

## Commande Edit

Cette page décrit la syntaxe et de la façon d'utiliser la commande Edit.

Pour aller à la commande Edit appuyez sur **Edit** sur la console.

## Description

Avec la commande Edit, vous pouvez éditer,

- Ouvrir la vue de cue d'un exécuteur
- Mémoires
- Préréglages
- Groupes

Tant que vous êtes dans le mode d'édition, la touche **Edit** clignote.

Pour mettre à jour les valeurs modifiées, appuyez sur les touches **Update** **Please**.

Pour quitter le mode d'édition, appuyez sur la touche **Esc**.

## Syntaxe

1. Ouvrez la fenêtre de mémoires d'un exécuteur.



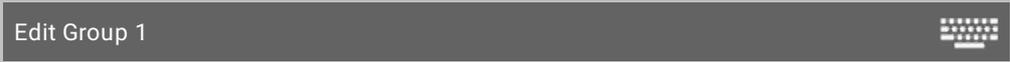
2. Editer une mémoire.



3. Editer un preset.



4. Editer un groupe.



## Exemple 1

Supposons que, vous voulez ouvrir la [Fenêtre de cues](#) de l'exécuteur 1 sur l'écran 1.

Il y a deux façons de faire ça:

- a) Appuyez sur **Edit** **Exec** **1** **Please**.

b) Appuyez sur **Edit** puis sur le bouton  de l'exécuteur respectif.

La vue de cues de l'exécuteur 1 est visible sur l'écran 1.



Pour cette fonction, vous pouvez également utiliser la [Touche Vue](#) / [Commande Vue](#) .

## Exemple 2

Supposons que, vous voulez modifier la mémoire 2 de l'exécuteur 1.

Pressez **Edit** **2** (= Cue 2) **Exec** **1** **Please**.

Les projecteurs de la mémoire 2 seront sélectionnés dans fenêtre de projecteurs et les valeurs seront actives dans le programmeur (valeurs rouges sur fond rouge).

Les valeurs (tracked) suivies venant de la mémoire 1 seront affichées en rouge.

## Exemple 3

Supposons que, vous voulez modifier la mémoire active actuelle de l'exécuteur principal.

Pressez **Edit** puis la grande touche **Go**.

Les projecteurs de la mémoire en court seront sélectionnés dans fenêtre de projecteurs et les valeurs seront actives dans le programmeur (valeurs rouges sur fond rouge).

Les valeurs (tracked) suivies venant de la mémoire 1 seront affichées en rouge.



Si aucun cue de l'exécuteur principal est actif, le cue 1 de l'exécuteur principal sera chargé dans le programmeur.

## Exemple 4

Supposons que vous voulez modifier le pré réglage 1 des presets de position.

1. Ouvrir la fenêtre de position [presets](#).
2. Pressez **Edit** et appuyez sur le pré réglage numéro 1 dans la fenêtre de presets de position.

Les projecteurs enregistrés dans le pré réglage de position 1 seront sélectionnés dans la fenêtre de projecteurs et les valeurs enregistrées seront actives dans le programmeur.

## Exemple 5

Supposons que vous voulez modifier le groupe 1 dans la fenêtre de [groups](#).

Il y a deux façons de le faire:

a) Ouvrez la fenêtre de groupes. Appuyez sur **Edit** puis sur le groupe 1.



b) Pressez **Edit** **Group** **1** **Please**.

Tous les projecteurs du groupe 1 seront sélectionnés dans la fenêtre de [Projecteurs](#).

## Liens associés

- [Touche Edit](#)
- [Fenêtre de Cues](#)
- [Touche Vue](#)
- [Commande Vue](#)
- [Fenêtre Presets](#)