est sélectionnée, les canaux RVB sont groupés ensemble et la courbe est dans une roue de couleur.

Section "Curve" (courbe)

Menu popup

- Ajoutez un point
- Effacer un point
- Inverser l'ordre des points
- Déplacez/Redimensionnez la figure
- Verrouillez le pan
- Verrouillez le tilt

Sous l'affichage de la courbe

Cliquez sur le bouton Ouvrir/Enregistrez/Effacez une courbe ou créez une nouvelle courbe.

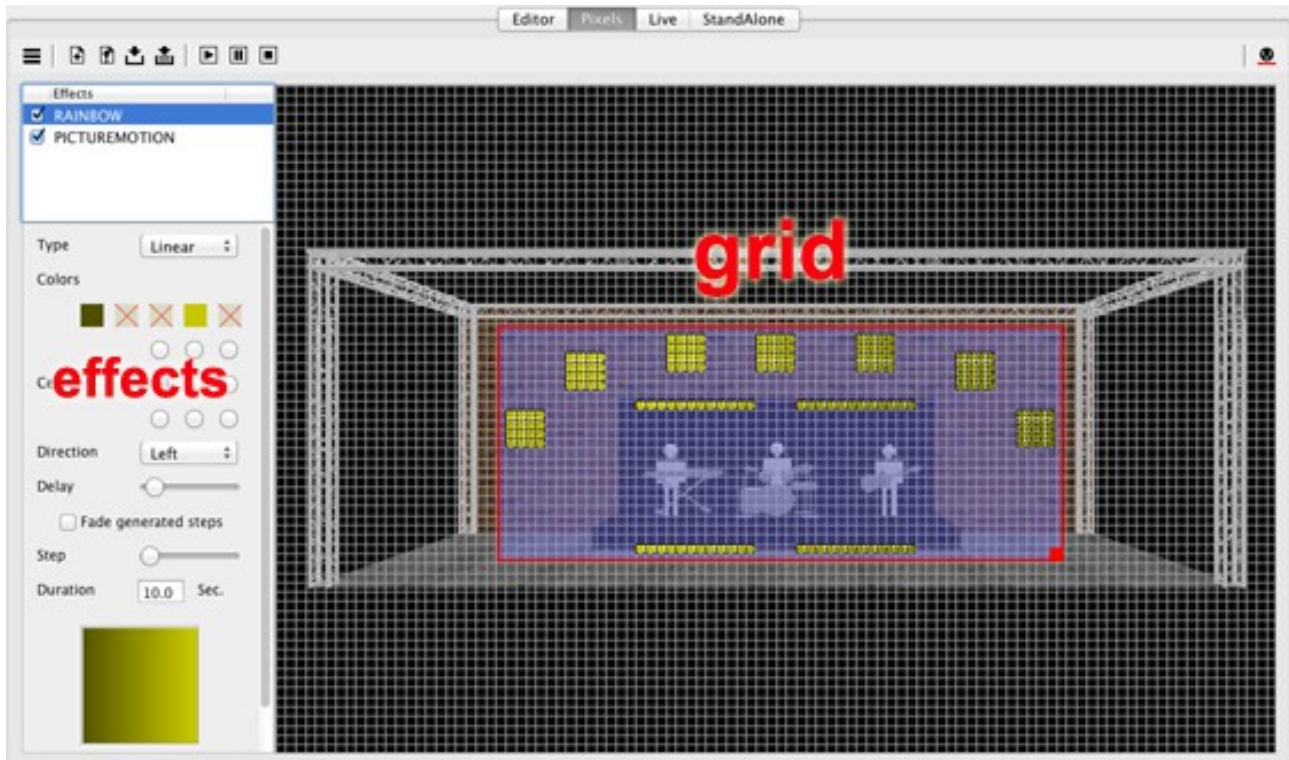
Définissez la durée totale.

Sélectionnez Points/Lignes/Courbes entre les points.

Ajustez le retard entre les appareils.

Voir ce didacticiel : [créez une scène avec le générateur d'effet](#)

Pixels



Barre d'outils

- Réglages
 - ajustez la résolution (hauteur/largeur) de la grille
 - ajustez la courbe des LED (maximum et logarithme)
 - mode de fondu pour la scène générée
- Créez un nouveau projet
- Ouvrez un projet
- Enregistrez le projet
- Enregistrez le projet comme
- Jouez / Pausez / Stoppez
- DMX - pilote les sorties dmx quand il est vert

Section "grid" (grille)

- Menu popup dans l'image de fond
 - Ajoutez un appareil (voir ci-dessous)
 - Changez l'image de fond – affichez une image derrière les appareils (ex. la salle)
 - Effacez l'image de fond
 - Verrouillez les appareils
 - Verrouillez les effets

Menu popup sur un appareil

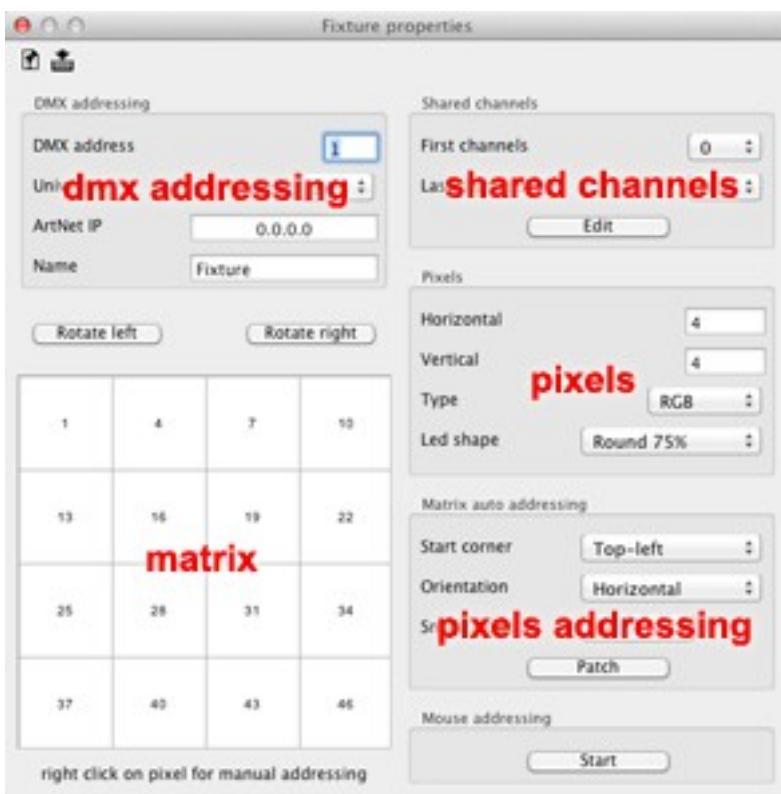
- Propriétés de l'appareil (voir ci-dessous)
- Coupez
- Copiez
- Pivotez (gauche/droite)
- Collez
- .. (similaire au menu popup dans l'image de fond)

Section "effects" (effets)

Menu popup dans la liste

- Renommez l'effet
- Déplacer l'effet devant/derrière – gère les priorités des effets avec fond transparent
- Effacez l'effets
- Créez un effet – (sélectionnez les appareils avant)
 - Effet chenillard
 - Effet arc en ciel
 - Défilement de texte
 - Fichier Gif – affichez un fichier Gif (image animée)
 - Image animée – affichez une image avec un mouvement

Pixels > Propriétés de l'appareil



Utilisez l'option "Ajoutez / Editez un appareil" pour ouvrir cette fenêtre.

Barre d'outil

- Ouvrez un appareil – depuis la banque du logiciel
- Exportez l'appareil – vers une clé usb par exemple

Dans la cas où votre appareil n'est pas dans la banque du logiciel, vous pouvez demander à l'équipe du support de faire cette librairie pour vous [ici](#) . Lorsque elle sera disponible, utilisez la fonction "**Importer un appareil**" pour importer le fichier dans votre lightshow.

Vous pouvez aussi créer l'appareil depuis cette fenêtre.

Section "Dmx addressing" (adressage dmx)

- adresse dmx
- univers
- adresse IP Artnet – seulement si l'appareil est connecté au logiciel par Artnet
- nom

Section "Shared channels" (canaux partagés)

- Premiers/Derniers canaux – spécifiez le nombre de canaux communs (dimmer, shutter, ...) avant/derrière les canaux RVB
- Editer – spécifiez une valeur par défaut pour ces canaux

Section "Pixels" (points)

- Horizontal/Vertical – nombre de lignes et colonnes de points
- Type – avec ou sans les canaux "white" et "amber"
- Forme des LEDs – (dans la vue)

Section "Pixels addressing" (adressage des points)

- Point de départ
- Orientation
- Mode serpent
- Patch – appliquez les changements

Adressage à la souris – cliquez sur les points de la matrice pour un adressage manuel

Menu popup dans la matrice

- activez
- désactivez – lorsque le point n'existe pas (formes non rectangulaires)
- Adresse dmx – pour saisir une adresse manuellement

Voir ce didacticiel : [créez une scène "pixels mapping"](#)

Live > Boutons



Barre d'outils

- réglages
 - nombres de tableaux dans les onglets et dans la fenêtre secondaire
 - taille des caractères dans les boutons
 - nombre de "Master Faders" (voir ci-dessous)
 - dmx on au démarrage
 - contrôle externe (pour l'application smartphone "Live Mobile")
 - affiche les déclenchements disponibles dans le bouton (voir ci-dessous)
 - déclenchements midi pour les fonctions spéciales
 - durée de fondu in/out (entre les boutons)
- Enregistrez – l'organisation des pages/boutons (aussi effectué lorsqu'on quitte le logiciel)
- Maintient – déclenchez plusieurs boutons en une seule action
- Gèle – pause entièrement le lightshow dans Live (pour Live > Boutons & TimeLine)
- DMX - pilote les sorties dmx quand il est vert (pour Live > Boutons & TimeLine)
- 3D - pilote les sorties 3D quand il est vert (pour Live > Boutons & TimeLine)

Bouton à la droite du nom de la page

- Ajoutez une page
- Renommez la page
- Effacez la page
- Ajoutez une scène – ajoutez une nouveau bouton lié à une scène
- Ajoutez un fichier média – ajoutez un nouveau bouton lié à un fichier média
- Ajoutez un bouton macro – lié à d'autres boutons (pour allumer/éteindre plusieurs boutons en même temps)
- Un bouton chasse l'autre – un seul bouton peut être allumé dans la page
- Marquez les boutons utilisés - (cliqués)
- Mettez à zéro des boutons utilisés – enlève la marque sur les boutons cliqués
- Jouez en chenillard – à chaque fois que le bouton actuel à terminé sa première boucle
- Jouez aléatoirement – à chaque fois que le bouton actuel à terminé sa première boucle
- Visible dans une application externe – application smartphone "Live Mobile"

Menu popup sur un bouton

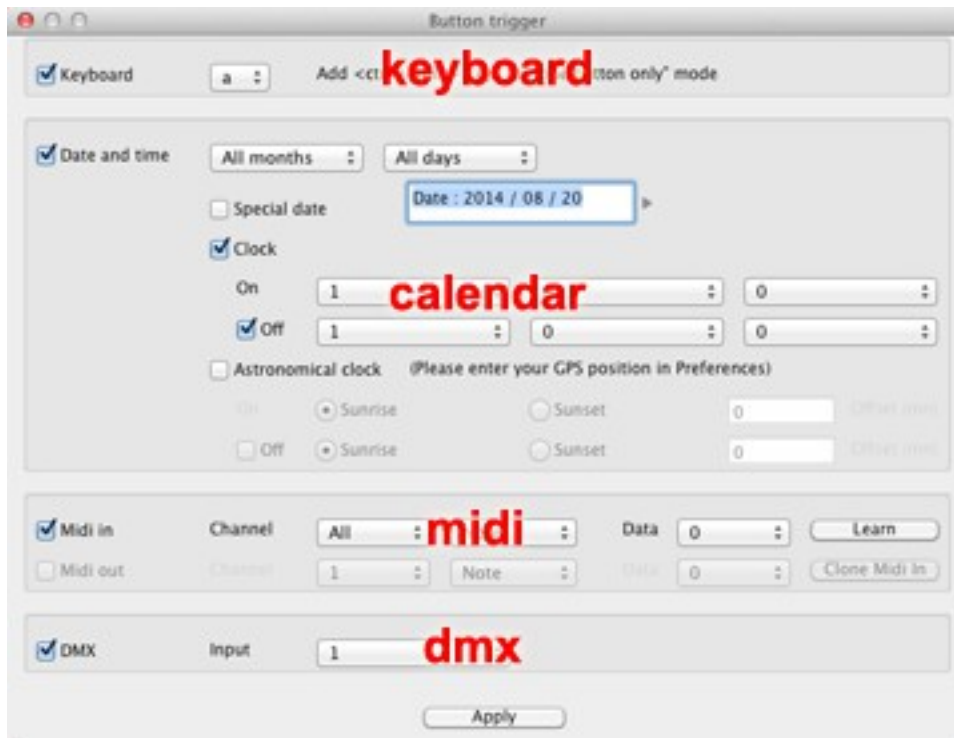
- Editez – ouvrez la scène dans Editor (ou dans Pixels)
- Renommez le bouton
- Déplacez le bouton – dans la page
- Effacez le bouton – (seulement le bouton ; le fichier lié n'est pas effacé)
- Changez la couleur du bouton
- Changez l'image de fond du bouton
- Liez le bouton à un autre fichier
- Propriétés de la scène – paramètres de vitesse et nombre de boucles
- Déclenchements du bouton – (voir ci-dessous)
- Fondu in – au déclenchement du bouton
- Fondu out – au relâchement du bouton
- Pause à la fin – pause à la fin du dernier pas (pas de boucle)
- Bouton flash - "on" / "off" suivant l'état du bouton gauche de la souris
- Démarrage auto - "on" au démarrage du logiciel
- Bouton fader – fader dans le bouton pour graduer du premier pas au dernier
- Bouton preset – slider dans le bouton pour sélectionner le pas de la scène

Live > Master Faders & BPM (à la droite des tableaux)

- BPM manuel
saisissez le BPM manuel
- Master Faders
ajustez proportionnellement les niveaux des canaux
Menu popup
 - Renommez – donnez un nom au Master Fader
 - Editez – sélectionnez les canaux à ajuster

Les Master Faders et les fondus entre les boutons tiennent compte exclusivement des canaux suivants : red, green, blue, cyan, magenta, yellow, white, amber, uv et dimmer.

Live > Boutons > déclenchements



Utilisez l'option "Bouton trigger" pour ouvrir cette fenêtre.

Section "keyboard" (clavier)

Cochez la case et sélectionnez une touche clavier.

Section "Calendar" (calendrier)

Cochez la case et sélectionnez la date et l'horaire pour les déclenchements "on" et "off".

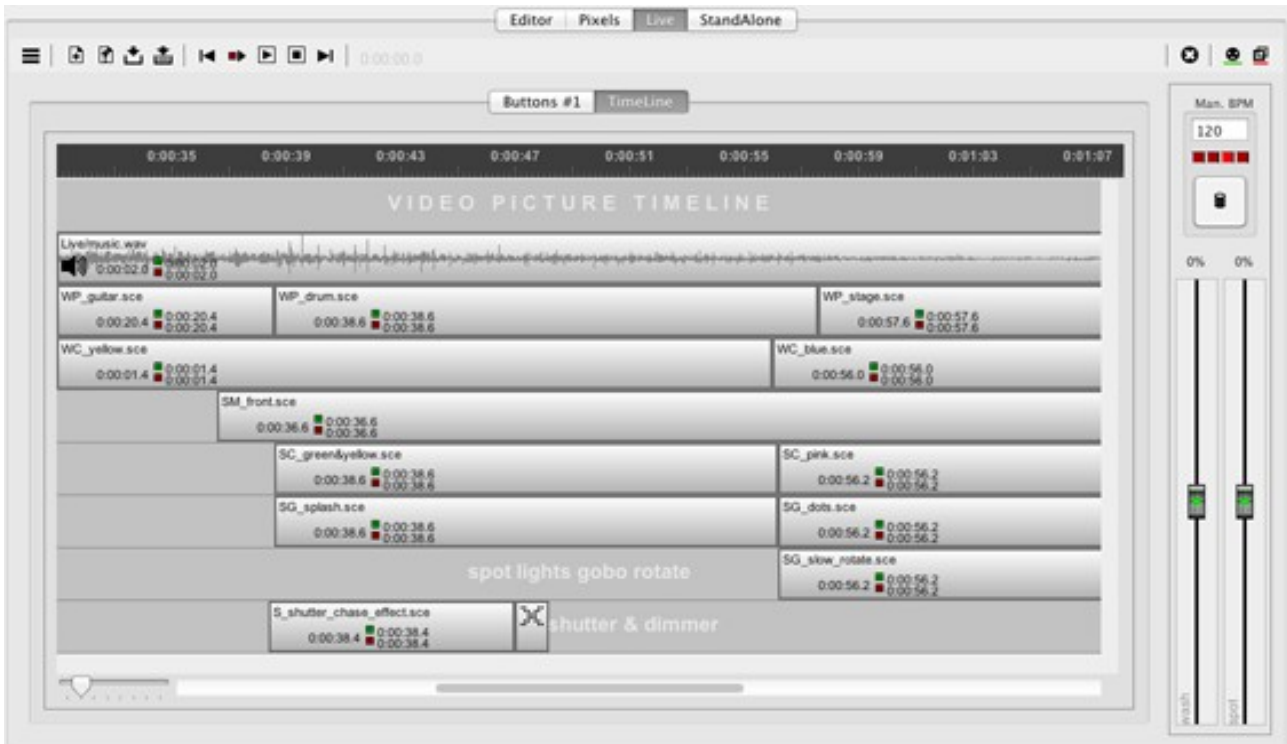
Section "midi"

Cochez la case et utilisez la fonction "apprendre" pour enregistrer le message midi.

Section "dmx"

Cochez la case et sélectionnez l'adresse dmx.

Live > TimeLine



Barre d'outil

- Settings
 - durée de la timeline
 - timeline label – ajoutez des commentaires dans la timeline
 - timelines media – ajoutez les fichiers audio & vidéo
 - courbe du signal pour WAV PCM (nécessite le rechargement du fichier)
 - Nombre de timelines – (pour les scènes)
- Créez une nouvelle timeline
- Ouvrez une timeline
- Enregistrez la timeline
- Enregistrez la timeline comme
- Allez au début
- Jouez depuis le marqueur rouge
- Jouez / pausez
- Stoppez
- Allez à la fin

Menu popup dans le fond d'écran

- Ajoutez un fichier scène/média
- Ajoutez un outil "OFF" - éteint le fichier scène/média
- Ajoutez un outil "Pause" – pause le fichier scène/média
- Ajoutez l'outil "STOP" – stoppe la lecture du fichier scène/média
- Ajoutez un marqueur de temps – marque jaune dans la ligne de temps
- Coupez
- Copiez
- Collez
- Editez le nom de la timeline
- Désactivez la timeline – non jouée en mode "jouer"
- Verrouillez les événements – tous les blocs

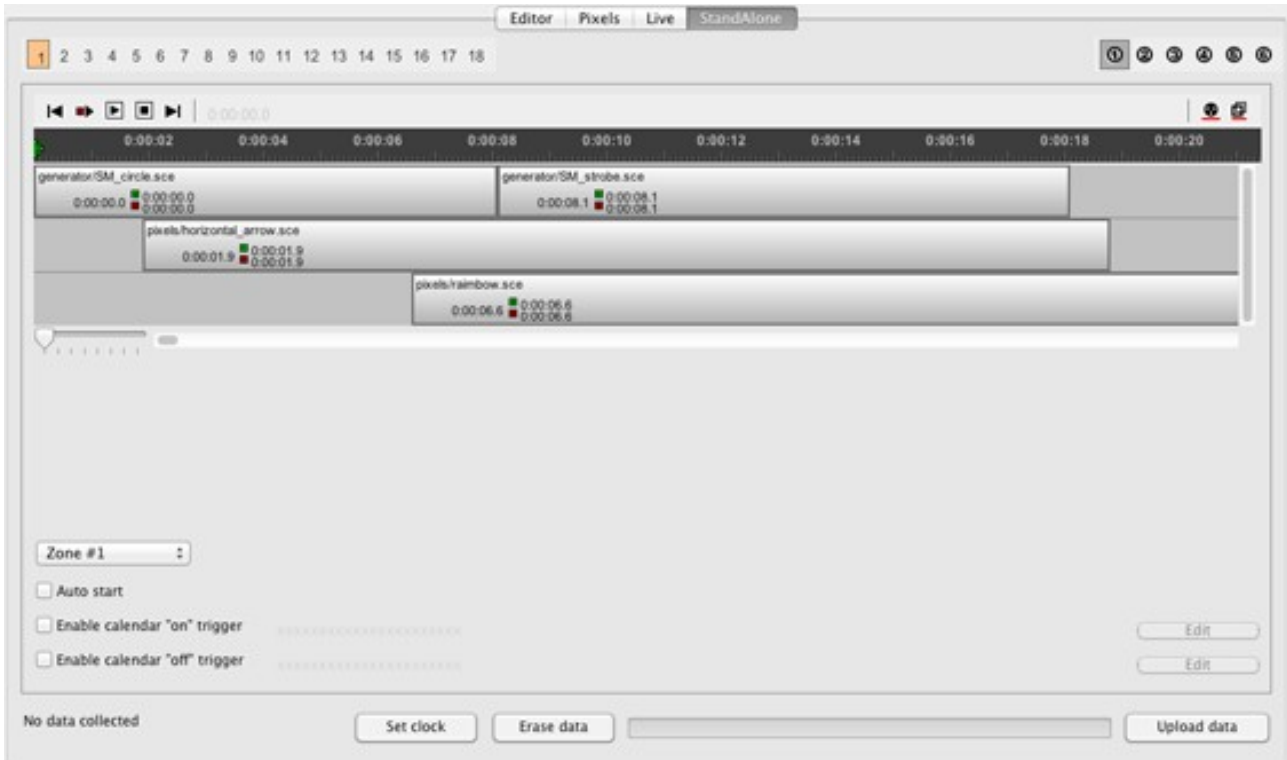
Menu popup sur un bloc

- Changez le fichier – lie le bloc à un autre fichier
- Propriétés (seulement pour les fichiers média)
 - Pas de son
 - Boucle
 - Volume (seulement pour les fichiers média)
 - BPM manuel

Propriétés (seulement pour les fichiers média)

- BPM auto
- BPM manuel
- Vitesse manuelle
- Boucle
- déplace au marqueur vert / rouge / temps spécifique

StandAlone



Barre d'outils "boutons"

- sélectionnez le bouton (le nombre de boutons disponibles dépend de l'interface)

Barre d'outils "univers"

- sélectionnez l'interface

Barre d'outil "TimeLine"

- Allez au début
- Jouez depuis le marqueur rouge
- Jouez / pausez
- Stoppez
- Allez à la fin
- DMX – pilote les sorties dmx quand il est vert
- 3D – pilote les sorties 3D quand il est vert

Menu déroulant "Zone"

- Sélectionnez la zone pour le bouton.
- Deux zone différentes peuvent être jouées simultanément.
- Une zone peut jouer uniquement une timeline.

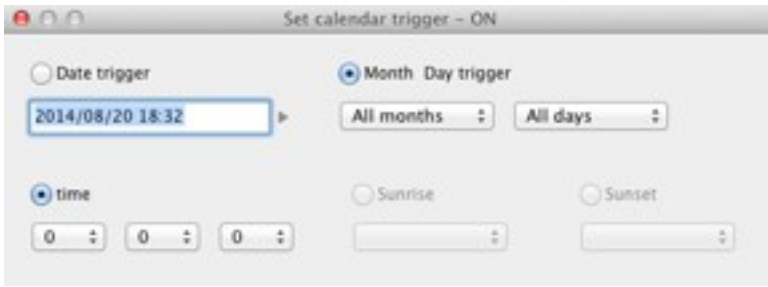
Case à cocher "Démarrage auto"

- le bouton est allumé lorsque l'interface est allumée

Case à cocher "Activer les déclenchements calendrier "on/off"

- spécifiez les dates & horaire de déclenchement du bouton

StandAlone > déclenchement calendrier



Spécifiez les "date" ou "mois/jour"

Spécifiez les temps (les options lever/couché du soleil ne sont pas disponibles).

Bouton "Ajuster l'horloge"

- copie les infos horloge de l'ordinateur dans la mémoire horloge de l'interface

Bouton "Efface les données"

- efface le contenu de la mémoire de l'interface

Bouton "Télécharge les données"

- télécharge les timelines de tous les boutons, dans la mémoire de l'interface

Raccourcis clavier

Editor	F2
Fixtures	ctrl / cmd + F1
Steps	ctrl / cmd + F2
Generator	ctrl / cmd + F3

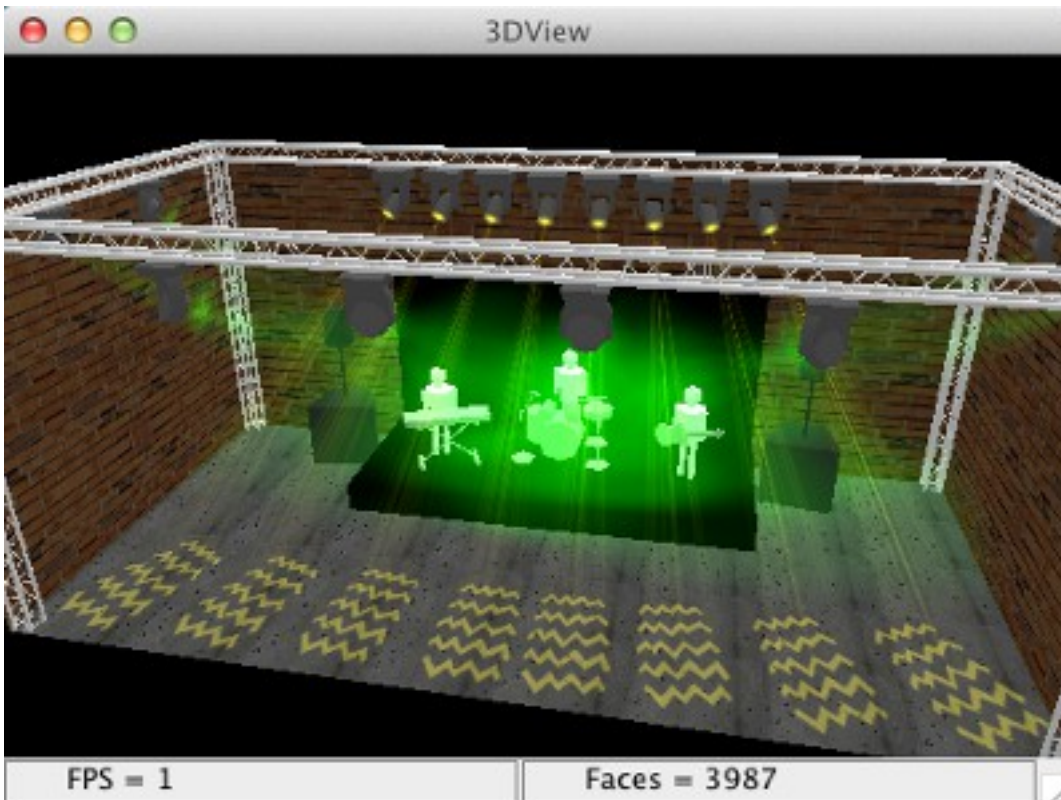
Pixels	F3
--------	----

Live	F4
Boutons	ctrl / cmd + F1
TimeLine	ctrl / cmd + F2

StandAlone	F5
------------	----

Univers 1..6	ctrl + 1..6 (non disponible sous MacOS car pas autorisé par le système d'exploitation)
--------------	--

3DView



Menu pop dans le fond d'écran

- Propriétés de la salle
taille de la salle, luminosité, textures sur les murs
- Propriétés des objets
ajoutez des objets et ajuster les position, orientation, échelle et couleur
- Propriétés des appareils
ajuster les forme, position, orientation, échelle et couleur des appareils existants
- Paramètres 3D
rendu 3d, résolution et rendu du faisceau, images par seconde,
fenêtre toujours visible, auto rotation
- Imprimez
- Exportez comme image de fond dans 2DView (dans l'onglet Editor)

Objet special

Il est possible de plaquer une image sur l'objet "*picture_panel*" dans le répertoire "*_special*", depuis le menu popup sur l'objet.

