

Manipulations de base pour créer une conduite Lumière

Nous allons construire une conduite Lumière simple incluant plusieurs **manipulations de base** dans WhiteCat. Consulter la fiche N° 10-1-2 décrivant sommairement l'interface de WhiteCat à son ouverture.

Ici, côté Configuration, nous avons choisi :

- Le mode **Full Screen** dans le menu de Configuration **screencfg**.
- Le branchement au boîtier d'interface DMX / USB **ENTECC Pro**

Voici le programme de cette fiche basique :

(Cliquez sur les liens ci-dessous pour parvenir au chapitre voulu)

- ✓ [Branchement et lancement](#)
- ✓ [Manipuler les circuits](#)
- ✓ [La fenêtre Menu](#)
- ✓ [Les effets Lumière : la fenêtre Cuelist](#)
- ✓ [Les effets Son : la fenêtre AudioPlayers](#)
 - ❖ [Configurer la fenêtre AudioPlayers](#)
 - ❖ [Fonctionnement de la fenêtre AudioPlayers](#)
 - ❖ [Le Dossier audio dans WhiteCat et son fonctionnement](#)
 - [Placer ses fichiers audio dans les dossiers de WhiteCat](#)
 - [Appeler et activer ses fichiers audio dans l'AudioPlayer de WhiteCat](#)
- ✓ [Créer une mémoire :](#)
 - ❖ [avec son numéro,](#)
 - ❖ [son nom](#)
 - [Effacer le nom d'une mémoire](#)
 - ❖ [son temps de montée et de descente](#)
 - [Avec la fenêtre TIME](#)
 - ❖ [son temps de délai à la montée et à la descente](#)
 - ❖ [son Top \(ou Go\)](#)
 - ❖ [les auto-Go qui lui sont éventuellement associés](#)
 - ❖ [Les effets de son qui lui sont associés, enchâssement dans une mémoire](#)
- ✓ [Modifier une mémoire](#)
- ✓ [Insérer une mémoire](#)
- ✓ [Copier le contenu d'une mémoire](#)
- ✓ [Effacer une mémoire](#)
- ✓ [Sauvegarder une conduite](#)
 - ❖ [La fenêtre SAVE](#)
 - ❖ [Charger une conduite](#)
 - ❖ [La mémoire de travail : last save](#)
- ✓ [Quelques raccourcis Clavier](#)
- ✓ [Les liens vers le site de WhiteCat](#)

Branchement et Lancement

Allumer votre ordi et laisser le s'allumer jusqu'au bout

Brancher l'interface USB/DMX ENTTEC PRO à l'ordi

Lancer WhiteCat.

Vérifier le retour d'information indiquant le branchement d'Enttec Pro

Manipuler les circuits

Dans la partie circuits de l'interface, cliquez sur le numéro d'un circuit.

Il se sélectionne en s'entourant d'un **liséré blanc**.

Avec la mollette de la souris, faites varier l'intensité attribuée au circuit,

en la diminuant (-) ou en

l'augmentant (+) de 0 à 100 %.

Plus l'intensité est importante, plus la couleur bleue de fond s'intensifie.

Si vous sélectionnez plusieurs

circuits en même temps, en

cliquant sur plusieurs d'entre eux à

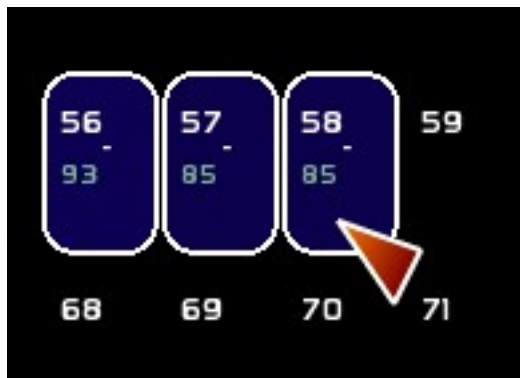
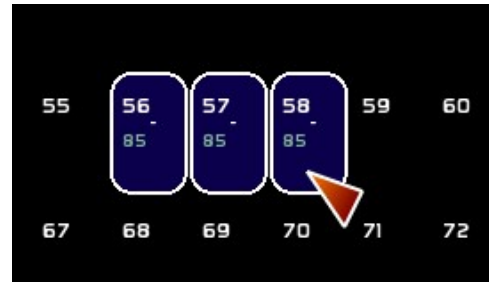
la suite, leur intensité variera

simultanément au mouvement de

la mollette de la souris. Ci-contre, nous avons sélectionné plusieurs

circuits puis avec la mollette de la souris, augmenté simultanément

leur intensité jusqu'à 85 %.



À noter que si l'un de ces trois circuits (exemple : le 56) avait été déjà sélectionné seul auparavant avec une intensité de 8%, en le resélectionnant avec les deux autres, partant eux de zéro et le 56 partant de 8%, il affiche alors en final une intensité de :

$8 + 85 = 93\%$, voir ci-contre.

La Fenêtre Menu

Pour faire apparaître la fenêtre **Menu** dans l'interface WhiteCat, si elle n'est pas déjà ouverte

au chargement de WhiteCat,

Faire un **clic droit**

n'importe où dans la

fenêtre générale de

WhiteCat, la fenêtre

Menu s'affiche :



Pour suivre les étapes basiques de création de notre conduite lumière, cliquez les boutons suivants dans la fenêtre Menu :

- Le bouton **Cuelist** en haut à gauche de la fenêtre Menu
- Le bouton **Audio PI** pour ouvrir la fenêtre Son des AudioPlayers

Ce qui donne ceci au niveau de la fenêtre Menu : leurs boutons s'allument en orange.

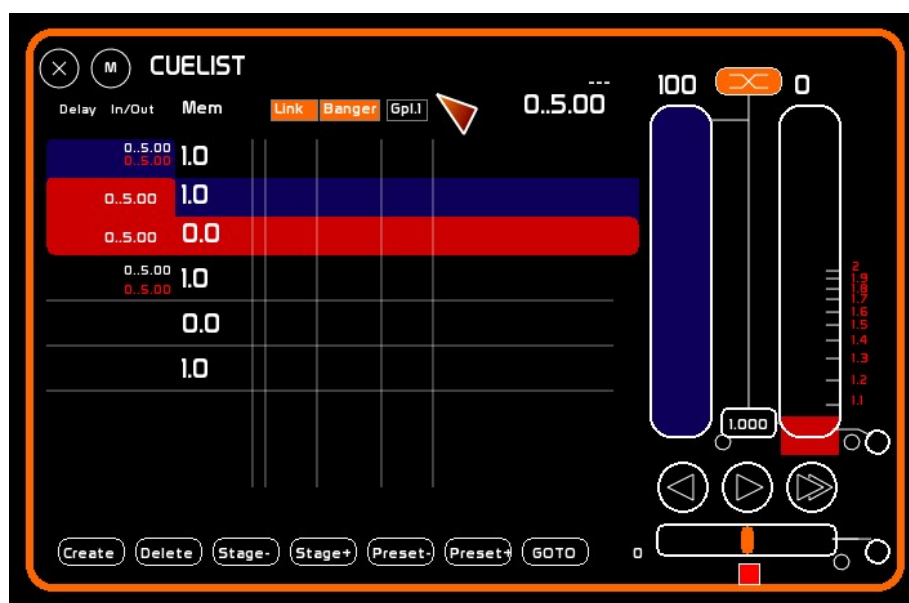
De plus, les fenêtres **Cuelist** et **Audio PI** se sont ouvertes dans l'interface WhiteCat.



Pour positionner à votre convenance dans l'espace de l'écran les fenêtres qui se sont ouvertes, cliquez sur leur bouton **M**   situé en haut à gauche de leur fenêtre, Maintenez le clic (le bouton s'allume en orange) et glissez la fenêtre jusqu'à l'endroit où vous souhaitez la positionner et déposez-la en relâchant le clic.

Les effets Lumière : la fenêtre Cuelist

À l'ouverture, en cliquant sur le bouton **CUELIST** dans la fenêtre **MENUS**, la fenêtre **CUELIST** apparaît et se présente ainsi :



C'est quoi cette fenêtre ?

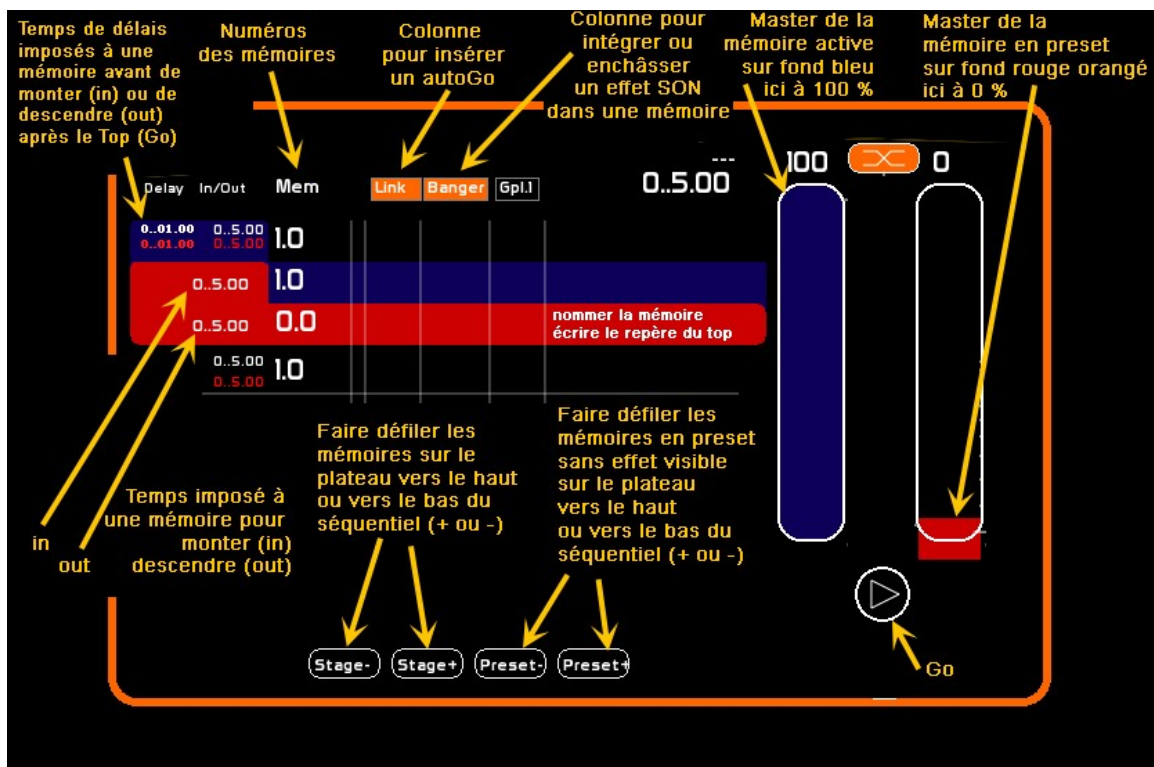
- ✓ C'est la liste (séquentielle, d'où son autre nom : **Séquentiel**) de tous les effets lumière qui auront été enregistrés et constituent la conduite.
- ✓ C'est aussi la fenêtre de commande qui permet de contrôler l'éclairage sur le plateau pendant la représentation ou la répétition
- ✓ Et c'est encore la fenêtre qui permet de créer, modifier, enregistrer les effets lumière et de voyager à l'intérieur de la conduite

La **mémoire** (appelée aussi **effet**) peut être :

- ✓ **Active** (on stage) : elle apparaît alors sur **fond bleu** (dans le thème d'apparence par défaut)
- ✓ En **Preset** : elle apparaît sur **fond rouge orangé**. C'est la mémoire qui deviendra active (elle passera sur fond bleu) dès qu'on aura appuyé sur le **Go** (au **Top**)
- ✓ Autrement dit : l'effet lumière qu'on voit sur scène est l'effet lumière sur fond bleu dans la Cuelist (ici, c'est l'effet n° 1.0)



Voilà les autres infos importantes sur cette fenêtre : nous en préciserons l'utilisation, plus bas dans le chapitre « Créer une mémoire » :



Les effets Son : la fenêtre AudioPlayers

Configurer la fenêtre AudioPlayers :

Ici, on a choisi le plus simple : activer un seul AudioPlayer

Dans la fenêtre MENUS, cliquer sur CFG-Menus

Dans la fenêtre de configuration, cliquer sur l'onglet GENERAL

Repérer la partie « Audio » et la case « Number of Players »

Taper F5

La fenêtre NAME s'ouvre, en haut de l'écran sur fond orange. IL s'agit d'une fenêtre de saisie de texte.

Tapez au clavier le chiffre 1

Il s'affiche dans la fenêtre NAME

Avec la souris, cliquez dans la case « Number of Players » repérée plus haut.

Le chiffre 1 s'inscrit dans la case.

Cliquer sur SAVECFG.

Il y aura **un** Player actif dans la fenêtre AUDIOPLAYERS. Si on avait entré le chiffre 2, on aurait eu 2 Players actifs dans la fenêtre.

The screenshot shows the 'GENERAL' tab of the configuration menu. The 'Number of Players' is set to 1. Below this, the 'AudioPlayers' window is shown, displaying a list of 5 players, with player 1 selected. The interface includes various controls for audio playback, such as play, stop, and volume sliders.

Dans la fenêtre Menu, cliquer sur CFG-Menu, puis ici sur l'onglet GENERAL ↑ du menu de configuration qui s'est ouvert

Tapez F5, la fenêtre Name s'allume en orange (en haut de l'écran. Taper 1 au clavier)

Le « 1 » s'affiche dans la zone orange

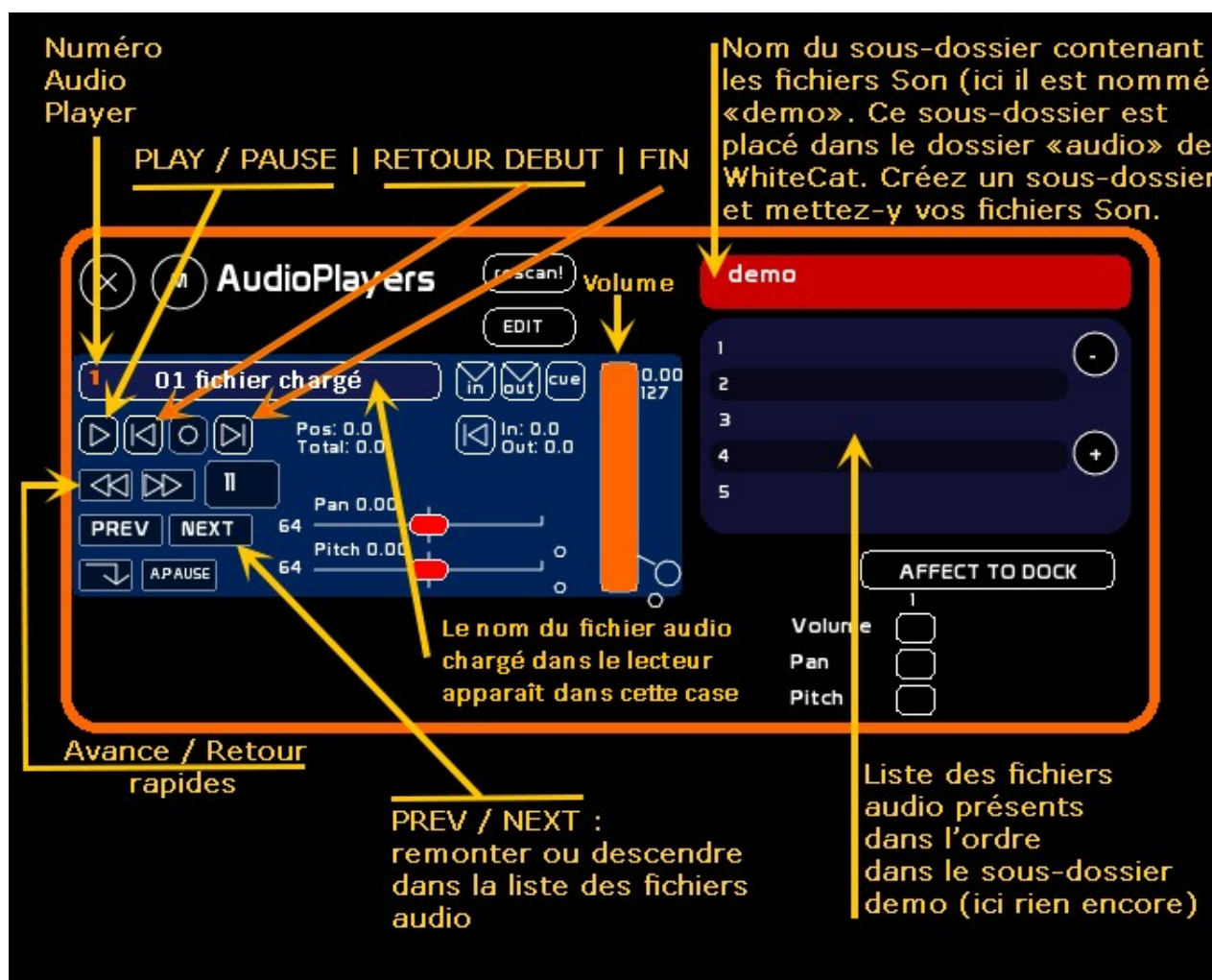
puis cliquez dans la case Number of players de la partie Audio : le 1 s'affiche

Cliquez sur SAVE CFG

La fenêtre affiche un AudioPlayer
On peut en afficher 2, 3 ou 4 selon le chiffre tapé dans la fenêtre NAME

Fonctionnement de la fenêtre AudioPlayers

À l'ouverture, avec cette configuration, la fenêtre **AUDIO PLAYERS** apparaît et se présente ainsi :



Pour plus de précisions (pan, pitch, etc. consulter la documentation d'aide de WhiteCat sur le Wiki du site :

<http://www.le-chat-noir-numerique.fr/whitecat/dokuwiki/doku.php>)

Nous n'aborderons ici que les fonctions les plus simples et les plus courantes dans le cadre d'une conduite relativement simple d'un spectacle.

Quand vous voulez **associer un état lumineux à un effet sonore**, il faut éditer ce qu'on appelle un **Banger** qui sera lié à cet état lumineux (voir plus loin). Mais il faut d'abord placer et organiser ses **fichiers audio** dans l'arborescence de WhiteCat pour que le Banger trouve l'AudioPlayer actif qui sera capable lui-même de trouver le bon sous-dossier où sont rangés les fichiers audio dans l'ordre où on veut qu'ils soient trouvés.

Ça paraît complexe mais c'est très simple si on procède pas à pas. Voilà une progression pas à pas possible et simple :

Le Dossier audio dans WhiteCat et son fonctionnement

1. Placer ses fichiers audio dans WhiteCat

Cliquer sur le dossier WhiteCat que vous avez installé

Le dossier s'ouvre avec les sous-dossiers et fichiers suivants :

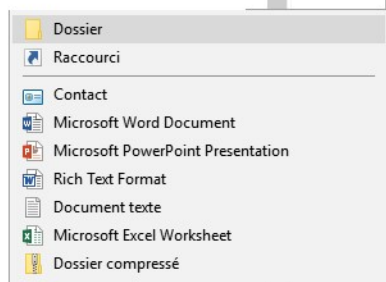
Ouvrez le dossier audio

WhiteCat_0_8_7 > WhiteCat_0_8_7 >			Rechercher dans : W
Nom	Modifié le	Type	
audio	27/09/2016 11:36	Dossier de fichiers	
doc	27/09/2016 11:37	Dossier de fichiers	
fonts	27/09/2016 11:37	Dossier de fichiers	
gfx	27/09/2016 11:37	Dossier de fichiers	
import_export	27/09/2016 11:37	Dossier de fichiers	
plans	27/09/2016 11:37	Dossier de fichiers	
ressources	27/09/2016 11:37	Dossier de fichiers	
saves	27/09/2016 11:37	Dossier de fichiers	
user	27/09/2016 11:37	Dossier de fichiers	
utils	27/09/2016 11:37	Dossier de fichiers	
alleg44.dll	27/09/2016 11:36	Extension de l'app...	

Ouvrir le dossier audio

Seul le dossier DEMO est présent Ici, nous allons créer le dossier : CENDRESLAMPIONS

Evitez les espaces mettez tout en majuscules



Cliquez sur Nouveau puis dans le sous-menu, cliquez sur Dossier

Seul le dossier DEMO est présent par défaut dans audio.

Nous allons créer un nouveau dossier :

Clic droit :

CENDRESLAMPIONS
Ecrivez le nom de votre dossier en évitant les espaces et autres caractères spéciaux ou accents. Ecrivez tout en MAJUSCULES sans espace.

On obtient quelque chose comme ceci : le dossier est créé :

WhiteCat_0_8_7 > WhiteCat_0_8_7 > audio >			Rechercher dans : audi
Nom	Modifié le	Type	T
CENDRESLAMPIONS	27/09/2016 15:50	Dossier de fichiers	
DEMO	27/09/2016 11:36	Dossier de fichiers	

Copiez-collez dans CENDRESLAMPIONS, ou dans le fichier tel que vous l'avez appelé, tous les fichiers audio nécessaires à votre spectacle : ils peuvent être en format .WAV ou .MP3 (ici en .MP3)

Mettez-les dans l'ordre où ils seront appelés au cours de votre spectacle. Le mieux est de les nommer (ou les renommer) avec un indicatif numérique leur donnant directement leur numéro d'ordre suivi de leur titre que vous pourrez lire et reconnaître immédiatement :

Ici nous avons nommé les fichiers ainsi : 1_montee_et_porte

2_reverie_impromptue ...

Le chiffre d'abord, la barre du 8, le titre sans accent et avec les barres de séparation du 8 pour faciliter la lecture et vérifier facilement et rapidement qu'il s'agit du bon titre qui est en cours de lecture.

_0_8_7 > audio > CENDRESLAMPIONS		Rechercher dans : CENDRESLAMPIONS		
Nom	Modifié le	Type	Taille	
1_montee_et_porte	05/06/2016 12:25	Fichier MP3	590 Ko	
2_reverie_impromptue	05/06/2016 12:32	Fichier MP3	6 232 Ko	
3_cloches_volee	05/06/2016 13:25	Fichier MP3	1 132 Ko	
4_sirene	05/06/2016 13:44	Fichier MP3	1 236 Ko	
5_rafales epouvantes version2	23/06/2016 12:10	Fichier MP3	2 967 Ko	
6_arrivee_papa_traction	05/06/2016 15:37	Fichier MP3	575 Ko	
7_depart_papa_maman	05/06/2016 15:37	Fichier MP3	642 Ko	
8_machinecrire24_juin	24/06/2016 11:39	Fichier MP3	895 Ko	
9_troispetitesnotes	23/06/2016 17:57	Fichier MP3	942 Ko	

Les voilà dans l'ordre, prêts à être appelés dans l'AudioPlayer 1

2. Appeler et activer ses fichiers audio dans l'AudioPlayer de WhiteCat

Appelez la fenêtre NAME (Tapez F5)

Au clavier, Tapez le nom de votre sous-dossier contenant vos fichiers audio

Ici :

CENDRESLAMPIONS

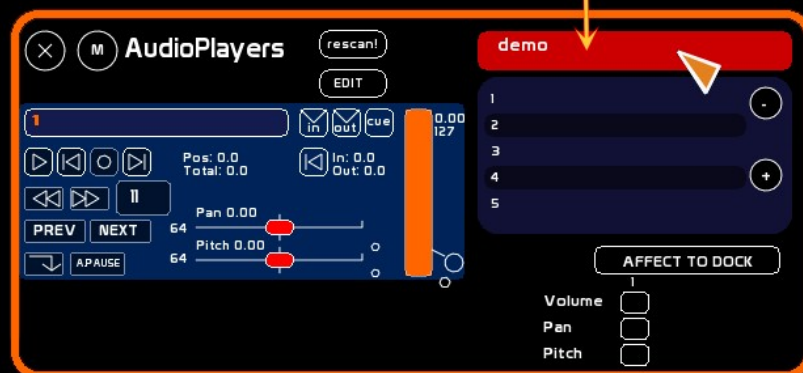
Avec la souris, allez dans la fenêtre AudioPlayers et cliquez dans la

fenêtre de titre des sous-dossiers audio (fenêtre orange-brun, là où est marqué par défaut demo)

Tapez F5 : au clavier tapez le titre de votre sous-dossier audio dans la fenêtre NAME

<< CENDRESLAMPIONS

Cliquez alors dans la fenêtre orange de l'AudioPlayer



Une fenêtre orange clignotante s'ouvre pour vous demander de confirmer que le dossier actif audio sera bien CENDRESLAMPIONS.



Cliquez sur OK

Le mot **DEMO** est remplacé par **CENDRESLAMPIONS**

Et la liste des fichiers audio apparaît en dessous dans l'ordre.

Vous pouvez dérouler la liste des fichiers en appuyant sur + et -

Le dossier audio utilisé est désormais CENDRESLAMPIONS
 La liste des fichiers audio apparaît en-dessous
 En cliquant dessus, on peut sélectionner un morceau
 En cliquant ici, le morceau est appelé dans l'AudioPlayer

En cliquant sur Play / Pause, on peut écouter le morceau choisi, en choisissant un autre dans la liste avec PREV / NEXT

On peut régler le volume avec la souris en agissant ici

AudioPlayers (rescan! EDIT)

1 1_montee_et_porte.mp3 (Pos: 9.1 Total: 18.9 In: 0.0 Out: 18.9)

2 2_reverie_impromptue.mp3

3 3_cloches_volee.mp3

4 4_sirene.mp3

5 5_rafales_epouvantes_version2.mp3

CENDRESLAMPIONS

AFFECT TO DOCK

Volume ☐

Pan ☐

Pitch ☐

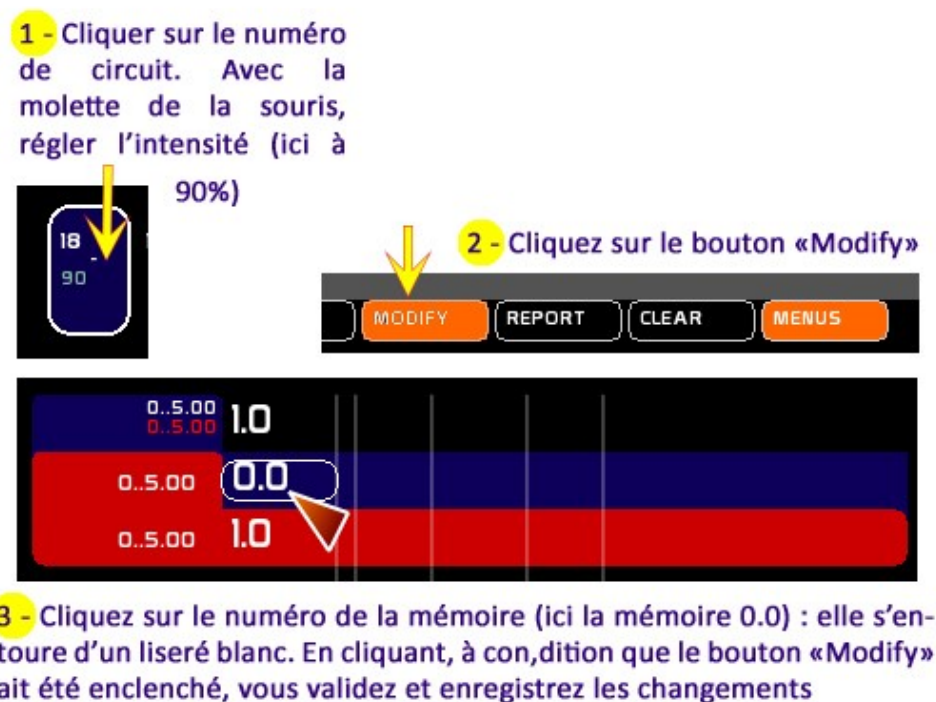
Si la liste des fichiers audio n'apparaît pas ou si vous avez ajouté ou remplacé un des fichiers audio dans le dossier audio actif, vous pouvez cliquer sur le bouton **rescan!** : la liste rafraîchie des fichiers audio disponibles dans le dossier apparaît.

Créer une mémoire

Par défaut, les mémoires 0.0 et 1.0 sont présentes dans la Cuelist. Supposons que la mémoire n° 0.0 corresponde à l'état lumineux où la salle est allumée. Sur le plan de feu, le circuit correspondant à la salle est le circuit N° 18.

Cliquez sur le circuit 18 dans l'espace circuits. Il s'entoure d'un liseré blanc. Avec la molette de la souris, grimpez le niveau jusqu'à 90 %.

Laissez le circuit sélectionné et cliquez sur le bouton MODIFY dans la barre de menus de WhiteCat en haut. Ainsi :



La mémoire 0.0 est enregistrée, elle enverra le circuit 18 à 90%

Avec son numéro

Créons la mémoire 0.5 qui contiendra les informations d'extinction de la salle

Sélectionnez le circuit 18 et mettez-le à 0.

Par la fenêtre NAME (F5), tapez au clavier dans la fenêtre d'édition orange en haut le numéro de la mémoire à créer (ici 0.5) Dans le menu Cuelist, Cliquez sur Create. Une fenêtre clignotante s'ouvre demandant si vous voulez créer la mémoire n° 0.5. Cliquez sur OK

La nouvelle mémoire 0.5 apparaît désormais dans la Cuelist

Par la fenêtre NAME, tapez le numéro de la mémoire à créer, ici : 0.5

Dans Cuelist, cliquez sur le bouton Create

Dans la fenêtre clignotante qui s'ouvre, confirmez la création de la mémoire n° 0.5

La mémoire 0.5 est créée et apparaît dans la Cuelist



Avec son Nom

N'avoir que des numéros de mémoire comme repères, ce n'est pas très pratique. Il est utile de nommer la mémoire de façon à savoir d'un seul coup d'œil de quel effet lumière il s'agit. Nous allons donc nommer la mémoire 0.0 « Lumière Salle » et la mémoire 0.5 « Extinction Salle ». Noter que la fenêtre NAME ne supporte pas les accents ni les caractères spéciaux ni les minuscules. Tout sera donc tapé en majuscules.



On appelle la fenêtre NAME par le MENU ou par F5

On tape au clavier LUMIERE SALLE

Puis on clique dans l'espace réservé au texte d'information (celui du haut ou celui du bas, comme on veut, sachant que le deuxième espace pourra servir à écrire le TOP (Go).

On fait de même pour la mémoire 0.5 qu'on va appeler EXTINCTION SALLE

➡ **Effacer le nom d'une Mémoire :** Appelez la fenêtre NAME (F5), laissez-la vide, cliquez dans l'espace de texte que vous voulez supprimer. L'ancien texte descriptif disparaît, sans être remplacé.

Avec son temps de montée et de descente

Au tour des temps de montée et de descente de l'effet lumière.

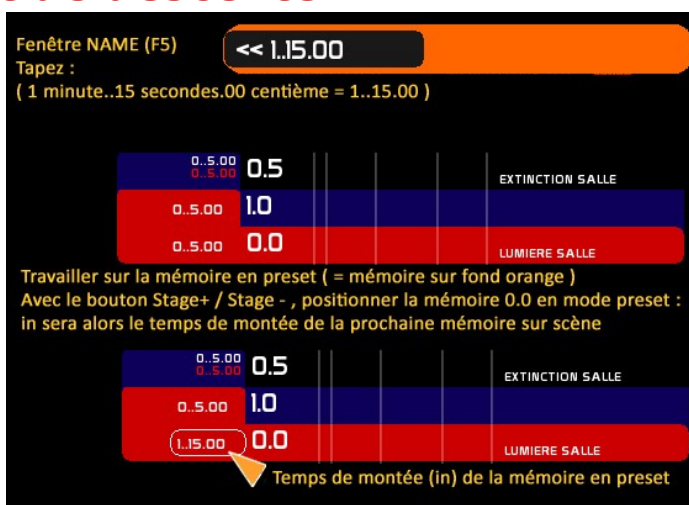
Pour la mémoire 0.0, il a été décidé de monter la lumière de la salle tout doucement pour chauffer les ampoules en douceur et ne pas les mettre à 90% en un quart de seconde. Le Temps de montée sera de 1 minute et 15 secondes par exemple.

Voilà la syntaxe pour écrire les temps au clavier :

Minutes..Secondes.DixièmesCentièmes

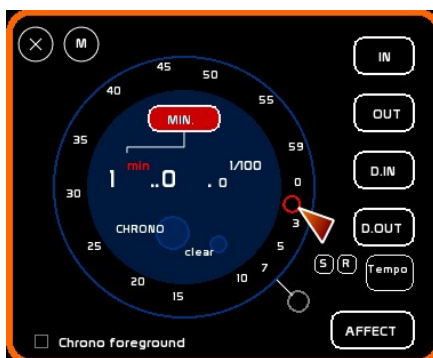
Soit dans notre cas : **1..15.00**

On appelle la fenêtre NAME (F5). On tape : 1..15.00. On clique dans la case « in »



Avec la fenêtre TIME, on peut aussi affecter des temps de montée et de descente à une mémoire à la souris (appelée via le bouton TIME de la fenêtre MENUS ou en tapant F6)

On règle le temps en choisissant l'unité **1** (minute, seconde, centième : on choisit son unité en cliquant sur le bouton **1/100**) et en agissant sur le sélecteur mobile rouge **2** dans le cadran. Le temps s'affiche **3** et on peut l'affecter (AFFECT) à la montée (IN), à la descente (OUT), aux délais de montée et de descente (D.IN et D.OUT). Pour les boutons AFFECT, IN, OUT, D.IN et D.OUT, voir les illustrations suivantes. Une fois le temps affiché, affecté, il suffit de **cliquer sur le numéro de la mémoire dans la fenêtre Cuelist** pour enregistrer ces temps dans la mémoire concernée. Voir ci-dessous le déroulé en images



Cadran des minutes

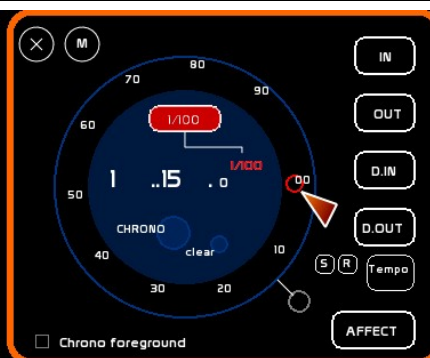
Avec le curseur de la souris, cliquer-glisser le sélecteur mobile rouge (cercle rouge) sur les valeurs du cadran. Ajustez jusqu'à ce que la valeur que vous souhaitez s'affiche sur la ligne des temps au centre du cadran.

Ici, on vient d'afficher : 1 minute = 1 ..



Cadran des secondes

On clique sur le bouton MIN. et le cadran suivant, celui des secondes, s'affiche :
Même procédure avec le sélecteur mobile rouge. On place le curseur sur la valeur 15 du cadran
Ici, on vient donc d'afficher : 15 secondes soit : 15.



Cadran des centièmes

On clique sur le bouton SEC. et le cadran suivant, celui des centièmes s'affiche :

Même procédure
Ici on le laisse à zéro
Le temps affiché est : 1..15.00



Ici, on choisit d'affecter le temps de 1..15.00 à la montée de la mémoire.
On coche alors l'option IN **1**
On confirme l'affectation en cochant l'option : AFFECT **2**



La Fenêtre TIME (F6)

On a donc choisi d'affecter la valeur de 1..15.00 au temps de montée IN



La Fenêtre Cuelist ou Séquentiel (F9)

Reste à choisir la mémoire à laquelle on affecte ce temps, ici la mémoire en Preset n° 0.0. Pour cela, il suffit de cliquer sur son numéro et la valeur est affectée dans tous les secteurs sélectionnés (ici IN)

On aurait pu cocher aussi l'option OUT et ce temps aurait alors aussi été affecté à la descente (OUT) dans la mémoire 0.0

On a donc décidé ici de faire monter la mémoire 0.0, nommée « Lumière Salle », tout doucement en 1 minute et 15 secondes.

La prochaine mémoire sera la mémoire n° 0.5 qui correspond au NOIR (tous circuits à 0) et qui correspond donc aussi à l'extinction de la salle (commandée ici également par WhiteCat sur le circuit 18).

Nous allons affecter (IN et OUT) un temps de 30 secondes à la descente de la mémoire active 0.0 et à la montée de la mémoire en Preset 0.5, ainsi :

Voilà, la lumière dans la salle va descendre doucement en 30 secondes.



Avec son temps de délai à la montée et à la descente

Même procédure qu'au chapitre précédent, sauf qu'on sélectionne les boutons des options correspondantes dans la fenêtre TIME, à savoir :

D.IN

D.OUT

Les temps s'affichent alors dans les cases correspondantes dans les colonnes de gauche du séquentiel : voir image ci-contre, quand on clique, comme tout à l'heure sur le numéro de la mémoire.



Avec son Top (ou Go)

Appelez la fenêtre NAME avec F5 ou par le bouton NAME de la fenêtre MENUS

Tapez au clavier le nom que vous vous voulez donner à votre TOP. Puis cliquez dans la case Texte que vous avez choisi de réserver aux TOP dans la ligne de mémoire.

Le nom du TOP s'y inscrit.

Inscrivez tous vos TOP au même endroit dans toutes les mémoires. Ici, par exemple, tous les TOP seront inscrits dans la ligne de texte du haut pour toutes les mémoires.



Pour la mémoire 0.5, le TOP correspondra à un signal des personnes aux entrées :
le TOP sera SIGNAL ENTREE

On peut aussi faire précéder par « Go » tous les noms des TOP pour en faciliter le repérage et la lecture immédiate sur la bonne ligne : Ainsi ce qui commence par Go est le TOP et ce qui ne commence pas par Go est la description du contenu de la mémoire.

Chacun trouvera la façon de faire qui lui convient le mieux...



Avec les Auto-Go qui lui sont ou non associés

Un autoGo (à ne pas confondre avec un Ostrogoth : ça ne fera pas le même effet) est un Go automatisé qui enchaîne deux mémoires. La mémoire possédant un AutoGo va enchaîner automatiquement la mémoire suivante (celle qui est en Preset) en tenant compte des temps de délai et des temps IN / OUT qui auront été rentrés.

Le symbole indiquant qu'une mémoire possède un AutoGo est :



Pour attribuer un AutoGo à une mémoire,

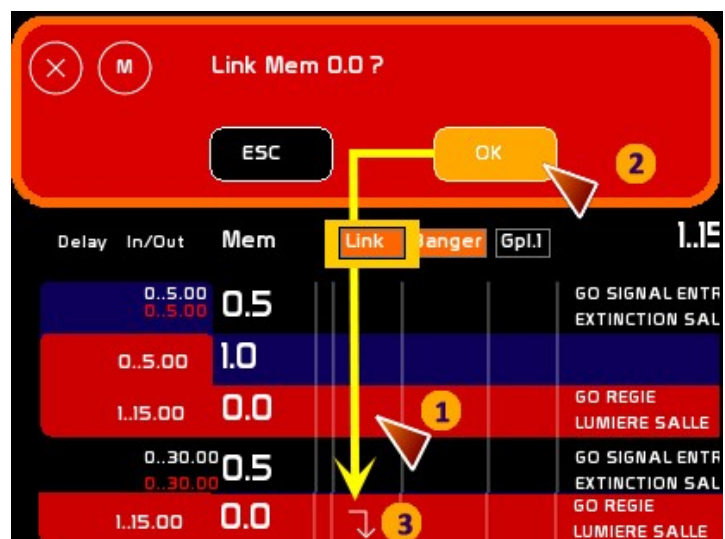
Il suffit de cliquer dans la colonne **Link** ① sur la ligne de la mémoire.

Une boîte de dialogue s'ouvre, demandant la confirmation du lien de cette mémoire avec la suivante.

Répondre OK ②

Le symbole apparaît dans la colonne Link de la mémoire en question ③

L'AutoGo est actif



Pour annuler l'AutoGo, cliquez sur le symbole présent dans la colonne **Link**



Une boîte de dialogue s'ouvre vous demandant de confirmer la suppression du lien de cette mémoire avec la suivante. Cliquez sur OK.

Le symbole disparaît, l'AutoGo aussi.

Avec les effets de son qui lui sont associés Enchâssement dans la mémoire

On suppose que vous avez lu le chapitre sur la fenêtre AudioPlayers, configuré vos Bangers et placé vos fichiers Audio au bon endroit dans l'arborescence de WhiteCat. Sinon voir [La Fenêtre AudioPlayers](#).

Si oui, il vous reste simplement à enchâsser un Banger dans l'effet Lumière c'est-à-dire dans la mémoire de votre choix. On suppose aussi que vous avez disposé vos fichiers audio dans l'ordre, car c'est le numéro du Banger qui va être appelé dans la mémoire.

Pour appeler un fichier audio depuis une mémoire, il suffit de renseigner le numéro du Banger dans la fenêtre NAME (F5), puis de cliquer dans la colonne Banger du Séquentiel (Cuelist, F6) sur la ligne correspondant à la mémoire de votre choix. Une boîte de dialogue s'ouvre vous demandant si vous voulez affecter le Banger n° XX à la mémoire n° X.X

Cliquez sur OK

Le numéro du Banger apparaît dans la colonne Banger sur la ligne de la mémoire en question. Quand la mémoire sera ON STAGE, le Banger sera lancé dans les conditions de sa configuration.

1 - Tapez le numéro du Banger dans la fenêtre NAME (F5)

2 - Cliquez dans la colonne Banger

3 - Confirmez l'affectation du Banger dans la mémoire

4 - Le Banger 3 est actif

Delay	In/Out	Mem	Link	Banger	Gpl1
0.5.00	0.5.00	0.5			
0.5.00	1.0	1.0			
1.15.00	0.0	0.0			

GO REGIE
LUMIERE SALLE

Affect banger 3 to memory 0.0 ?

ESC OK

1.15.00 0.0 3 GO REGIE LUMIERE SALLE

1 - Modification des intensités de certains circuits de la mémoire 1.0
Sélectionner tous les changements faits

2 - Cliquer sur Modify

3 - Cliquer sur le numéro de la mémoire pour valider les changements

CUELIST

Delay	In/Out	Mem
0.20.00	0.5.00	0.5
0.5.00	1.0	1.0
1.15.00	0.0	0.0
0.30.00	0.30.00	0.5

3 GO REGIE LUMIERE SALLE

GO SIGNAL ENTREE EXTINCTION SALLE

Modifier une mémoire

Pour modifier les intensités enregistrées d'une mémoire (active sur la scène ou en Preset), il est possible de modifier les intensités des circuits désirés avec la mollette de la souris, (ou d'ajouter/supprimer des circuits). Laisser sélectionnés tous les circuits ayant subi un changement puis cliquez sur **Modify** (F2), puis cliquez sur le numéro de la mémoire pour valider les changements.

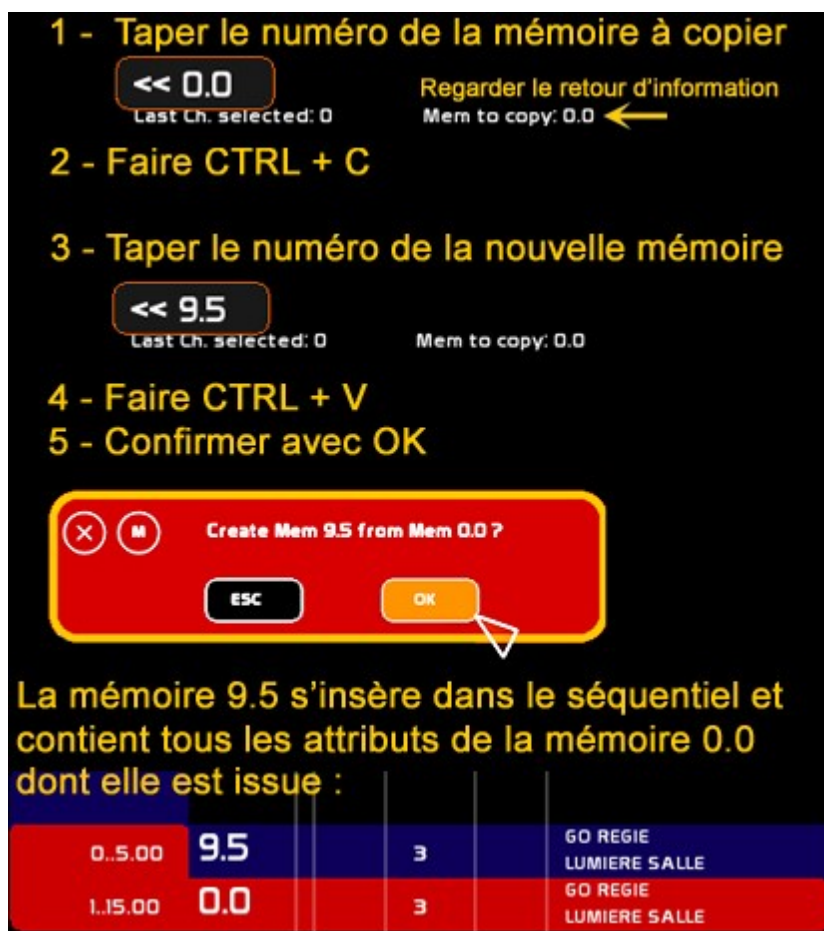


Insérer une mémoire

Pour insérer une mémoire supplémentaire, il faut taper son numéro dans la fenêtre de texte (ou fenêtre **NAME** (F5)) puis cliquer sur le bouton **Create** dans la fenêtre Cuelist, confirmer la création de la mémoire en cliquant sur **OK** dans la boîte de dialogue clignotante qui s'ouvre. La nouvelle mémoire s'insère dans l'ordre dans le séquentiel des mémoires.

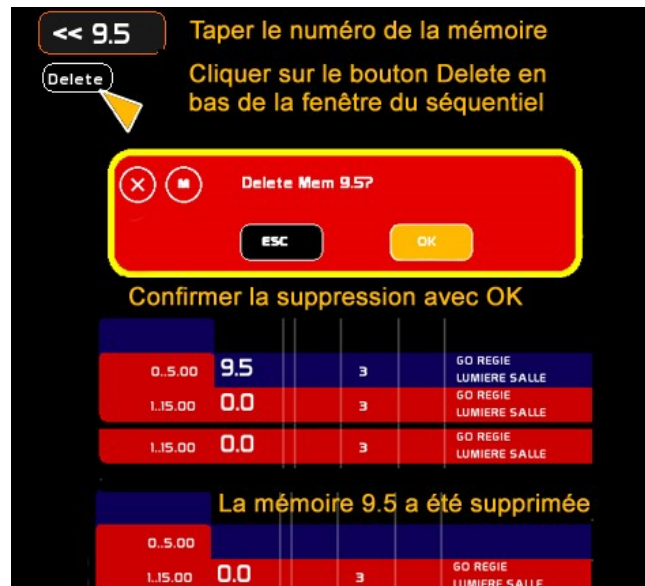
Copier le contenu d'une mémoire

Pour copier le contenu entier d'une mémoire existante vers une nouvelle mémoire, taper le numéro de la mémoire à copier puis faire CTRL + C. Le numéro de la mémoire à copier disparaît (mais il est présent dans le retour d'information : (mem. to copy : 0.0)). Taper le numéro de la mémoire jumelle. Faire CTRL + V. Confirmer par OK le fait que vous voulez créer la mémoire jumelle à partir de la mémoire à copier. La nouvelle mémoire, clone de la première s'insère dans l'ordre dans le séquentiel avec tous les attributs de la mémoire dont elle est issue.



Effacer une mémoire

Taper le numéro de la mémoire
Cliquez sur le bouton **Delete** dans la fenêtre **Cuelist**
Cliquez sur **OK** pour confirmer la suppression
La mémoire a disparu de la liste du séquentiel



Sauvegarder une conduite

Taper le nom sous lequel vous voulez enregistrer votre conduite dans la fenêtre NAME



La fenêtre SAVE

On appelle la fenêtre SAVE par le bouton SAVE du menu Menus

Le mode Global sauve la totalité de la conduite (vous pouvez, si vous le souhaitez, décocher des options).

Pour effectuer une sauvegarde sur votre disque dur de la conduite en cours, tapez son nom dans la fenêtre de saisie de NAME puis cliquez dans la case de saisie de texte de la fenêtre SAVE. Le nom s'inscrit dans la case. Cliquez sur le bouton SAVE.

Votre conduite est sauvegardée sur votre disque dur.

Allons voir.

PC > Documents > WhiteCat_0_8_7 > WhiteCat_0_8_7 >				
Nom	Modifié le	Type	Taille	
audio	27/09/2016 15:50	Dossier de fichiers		
doc	27/09/2016 11:37	Dossier de fichiers		
fonts	27/09/2016 11:37	Dossier de fichiers		
gfx	27/09/2016 11:37	Dossier de fichiers		
import_export	27/09/2016 11:37	Dossier de fichiers		
plans	27/09/2016 11:37	Dossier de fichiers		
ressources	27/09/2016 11:37	Dossier de fichiers		
saves	25/10/2016 16:53	Dossier de fichiers		
user	27/09/2016 11:37	Dossier de fichiers		
utils	27/09/2016 11:37	Dossier de fichiers		
alleg44.dll	27/09/2016 11:36	Extension de l'app...	3 804 Ko	
audiere.dll	27/09/2016 11:36	Extension de l'app...	500 Ko	

Les sauvegardes se trouvent dans le menu **saves** de l'arborescence de WhiteCat. Double-cliquez sur le dossier « **saves** ».

« CENDRESLAMPIONS FICHE » s'y trouve bien désormais :

PC > Documents > WhiteCat_0_8_7 > WhiteCat_0_8_7 > saves >				
Nom	Modifié le			
CENDRESLAMPIONS FICHE	25/10/2016 16:53			
last_save	27/09/2016 11:38			
LAYOUT ICAT IPAD	27/09/2016 11:37			
LAYOUTS TELECOS PHONES	27/09/2016 11:37			

Revenons à WhiteCat et ouvrons à nouveau la fenêtre SAVE

Notre « CENDRELAMPIONS FICHE » y figure désormais dans la liste (qui comporte un ascenseur avec + et - pour voyager dans le dossier **saves** de votre ordinateur.

Charger une conduite (avec la fenêtre SAVE également)

Pour charger une conduite depuis votre disque dur, dans l'arborescence '**saves**' de WhiteCat,

Ouvrez la fenêtre SAVE par Menus puis cliquez sur le nom de votre conduite qui apparaît dans la liste (si votre conduite n'apparaît pas, c'est sans doute que vous ne l'avez pas mise au bon endroit, voir plus haut les arborescences).

Quand vous cliquez, son nom apparaît dans la fenêtre d'édition de texte de la fenêtre SAVE. Cliquez alors sur le bouton LOAD.

La conduite se charge et vous pouvez la visualiser dans la fenêtre Cuelist.

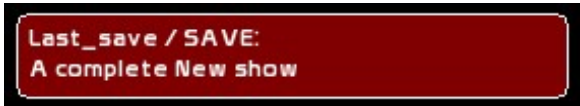


La mémoire de travail : last_save

Lorsque vous quittez WhiteCat, ou lorsque vous sauvegardez une conduite, WhiteCat enregistre toujours une sauvegarde de travail qui correspond à l'état du travail au moment de quitter : c'est qui s'appelle la **mémoire de travail**.

C'est aussi ce qui est chargé par défaut à chaque démarrage de WhiteCat.

Cette info est visible en haut au centre de l'interface de WhiteCat, qui indique la conduite active et son chemin.



Last_save / SAVE:
A complete New show

Cette sauvegarde est systématiquement effectuée dans le fichier appelé '**last_save**', et n'affecte donc jamais les sauvegardes de conduites que vous avez faites sous un autre nom sur votre disque dur.

Quelques raccourcis claviers

COMMANDES GENERALES

Menu d'Aide  

Sauvegarde générale  

Quitter avec Sauvegarde  

Quitter **sans** sauvegarde  

Circulation dans les principales fenêtres  et 

COMMANDES TRANSVERSALES

Mode STORE 

Fenêtre NAME 

Mode MODIFY 

Fenêtre TIME 

Mode REPORT 

Fenêtre Trichromie 

Mode CLEAR 

Fenêtre Tracking Video 

Fenêtre Séquentiel 

Fenêtre MiniFaders  

Buffer Blind  

Chasers  

Faders 

Fenêtre Bangers 

CFG Menu  

Mover  

MANIPULATIONS DES CIRCUITS

Sélection

Ajouter à la sélection 

Retrancher de la sélection 

Sélection de tous les circuits 

Désélection 

Déplacement dans la sélection

Déplacement en arrière 
(1er circuit rencontré)

Déplacement en avant 
(1er circuit rencontré)

Donner un niveau à la sélection

À Full  à Zéro  Plus%  Moins% 

Donner un niveau : [niveau] 

Cross Fade

GO / Pause

Espace

GO BACK

Ctrl

Espace

DOUBLE GO

Maj ↑

Espace

Accès au Patch

Maj ↑

P

Les liens vers WhiteCat



White Cat est un logiciel pour le contrôle des lumières en danse, théâtre et concert.

Il est orienté éclairage traditionnel, mais intégrera à termes un module dédié aux asservis.

Il a été créé par Christoph Guillermet et succède à Schwartzpeter.

Il s'agit d'un logiciel libre, open source, et qui est donc complété, amélioré par toute une communauté de testeurs et d'éclairagistes.

De nombreuses vidéos, nombreux tutoriels, des aides à l'utilisation en format PDF, en version complète ou en version légère, minimale, sont disponibles sur le site de Christoph Guillermet et de WhiteCat :

WhiteCat: <http://le-chat-noir-numerique.fr/>

Le **Wiki** de WhiteCat: <http://www.le-chat-noir-numerique.fr/whitecat/dokuwiki/doku.php>

Le **Forum** de WhiteCat: <http://www.le-chat-noir-numerique.fr/forums/>

Un **grand merci et un grand bravo à Christoph Guillermet**, ainsi qu'à toute la communauté qui travaille sur WhiteCat !!!