



Touche Copy

La touche **Copy** est utilisée pour copier quelque chose d'un endroit à un autre (emplacement valide).

Par exemple vous voulez copier le groupe 1 vers le groupe 2

Copy Group 1 At 2 Please

Si vous souhaitez effectuer une copie de la mémoire 2 vers une (nouvelle) mémoire (la 9 par exemple) dans la liste des mémoires de l'exécuteur principal, vous pouvez utiliser les touches suivantes:

Copy Cue 2 At 9 Please cela vous ouvrira une fenêtre de sélection sur l'écran 1, où vous devez choisir **Copier**.

Si vous avez besoin de faire de même sur un exécuteur différent, alors vous devez spécifier l'exécuteur. Le même exemple mais pour l'exécuteur 4

Copy Cue 2 at 9 Exec 4 Please, même fenêtre de sélection où vous sélectionnez **Copier**.

Vous pouvez également utiliser des plages.

Copy Cue 2 Thru 4 At Cue 9 Please créera les mémoires 9, 10 et 11 (si vous aviez les mémoires 2, 3 et 4). La mémoire 9 sera la même que 2, la 10 sera comme la 3 et la 11 est comme la 4.

Si vous copiez d'une source vers une plage de destination, puis vous créez plusieurs mémoires similaires.

Par exemple copier la mémoire 2 vers la 15, 16 et 17 créera trois copies de la mémoire 2 situé en 15, 16 et 17. Appuyer sur ces touches:

Copy Cue 2 at 1 5 Thru 1 7 Please même fenêtre de sélection où vous sélectionnez copiez

Si vous essayez de copier des informations sur un emplacement déjà existant, vous aurez deux options: Remplacer ou fusionner.

Remplacer supprime les valeurs actuelles. Fusionner va ajouter de nouvelles valeurs et écraser les valeurs existantes pour le même attribut.

Fonction avancé

Si vous appuyez et maintenez la touche **MA** puis appuyez sur la touche **Copy** vous obtiendrez la [commande Clone](#).

Cette commande est utilisée pour qu'un projecteur fasse exactement ce qu'un autre est en train de faire. Si le projecteur 1 est utilisé dans certains groupes, pré-réglages et mémoires, et que vous ayez besoin que le projecteur 5 fasse les mêmes choses: vous aurez à vérifier manuellement où le projecteur 1 est utilisé, puis re-programmer le 5 pour qu'il soit pareil. Clone peut vous aider à faire cela.

Lorsque vous cloner quelque chose des options apparaissent sur l'écran 1.

- 'Annuler' est utilisé pour annuler l'opération de clonage.
- 'priorité de fusion basse' est l'option par défaut. Elle ne clone pas les valeurs du projecteur 1 vers le projecteur 5, quand il y a déjà une valeur enregistrée pour le projecteur 5. Elle ne détruit aucune programmation déjà existante de projecteur 5.
- 'Fusionner' clone toutes les valeurs venant du projecteur 1, dans le 5. Si le projecteur 5 avait des valeurs de programmée pour le même attribut que le projecteur 1, alors les valeurs sont remplacées par celle du projecteur 1. Si le projecteur 5 à des chose programmé que le projecteur 1 ne contient pas, alors ces valeurs seront conservées.
- 'Remplacer' va supprimer toutes les valeurs existantes du projecteur 5 et les remplacer avec celles du projecteur 1. Si le projecteur 5 avait des valeurs enregistrées pour un attribut, et qu'il n'y a pas de valeur dans le projecteur 1 pour ce même attribut, alors les valeurs sont supprimées

Voici quelques exemples:

Dans l'ensemble de votre spectacle, le projecteur 5 doit être une copie complète du projecteur 1:

 + **Copy** (vous donne la commande Clone) **Fixture 1 At 5 Please** choisir **Remplacer** sur l'écran 1.

Dans l'exécuteur 3 vous avez besoin que le projecteur 5 soit une copie du projecteur 1 :

 + **Copy** (vous donne la commande Clone) **Fixture 1 At 5 If Exec 3 Please** maintenant choisir **Remplacer** sur l'écran 1.

Dans l'exécuteur 3 vous avez besoin que les projecteurs du groupe 2 soient une copie du projecteur 1 et puisque nous ne sommes pas complètement sûr que ces projecteurs sont déjà utilisé, alors nous devrions choisir une priorité de fusion basse:

 + **Copy** (vous donne la commande Clone) **Fixture 1 At Group 2 If Exec 3 Please** maintenant choisir **priorité de fusion basse** sur l'écran 1.

Il y a un très grand éventail de possibilités lors du clonage. Aller consultez aussi la description de la [commande Clone](#).

liens associés

[Commande Copy](#)

[Commande Clone](#)