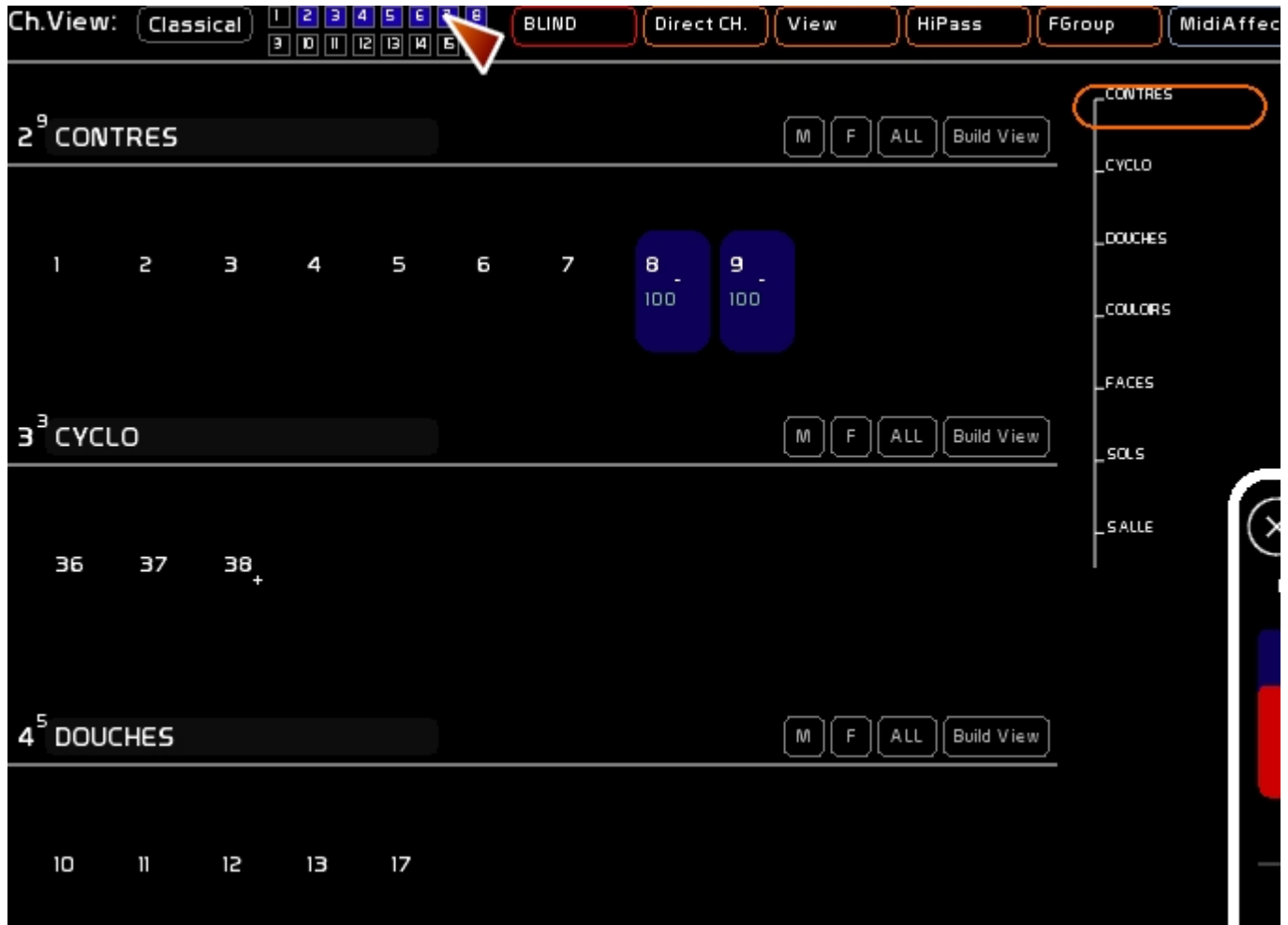


Channels Views

Les [Channels Views] permettent de personnaliser les affichages circuits et sont débrayables à la volée.

En mode [Channels Views] vous ne pouvez pas saisir un circuit à la souris ou via la frappe clavier qui ne soit affiché dans les [Channels Views] .

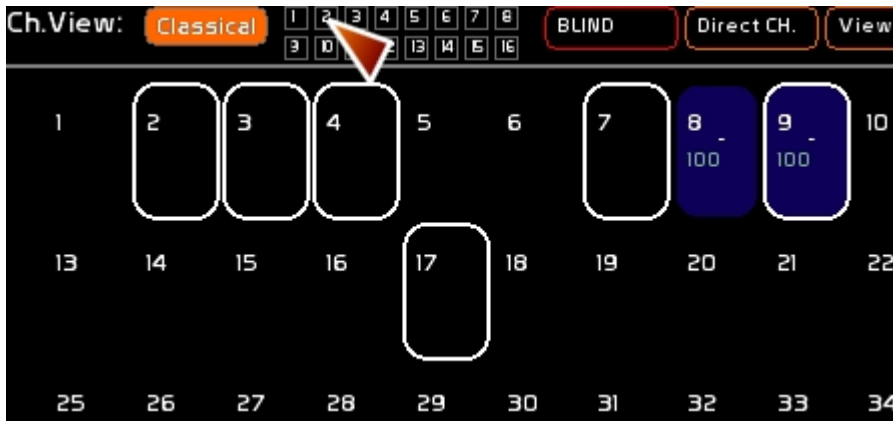


Editer un Channel View à partir d'une sélection de circuits

Seul le Channel View 1 n'est pas éditable: il est construit à partir du patch, et affiche donc uniquement les circuits patchés.

Créer un Channel View

- Sélectionner dans l'espace [Classical] vos circuits
- Enclencher [STORE] ([F1])
- Cliquer la case du Channel View



Retirer un ou plusieurs circuits d'un Channel View

- Sélectionner les circuits
- cliquer [Modify] ou faire [F2]
- Cliquer la case du Channel View

Rajouter un ou plusieurs circuits à un Channel View

Cette opération peut se faire depuis le mode [Classical] ou d'autres Vues.

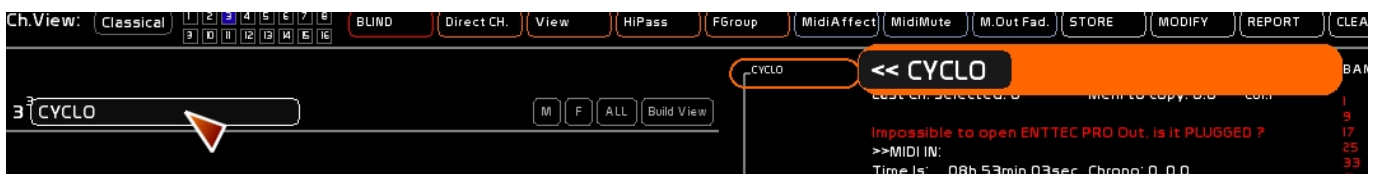
- Sélectionner les circuits
- cliquer [Modify] ou faire [F2]
- Cliquer la case du Channel View destination

Basculer un ou plusieurs circuits d'un Channel View à l'autre

- Sélectionner les circuits
- cliquer [Report] ou faire [F3]
- Cliquer la case du Channel View destination

Donner un descriptif à un Channel View

- Enclencher le mode texte avec la touche [F5]
- Taper le descriptif
- Cliquer la case de texte du Channel View



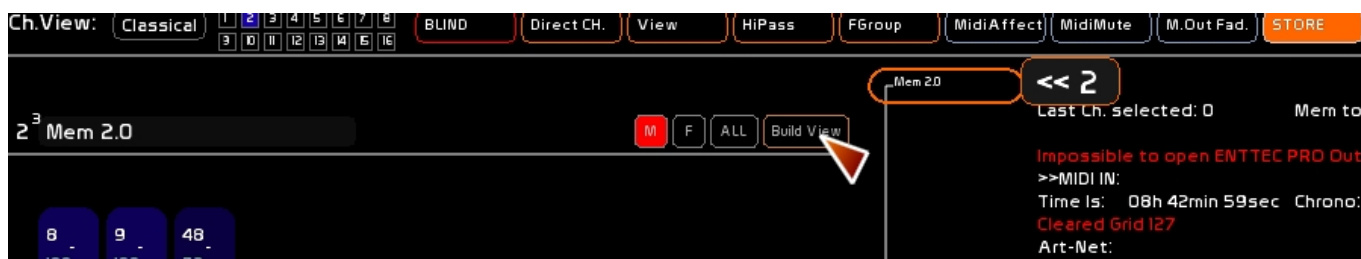
Générer un Channel View à partir des faders ou des mémoires

Cette génération de Channel View est statique.

Si vous créez un Channel View à partir d'une mémoire, et que vous retirez ou ajoutez plus tard des circuits dans cette mémoire, le Channel View ne sera pas modifié. Il n'est pas relié de manière dynamique.

Générer à partir d'une mémoire

- Enclencher la pastille [M] du Channel View
- Taper le numéro de mémoire (existant dans le séquentiel)
- cliquer [Store] ou faire [F1]
- cliquer [Build View]



Générer à partir d'un fader

- Enclencher la pastille [F] du Channel View
- Taper le numéro de fader
- cliquer [Store] ou faire [F1]
- cliquer [Build View]

La création sera faite à partir du dock actif. Un état dynamique (chaser, trichomie, gridplayers) sera pris en compte dans son état **au moment de l'enregistrement**: les circuits supérieurs à 0 seront pris en compte.

Générer à partir de toutes les mémoires

- Enclencher la pastille [M] du Channel View
- Enclencher la pastille [ALL]
- cliquer [Store] ou faire [F1]
- cliquer [Build View]

Générer à partir de tous les faders

- Enclencher la pastille [F] du Channel View
- Enclencher la pastille [ALL]

- cliquer [Store] ou faire [F1]
- cliquer [Build View]

Générer à partir de tous les faders et les mémoires

- Enclencher les pastille [M] et [F] du Channel View
- Enclencher la pastille [ALL]
- cliquer [Store] ou faire [F1]
- cliquer [Build View]

Nettoyer un Channel View

- cliquer [Clear] ou faire [F4]
- Cliquer la case du Channel View

Assignations midi

Les boutons [Classical] et les 16 vues sont assignables en midi.

Idem pour la poignée de l'espace circuit.

Voir [Configuration Midi et Affectations Midi](#)

From: <http://www.le-chat-noir-numerique.fr/whitecat/dokuwiki/> - **White Cat lighting board**

Permanent link: http://www.le-chat-noir-numerique.fr/whitecat/dokuwiki/doku.php?id=espace_circuits_channel_views

Last update: **2012/07/08 09:13**

