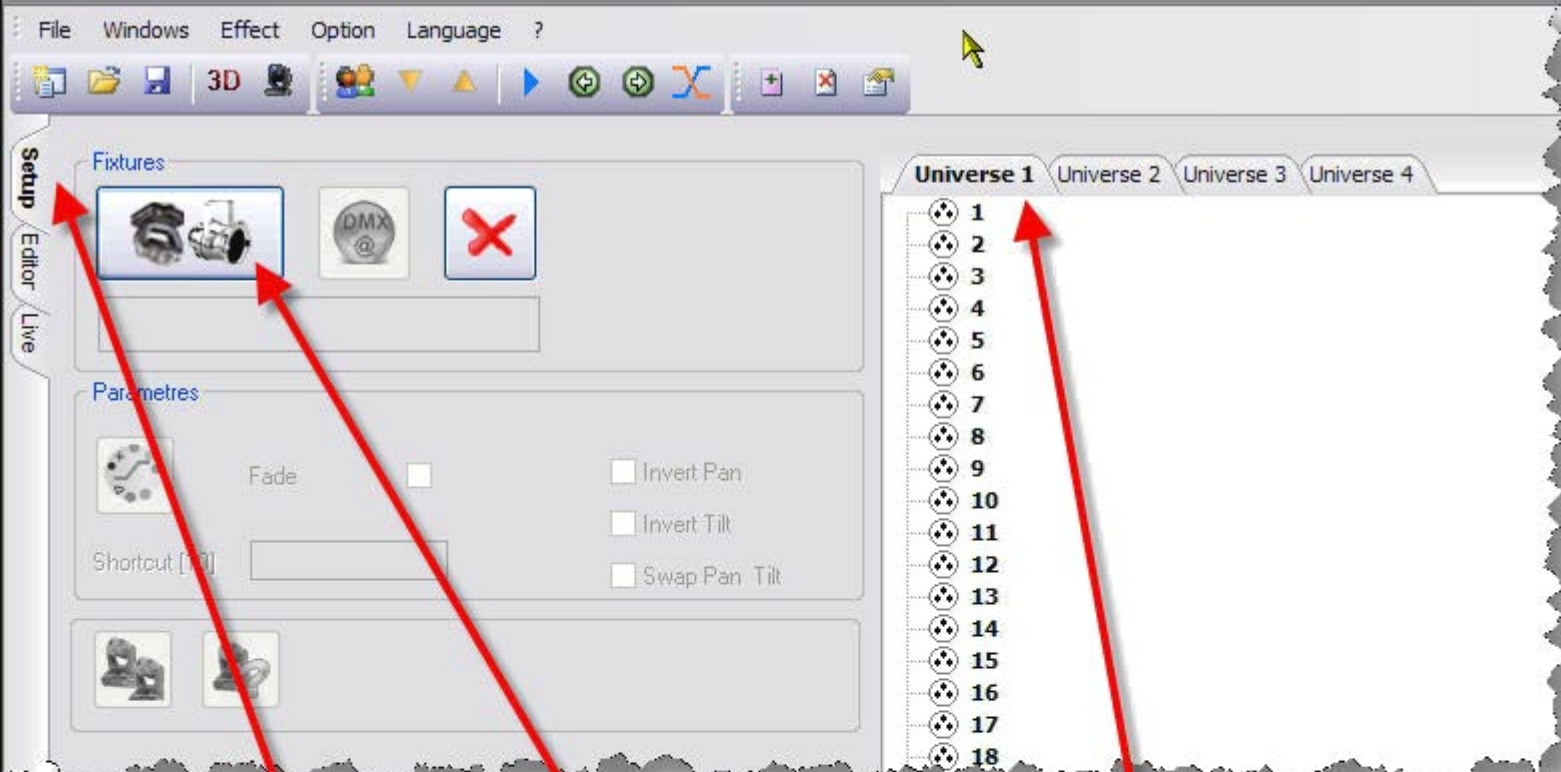


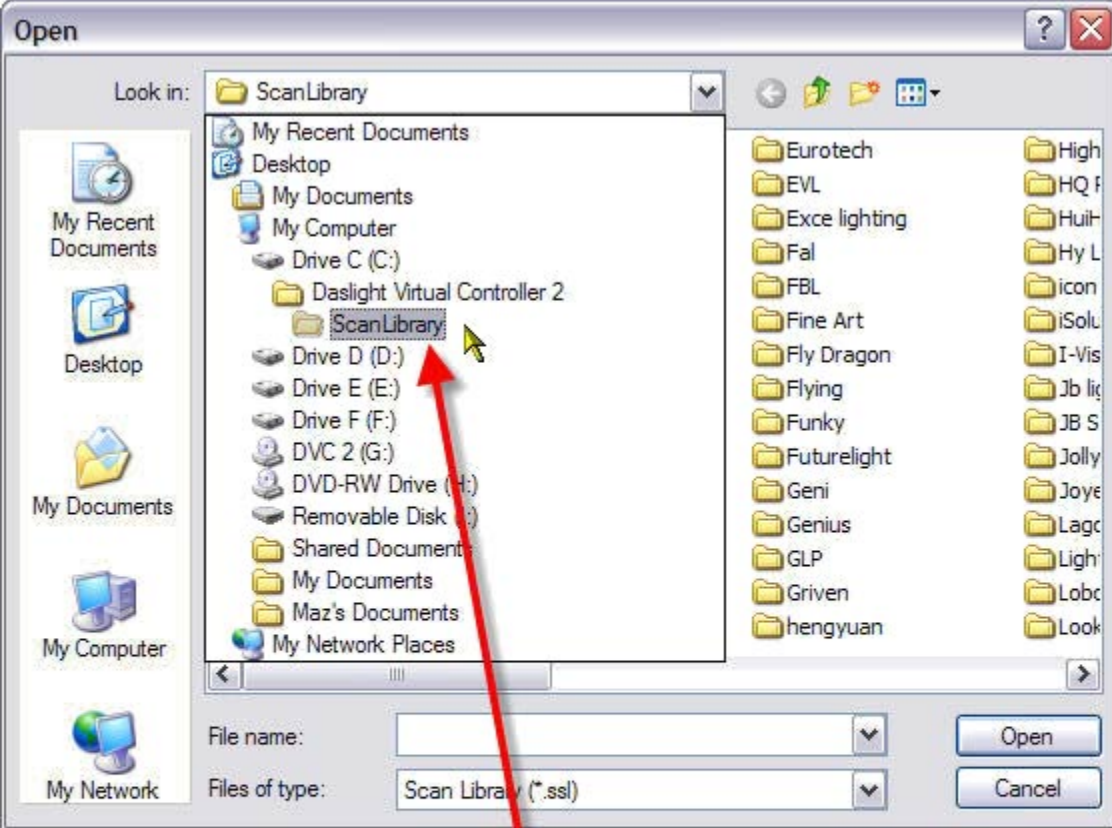
Par prudence, commencez avec un nouveau projet.



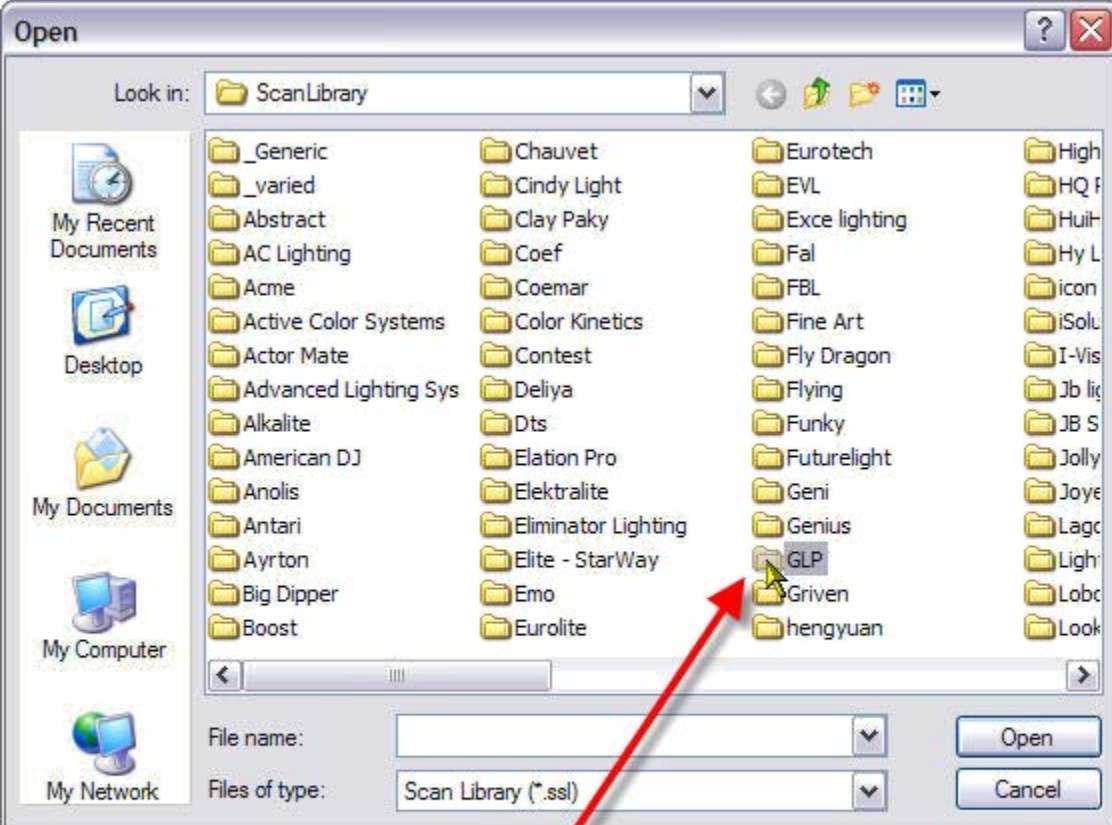
Sélectionnez
d'abord la page
Setup.

Cliquez sur le bouton
"insérer un appareil".

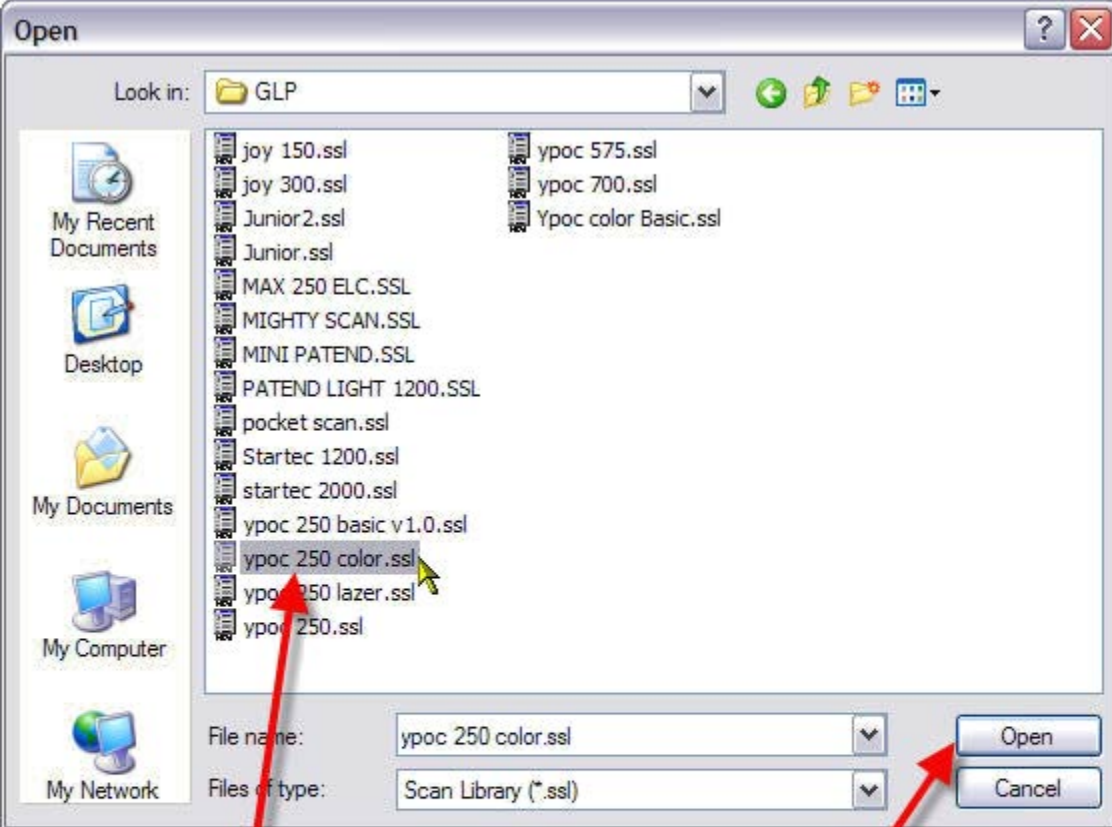
Sélectionnez l'univers
DMX 1.



Les bibliothèques des appareils sont stockées dans ce répertoire. Il arrive que le logiciel garde en mémoire le chemin des répertoires.




Double cliquez sur les répertoires des fabricants de votre choix.



Double cliquez sur
l'appareil de votre choix
ou Sélectionnez le.

Cliquez sur
OK.

Insert intelligent lighting (ScanLibrary) [X]



BRAND :GLP
TYPE :LYRE
NAME :ypoc 250 color
CHANNEL:14

Starting DMX address [v]

End DMX Address

DMX univers [v]

Number of fixtures [v]

☐ Matrix

Columns [v] Lines [v]

cliquez sur la flèche de la boîte de dialogue pour choisir le nombre d'appareil. Le logiciel reconnaît automatiquement l'adresse de départ disponible.

Cliquez sur OK quand les paramètres sont correctes.


Universe 1

Universe 2

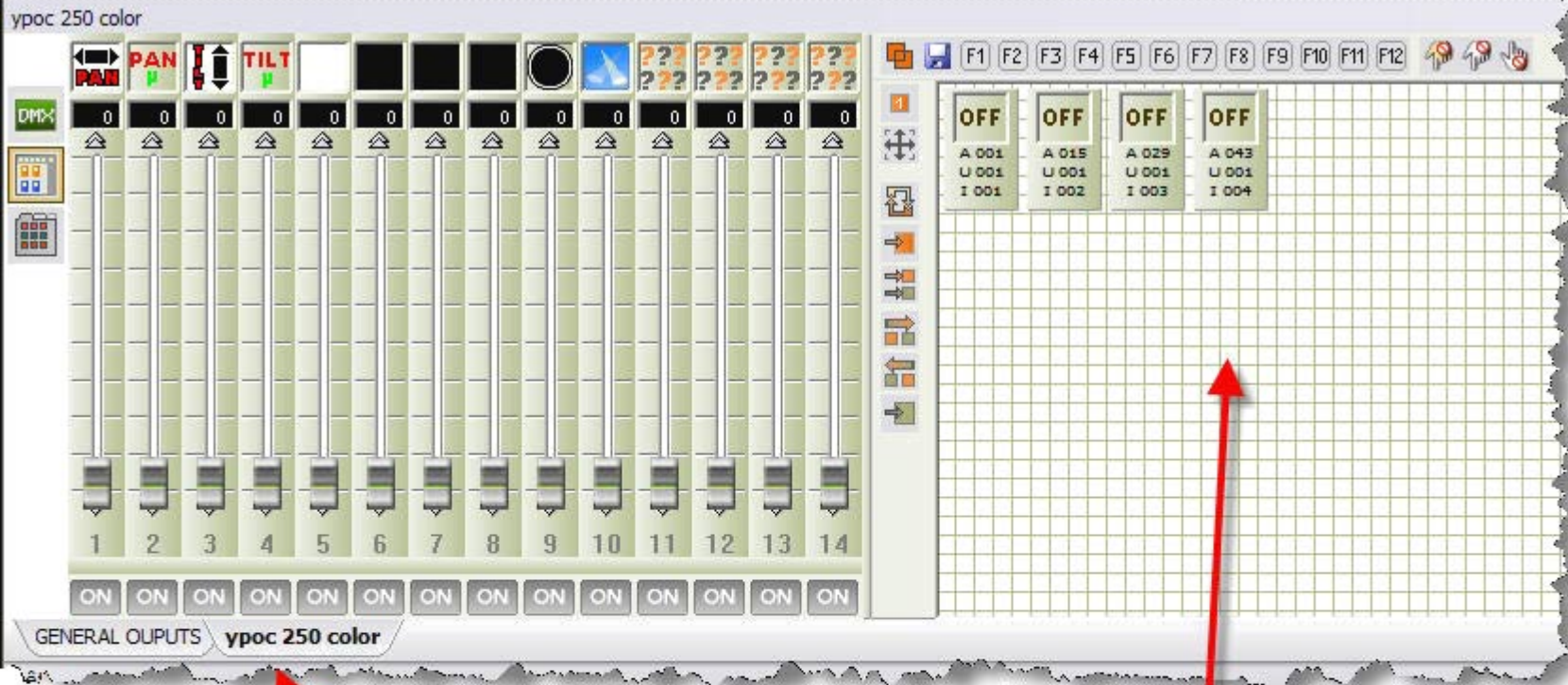
Universe 3

Universe 4

- + 1 - 14 ypoc 250 color
- + 15 - 28 ypoc 250 color
- + 29 - 42 ypoc 250 color
- + 43 - 56 ypoc 250 color
- 57
- 58
- 59
- 60
- 61
- 62



L'appareil apparaît alors
dans la liste des appareils
de l'univers sélectionné.
L'adresse de début et de
fin sont affichées.



Une autre table de contrôle apparaît alors en bas de la page. A ce moment vous avez 2 fenêtres de contrôle (SORTIES GENERALES + famille d'appareils). La table affiche les curseurs de la famille d'appareil. En ajoutant d'autres appareils de familles différentes, alors d'autre tables de contrôle apparaissent.
















Cette fenêtre est la fenêtre des groupes d'appareils. Vous pouvez y positionner vos appareil en 2D et vous pouvez sélectionner vos appareils pour les rendre actif. Il est possible de créer des groupes d'appareils.


Universe 1

Universe 2

Universe 3













Universe 4

-   1 - 14 ypoc 250 color
-   15 - 28 ypoc 250 color
-   29 - 42 ypoc 250 color
-   43 - 56 ypoc 250 color
-  57
-  58
-  59
-  60
-  61
-  62
-  63

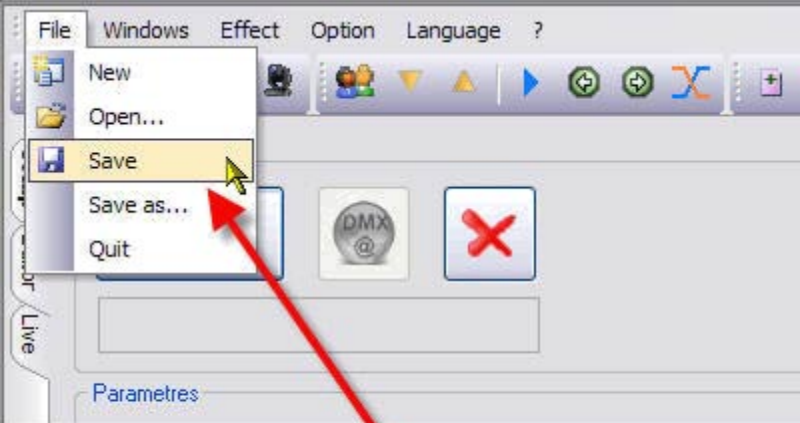


Ajoutez maintenant 4 autres appareils dans la liste.

Universe 1**Universe 2****Universe 3****Universe 4**

- +  **1 - 14 ypoc 250 color**
- +  **15 - 28 ypoc 250 color**
- +  **29 - 42 ypoc 250 color**
- +  **43 - 56 ypoc 250 color**
- +  **57 - 65 Junior**
- +  **66 - 74 Junior**
- +  **75 - 83 Junior**
- +  **84 - 92 Junior**
-  **93**
-  **94**
-  **95**
-  **96**

Tous les appareils sont
dans la liste. Les
explications des fonctions
vont commencer.



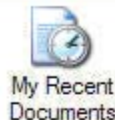
Avant tous sauvez votre projet.

Save As



Save in:

Light projects



My Recent Documents



Desktop



My Documents



My Computer



My Network

- My Recent Documents
- Desktop
 - My Documents
 - My Computer
 - Drive C (C:)
 - Daslight Virtual Controller 2
 - Light projects**
 - Drive D (D:)
 - Drive E (E:)
 - Drive F (F:)
 - DVD/CD-RW Drive (G:)
 - DVD-RW Drive (H:)
 - Removable Disk (I:)
 - Shared Documents
 - My Documents
 - Maz's Documents
 - My Network Places



File name:

Untitled.dvc

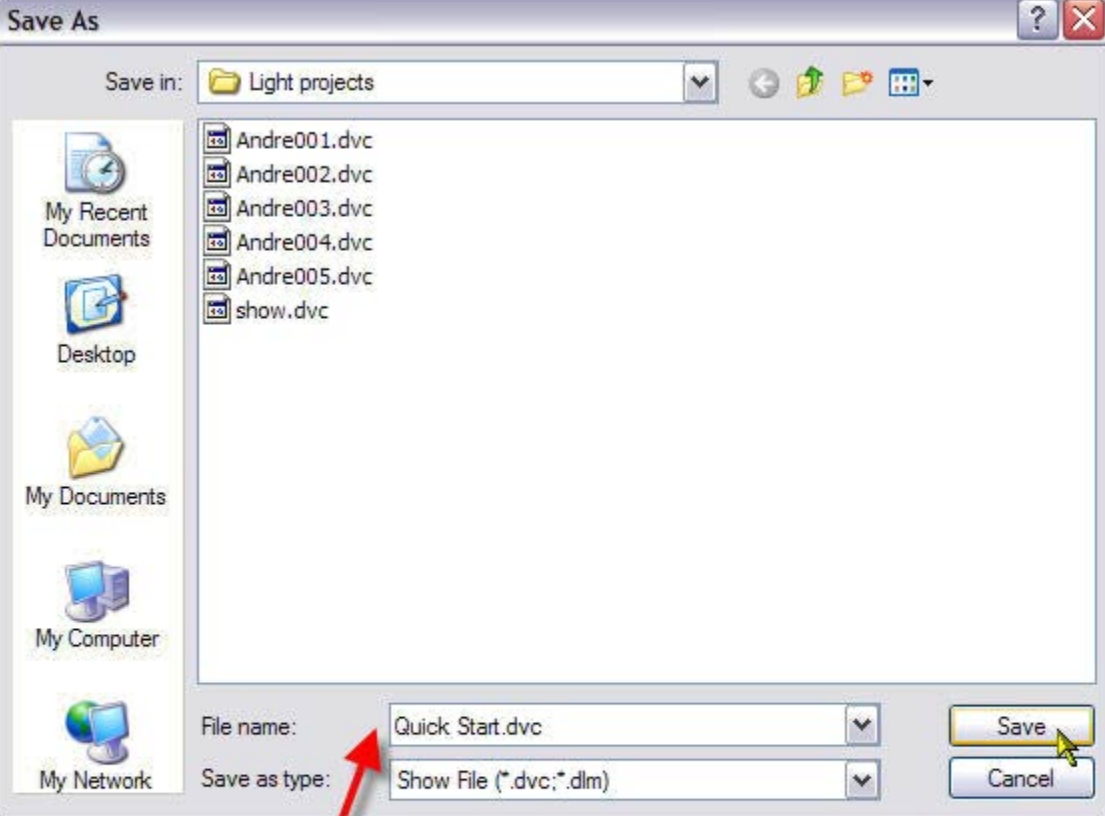
Save as type:

Show File (*.dvc;*.dlm)

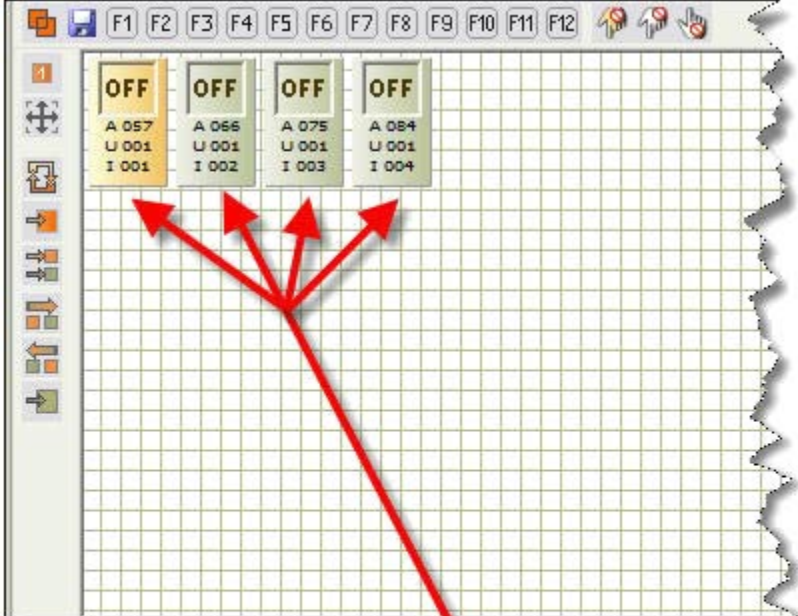
Save

Cancel

Le logiciel enregistre tous les projets dans le répertoire LIGHT PROJECTS.

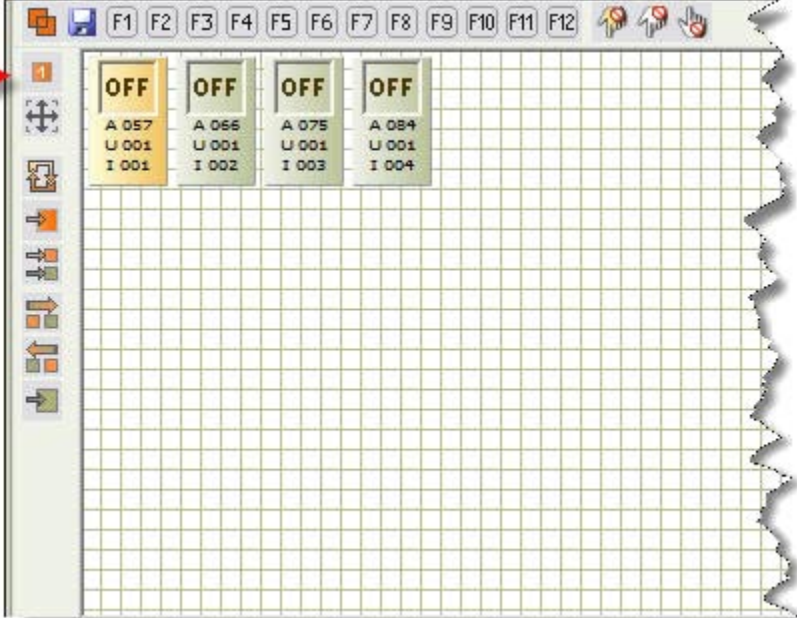


Nommez votre projet. LE projet prend une extension ".DVC". Enregistrez.

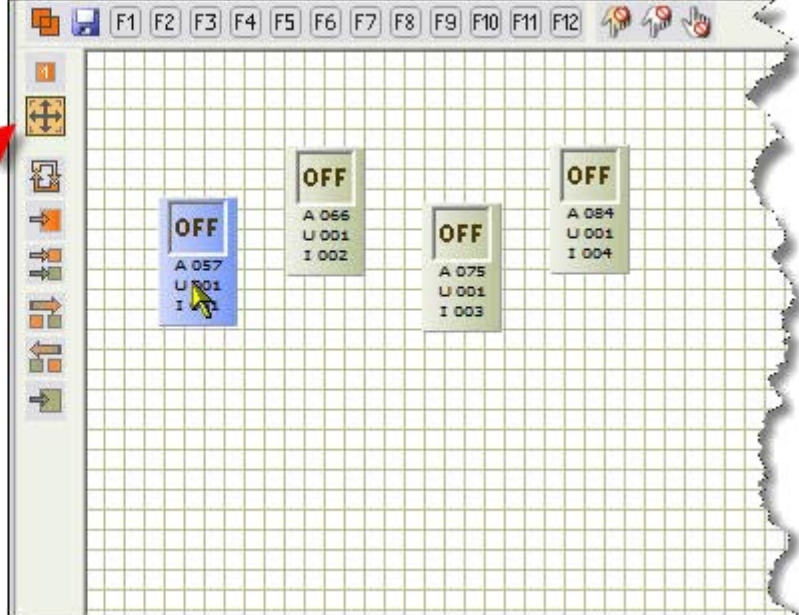


Ces icônes représentent les appareils de la famille. Ils sont gris lorsqu'ils ne sont pas sélectionnés, oranges lorsqu'ils sont sélectionnés et actifs et bleus lorsqu'ils peuvent être déplacés.

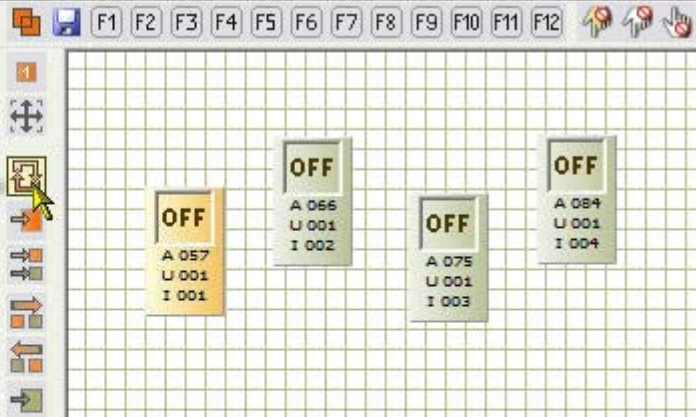
Cette option permet de réduire la taille des icônes si leur nombre est trop important.



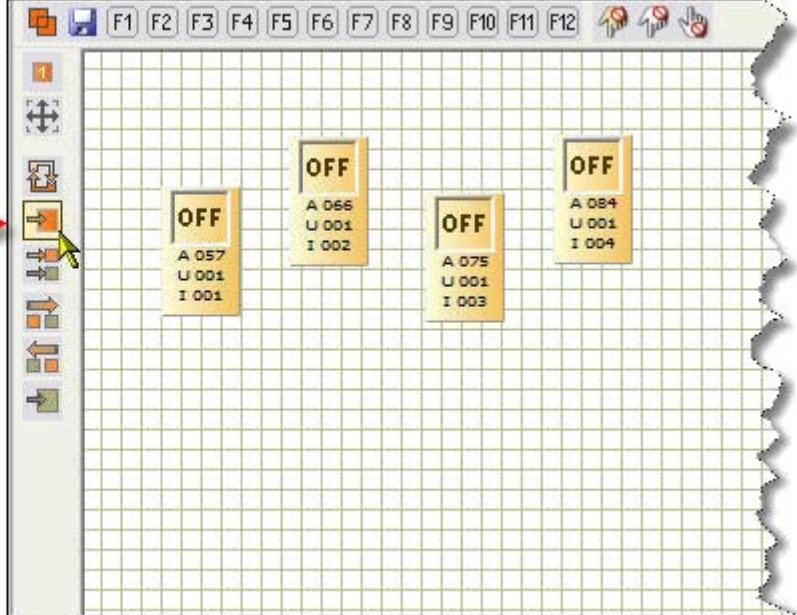
Cette option permet de déplacer graphiquement vos appareils et de leur donner une représentation 2D. Vous pouvez alors représenter l'emplacement de vos appareils par rapport à leur position réelle dans la pièce du spectacle. Sélectionnez un appareil ou à partir d'un espace vide de la zone. Déplacez ensuite les appareils sélectionnés en bleu.



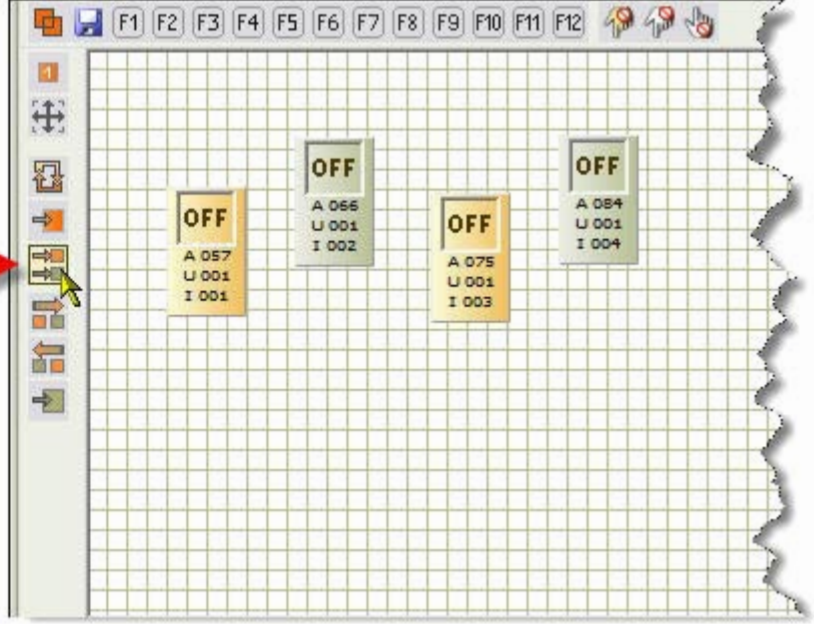
Cette fonction inverse la sélection d'icônes.



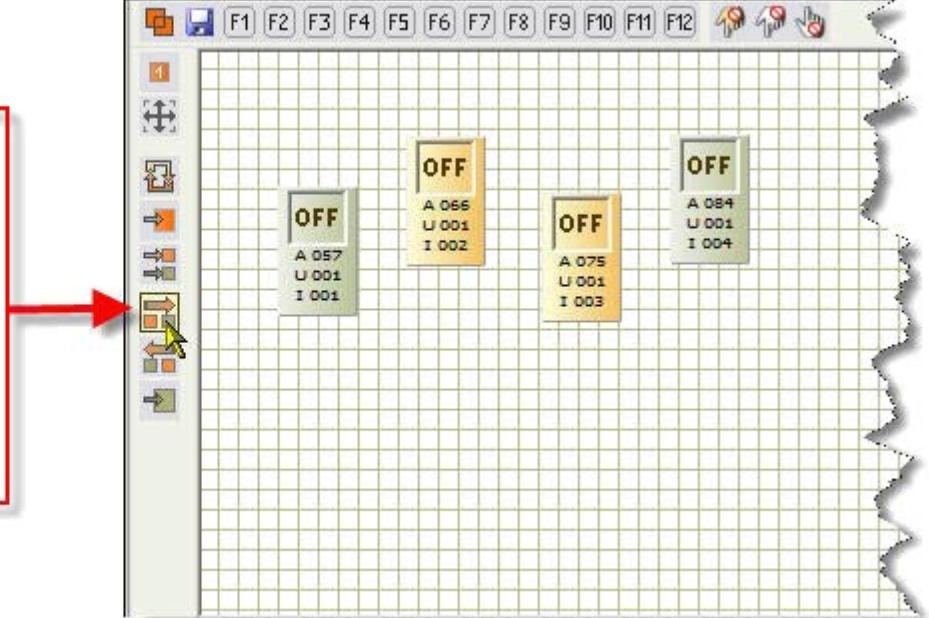
Cette fonction sélectionne tous les appareils et icônes.



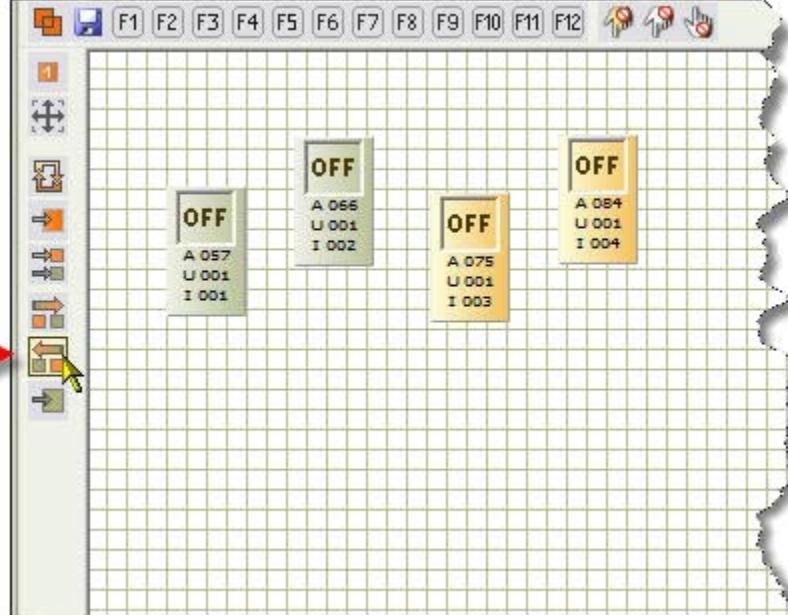
Cette fonction sélectionne 1 appareil sur 2.



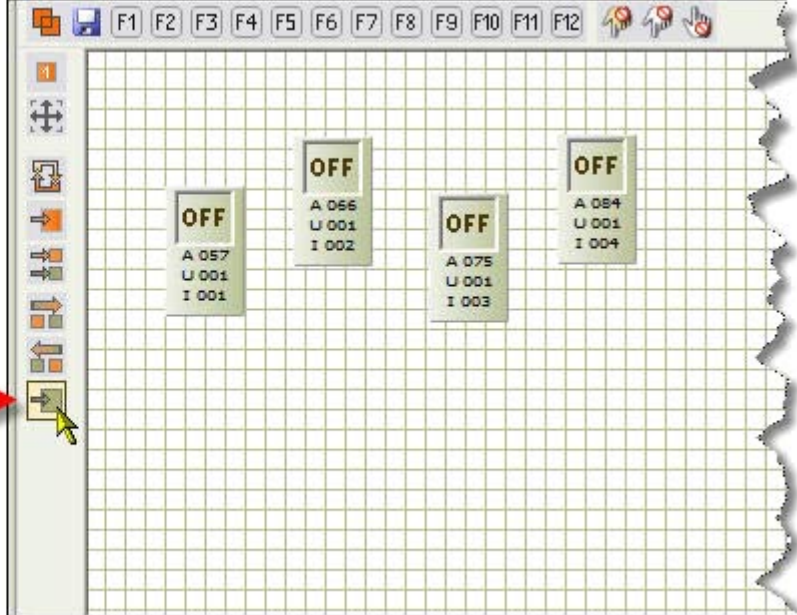
Cette fonction incrémente la sélection.
La sélection est déplacée vers les
appareils suivants.

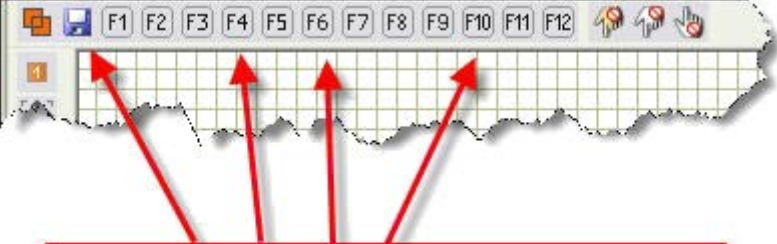


Cette fonction décrémente la sélection.
La sélection est déplacée vers les
appareils précédents.

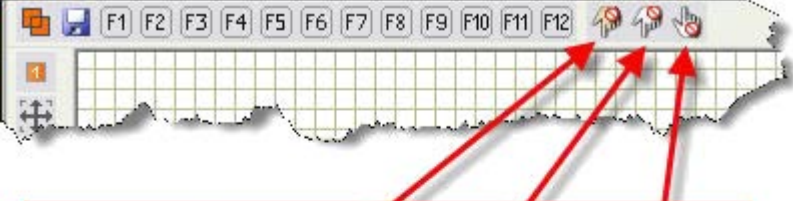


Cette fonction de-sélectionne tous les appareils.





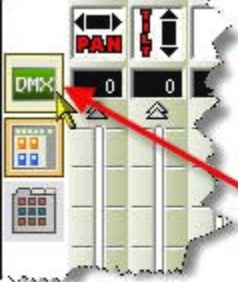
Les boutons le long de la fenêtre servent pour les groupes d'appareils. Vous pouvez utiliser les touches Fx de votre claviers. Pour enregistrer un groupe, il faut d'abord sélectionner des appareils, ensuite cliquez sur le boutons de sauvegarde représentant une disquette, sélectionnez ensuite le groupe souhaité. Activez votre group par simple clic ou en pressant une touche Fx.



Le premier bouton annule toutes les actions Live des appareils sélectionnées seulement.

Le second annule toutes les actions Live de la famille courante.

Le dernier annule toutes les actions faite en mode Live.



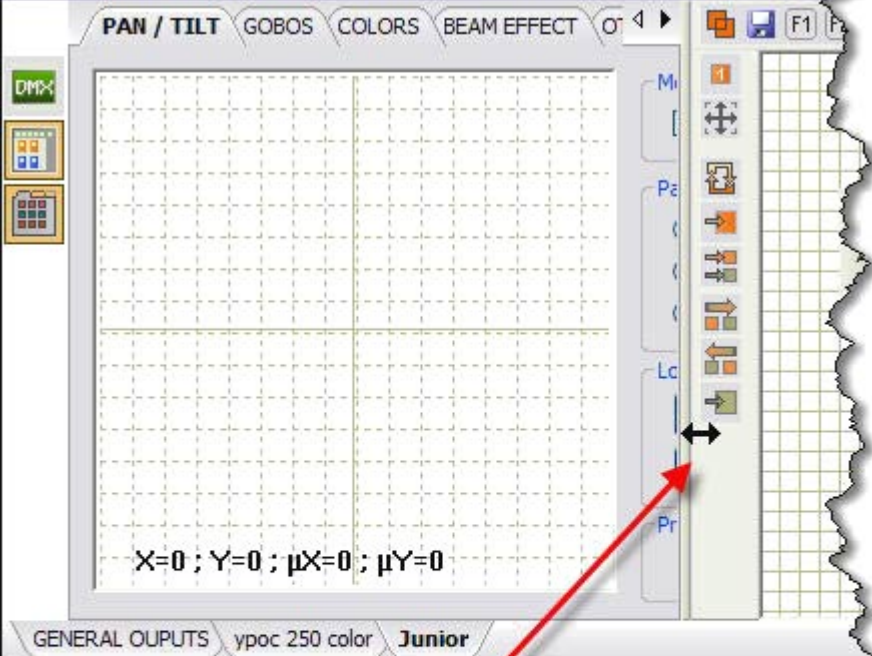
Cette fonction affiche les valeurs des canaux en DMX ou en pourcentage %.



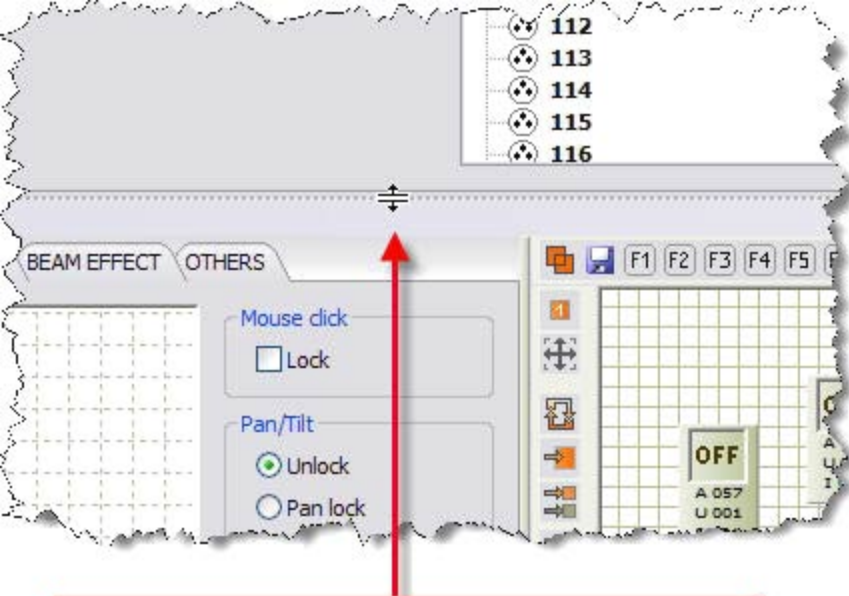
Cette fonction affiche ou non la fenêtre des groupes. Avec, seuls les curseurs utiles de la famille d'appareil sont affichés. Sans tous les curseurs de la famille sont affichés.

Cette fonction permet de passer en mode CURSEUR ou en mode PALETTE DE PRESET. Vérifier que vous pouvez obtenir le mode de Palette de Preset avant de continuer.





Vous pouvez changer la taille de la fenêtre des groupes pour afficher l'ensemble des fonctions de la palette. Positionnez votre souris, cliquez en déplaçant votre souris.



Cela dépend de votre résolution d'écran mais il est possible de changer la taille des fenêtres de contrôle. Approchez votre souris sur la partie supérieure de la fenêtre. Cliquez en déplaçant. Vous pouvez afficher plus de fonction à l'écran.

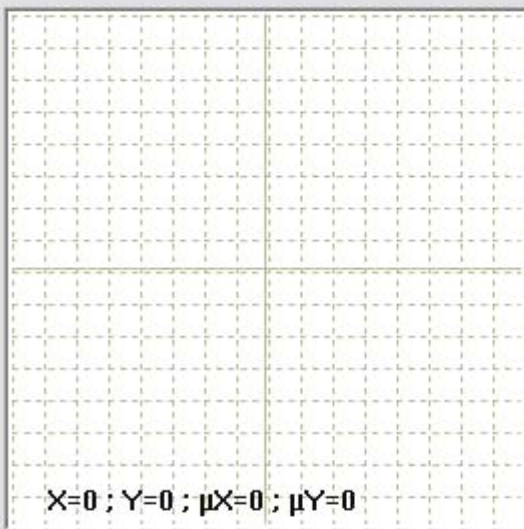
PAN / TILT

GOBOS

COLORS

BEAM EFFECT

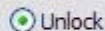
OTHERS



Mouse click



Pan/Tilt



Location

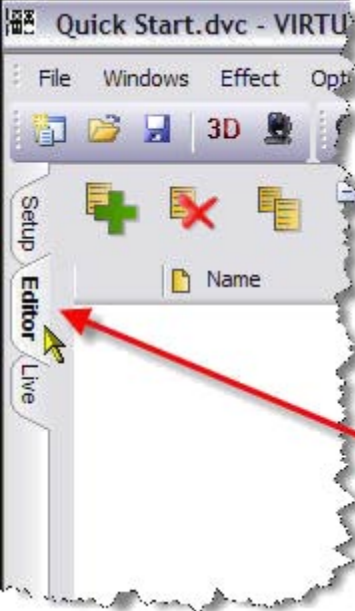
Center

Absolute / Relative

Precision

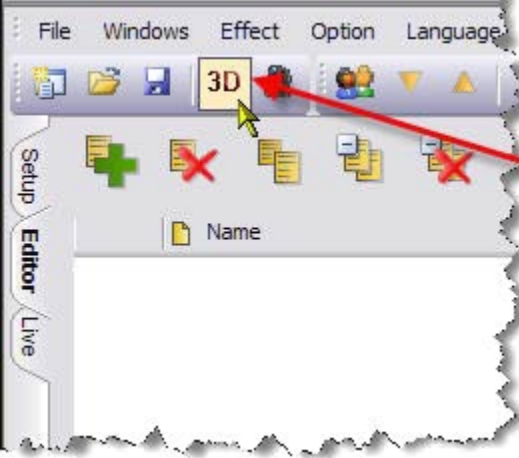


Le PRESET de Pan et Tilt est très utile aux déplacements des appareils sans curseurs. Ce preset utilise aussi le déplacement en 16 bits. D'autres preset sont disponibles en haut de la Palette.

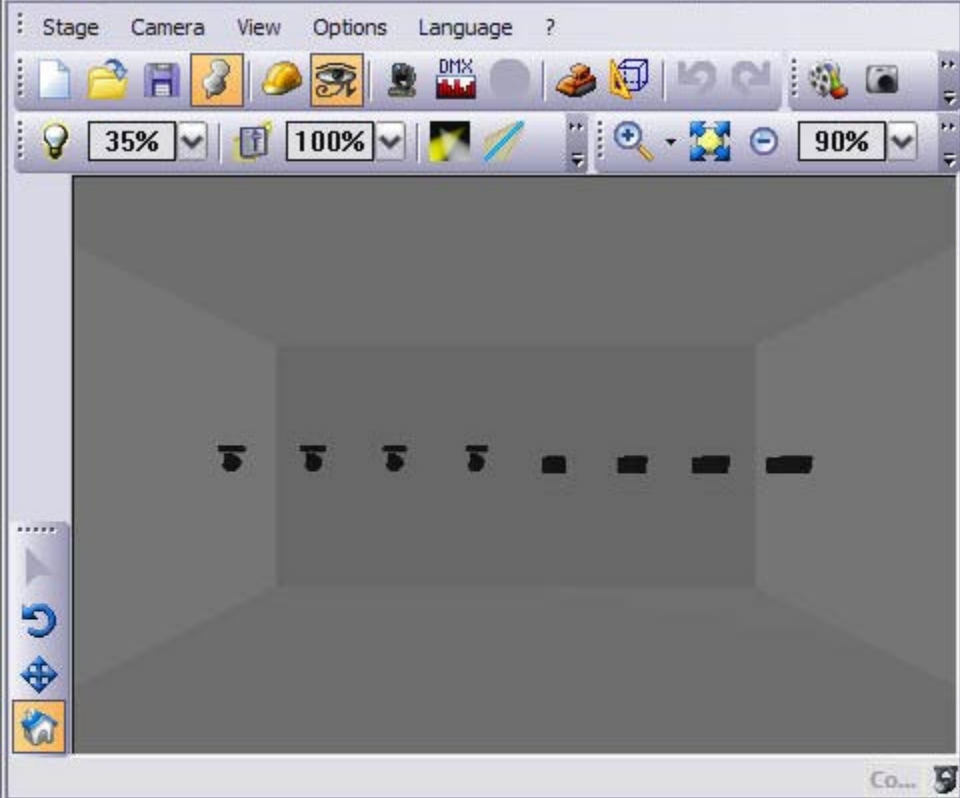


Avant de montrer la Palette de Preset, regardons certaines fonctions.

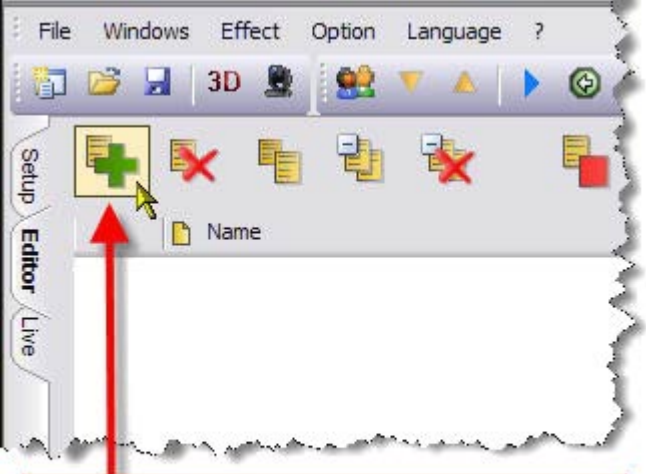
Cliquez sur la page EDITOR pour changer l'affichage principal.



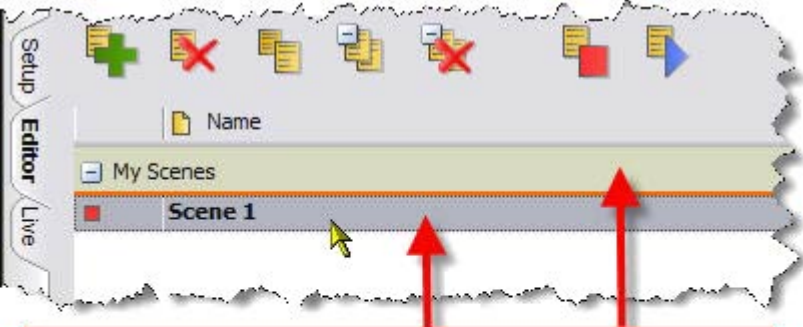
Cliquez sur l'icone de la 3D pour démarrer l'outil de visualisation. Cette étape n'est pas nécessaire mais permet d'avoir un aperçu de possibilités de la Palette de Preset.



Merci de consulter le manuel de la 3D pour plus d'informations. Choisissez une taille convenable et déplacez la 3D sur votre écran pour accéder aux fonctions du logiciel.



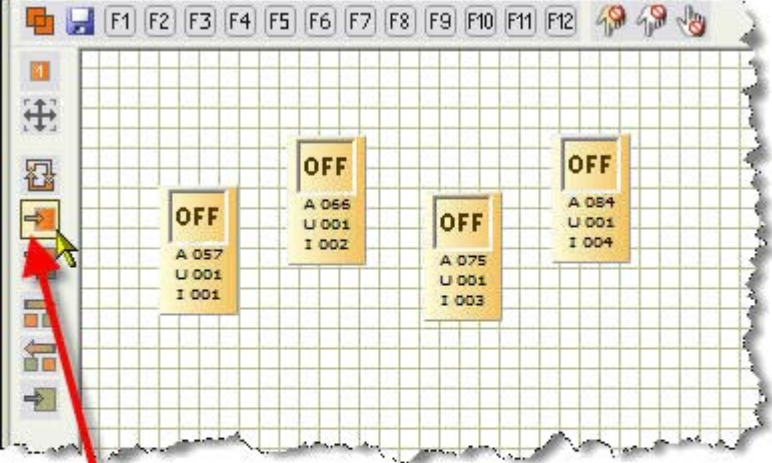
Cliquez pour créer votre première scène.



Les scènes sont contenus dans un fichier et vous pouvez ainsi créer des groupes de scènes. Avec plusieurs scène et plusieurs groupes de scènes, il est possible de la déplacer et de les déposer ou vous le souhaitez.



A la création de scène, un pas est aussi ajoute sur la partie droite de l'écran.



Sélectionnez tous les appareils, ils apparaissent alors orange.

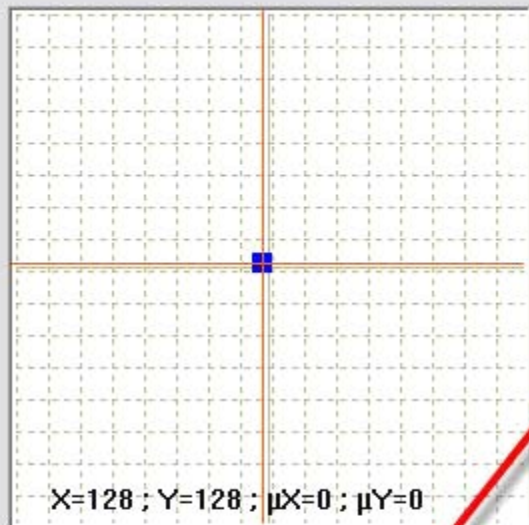
PAN / TILT

GOBOS

COLORS

BEAM EFFECT

OTHERS



Mouse click

☐ Lock

Pan/Tilt

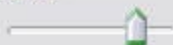
☒ Unlock☐ Pan lock☐ Tilt lock

Location

Center

Absolute / Relative

Precision



Sur le Preset de Pan et Tilt, cliquez sur le bouton "CENTER". Vos appareils vont se déplacer sur leur position centrale. Vous pouvez aussi cliquer droit ou gauche dans la zone de déplacement, les appareils suivront alors les positions indiquées.

PAN / TILT

GOBOS

COLORS

BEAM EFFECT

OTHERS

Gobo

DMX

3

7



0



Sélectionnez un Gobo dans palette "GOBO".
vérifiez que votre "SHUTTER" et "DIMMER" soient
ouvert, cela dépend des appareils utilisés.

PAN / TILT

GOBOS

COLORS

BEAM EFFECT

OTHERS

Color

DMX

17

19



16

Choisissez une couleur dans la palette des couleurs.

PAN / TILT

GOBOS

COLORS

BEAM EFFECT

OTHERS

Shutter

DMX

240

255



240

Allumez ou ouvrez le "SHUTTER" sur la palette "BEAM". Vous devez voir apparaître vos faisceaux dans la 3D.

PAN / TILT

GOBOS

COLORS

BEAM EFFECT

OTHERS**Speed**

DMX

0

Speed

255



0

Move

DMX

0



255



0

Laser

DMX

0



255



0

Special

DMX

0

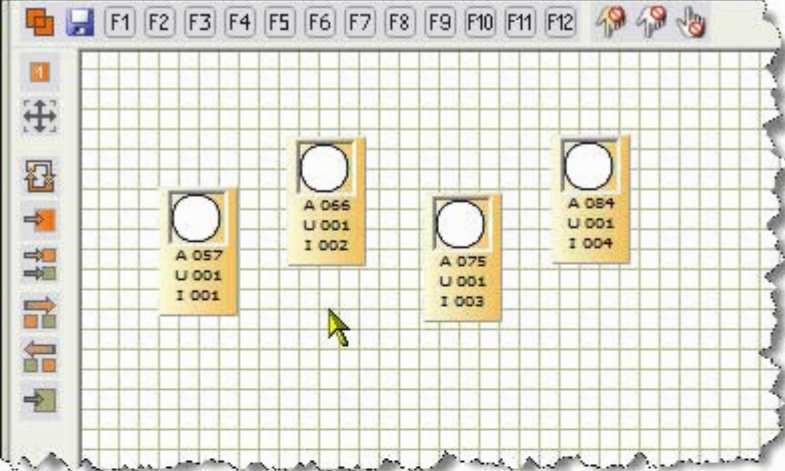


255



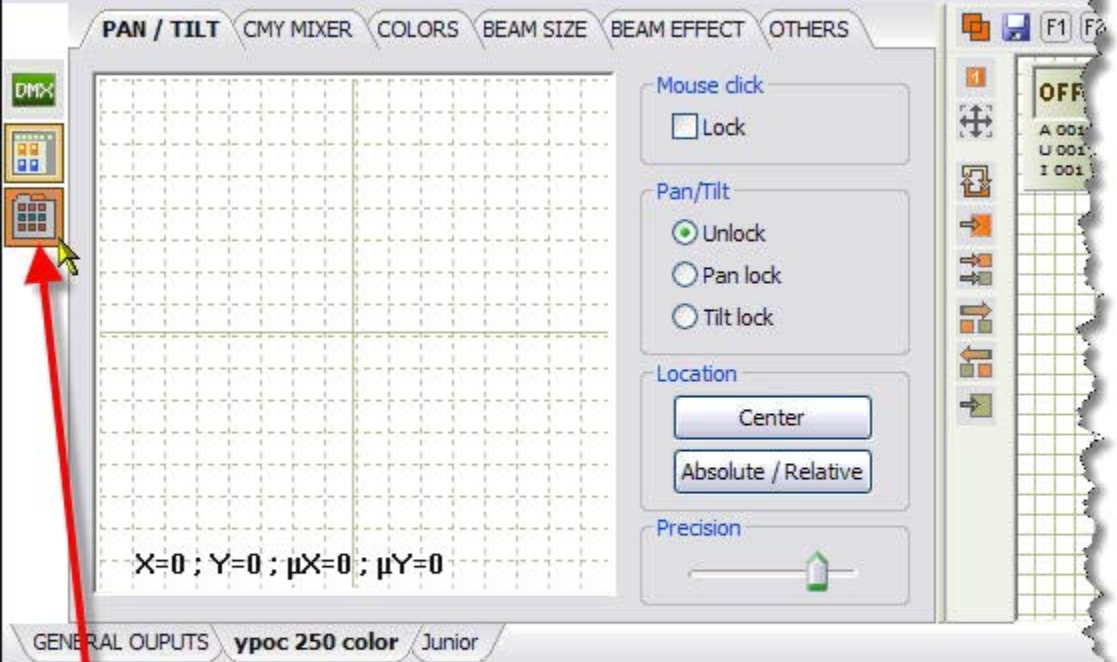
0

Vérifiez l'ensemble de vos canaux en fonction de la documentation de vos appareils. Les fonctions des canaux doivent correspondre aux descriptions données dans le manuel de l'appareil.

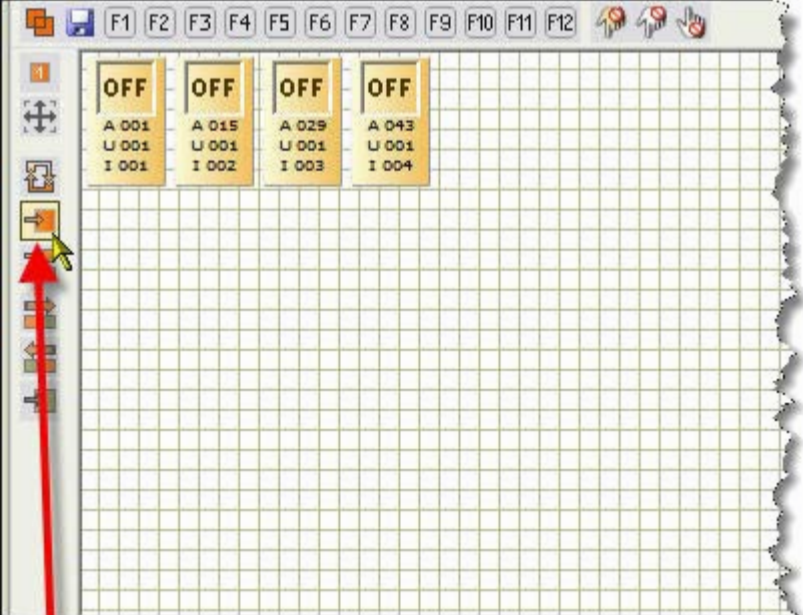


Vous verrez apparaître les fonctions sur les icônes des appareils. La dernière et l'ensemble des actions sont visualisées sur les icônes. Ici le "SHUTTER" est ouvert.

Vous venez de créer le premier pas de la scène. Dans "EDITOR" toutes les actions sont automatiquement enregistrées dans les pas sélectionnés. Il faut maintenant créer le second pas de la scène et ajuster les temps de fondu et d'attente.



Sélectionnez une autre famille d'appareil et ajustez la fenêtre de contrôle. Vous pouvez avoir un aperçu des canaux disponible.



Sélectionnez tous vos appareils.

PAN / TILT

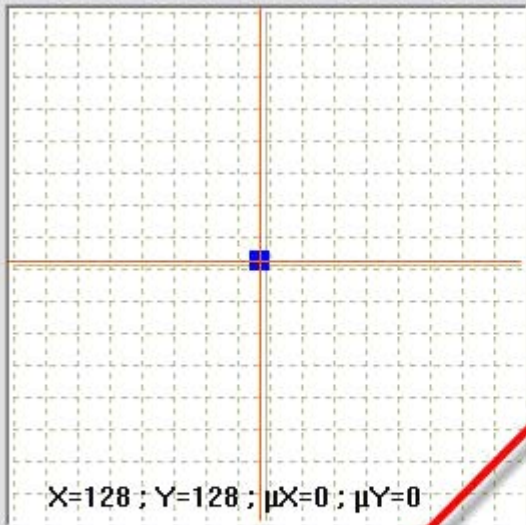
CMY MIXER

COLORS

BEAM SIZE

BEAM EFFECT

OTHERS



Mouse click

☐ Lock

Pan/Tilt

☒ Unlock

☐ Pan lock

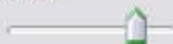
☐ Tilt lock

Location

Center

Absolute / Relative

Precision



Choisissez la position center.

PAN / TILT

CMY MIXER

COLORS

BEAM SIZE

BEAM EFFECT

OTHERS

Color palette



CMY values

Cyan

Magenta

Yellow

255



255



255



Si l'appareil possède un fonction CMY ou RGB, sélectionnez la palette de couleur. Sélectionnez la couleurs et ajustez l'intensité de la couleur.

Color palette



2



3

CMY values

Cyan

Magenta

Yellow

0

0

0

4

1

Cliquez et déplacez la souris sur la zone de couleur pour choisir une couleur.

2

Ce curseur agit sur l'intensité de la couleur.

3

Cette partie donne la couleur finale utilisée par l'appareil.

4

Vous disposez les valeurs numériques des couleur.

Color

DMX

33

35



32

Un bref upercut des autres couleur montre la différence entre chaque appareils. Vous pouvez annuler une couleur, un preset, une valeur DMX en cliquant une seconde foi sur l'icône des palettes.

Dimmer**Frost**

DMX

255

255



DMX

127

255



0

0

Vous pouvez régler l'intensité de vos appareils avec le DIMMER. Dans la palette "BEAM", choisissez l'option de Dimmer. L'effet d'intensité se répercutera dans la 3D.

Shutter

DMX

240

255



240

Toujours dans « BEAM » sélectionnez l'option SHUTTER ce qui permet d'ouvrir le faisceau lumineux rapidement. Vous remarquerez plusieurs nombres sur les canaux des palettes de preset. La valeur DMX en haut donne la valeur courante du canal sur 255. Les valeurs aux 2 extrémités du curseur indique les valeurs limites du preset sélectionné. Vous pouvez ajuster les valeurs DMX du preset. Cette fonction est très utile et principalement dans le mode Live car elle permet de rester dans la fonction associée au preset.

PAN / TILT

CMY MIXER

COLORS

BEAM SIZE

BEAM EFFECT

OTHERS**Special**DMX
0

255



0

MovemeiDMX
0

255



0

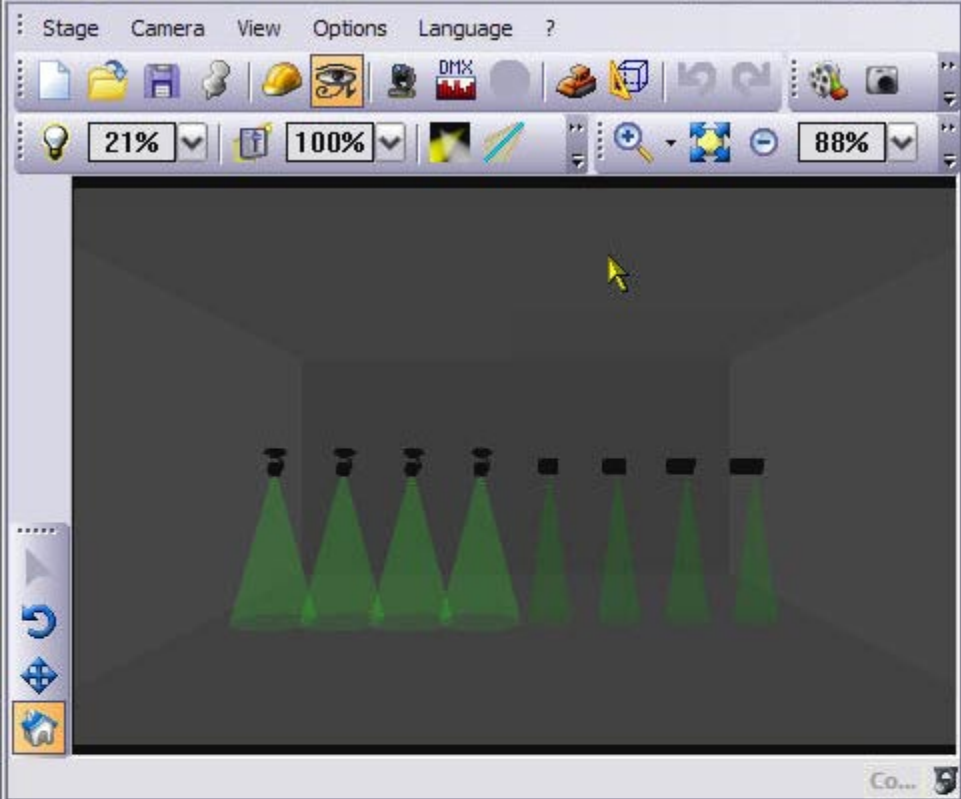
SpeedDMX
0

255



0

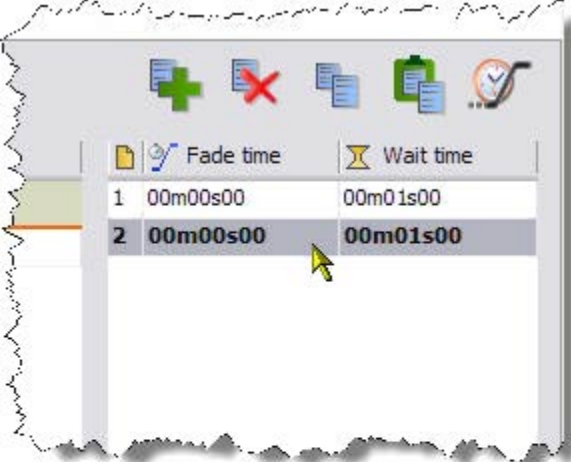
Il arrive que certain canaux n'ont pas de preset.



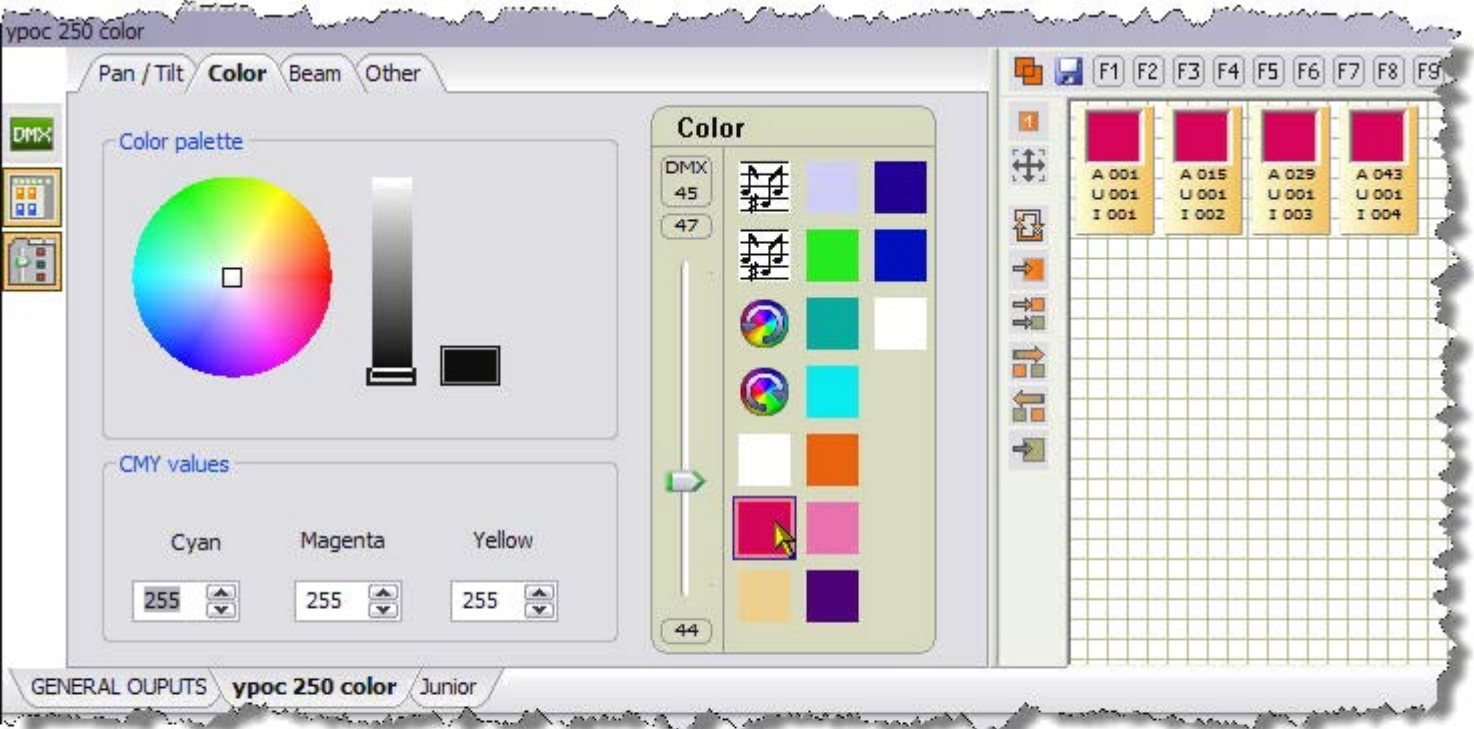
Vous devez apercevoir vos appareils dans la 3D. Il est maintenant nécessaire de créer 1 autre pas et de modifier les valeurs DMX contenus dans ce pas. Ensuite est nécessaire d'ajuster les temps de fondu et les temps d'attente de chaque pas afin de créer un mouvement a vos appareils.



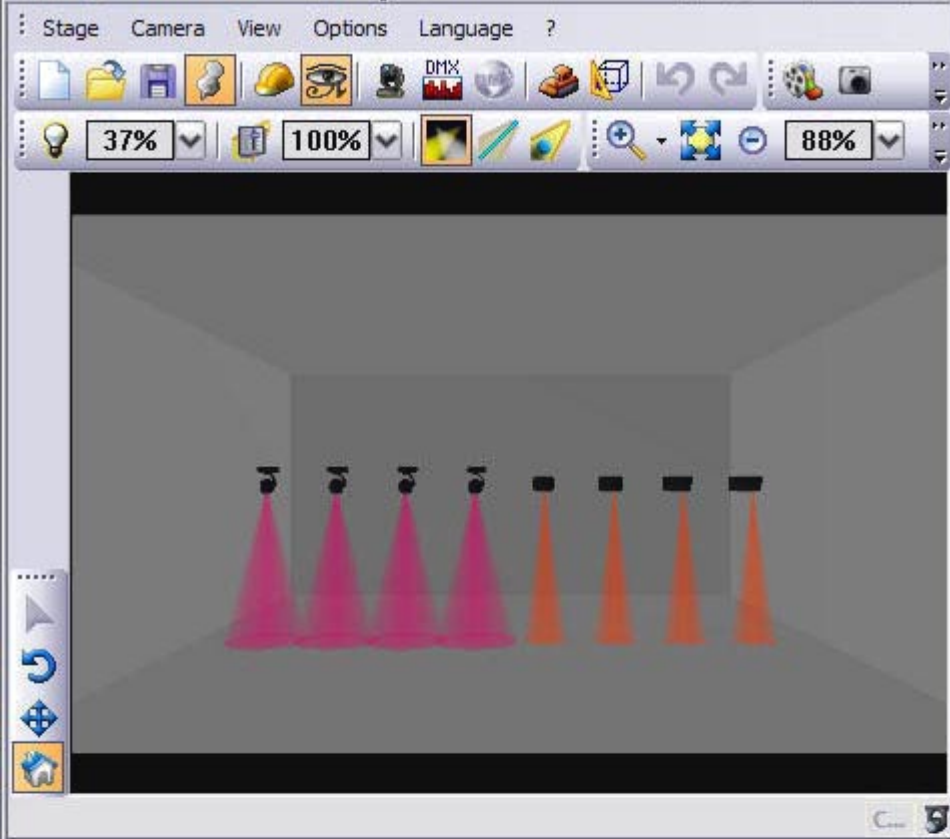
Cliquez sur le bouton « AJOUTER UN NOUVEAU PAS » en haut et à droite du mode « EDITEUR ». Vous créez une copie du pas en gras et l'ajoutez à la suite du pas en gras. Le pas en gras est le pas courant, ses états DMX sont alors affichés dans la fenêtrre de contrôle et il est possible de changer ses valeurs DMX. Faites attention de ne pas ajouter de pas vide à la fin de la liste.




Vérifiez que le nouveau pas est en gras (sélectionné) afin de ne pas éditer un mauvais pas.



Maintenant, nous allons changer la couleur de chaque appareils. Sélectionnez la famille d'appareil et ensuite Sélectionnez la fonction « COLOR ». Vérifiez que tous les appareils sont sélectionnés et cliquez sur l'icône de couleur Rouge. Vous pouvez répéter l'opération sur les autres appareils.



Vous devez voir la même chose dans la 3D. Des appareils de familles différentes ont des roues de couleur et des couleurs différentes. Si l'appareil le permet vous pouvez ajuster les couleurs avec la palette de CMY ou RGB pour obtenir des couleurs identiques.

 Loops Jump

001 Loops

ne

001 Loops

002 Loops

003 Loops

004 Loops

005 Loops

006 Loops

007 Loops

008 Loops

009 Loops

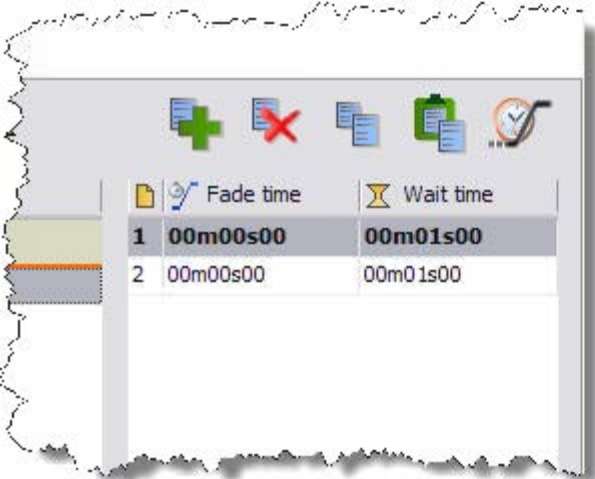
010 Loops

Dans « EDITEUR » double cliquez sur la colonne « BOUCLE » de la scene1. Il apparaît une flèche affichant le nombre de boucle possible sur la scène. Sélectionnez 5 boucles.

Loops	Jump	Time	Total time	Fade time	Wait time
005 Loops	None	00m02s00	00m10s00	00m00s00	00m01s00
				00m00s00	00m01s00

Les boucles sont le nombre de répétition des pas dans la scène. Nous avons ici 2 pas avec chacun un temps d'attente de 1 seconde et qui correspond au temps d'exécution. Le nombre de boucle est de 5, ce qui donne 10 secondes (2x5) pour la durée total de la scène. Essayez de modifier le nombre de boucle et le temps total va changer.

En choisissant l'option de « BOUCLE TOUJOURS », la scène est jouée indéfiniment jusqu'à l'arrêt de la scène. Le temps total est alors affiché par une suite de points pour indiquer un temps indéfini.



Les 5 icônes au dessus des pas sont les fonctions suivantes:

- Ajouter un nouveau pas
- Supprimer le pas sélectionné
- Copier les pas sélectionnés
- Coller les pas copiés ultérieurement
- Modifier les temps de fondu et d'attente

Set time

Fade time

00m00s00

▲

▼

Wait time

00m01s00

▲


▼

Choose times

☒ All

☐ Fade time

☐ Wait time



Affect times to

☒ Selected step

☐ All steps.

	FADE	WAIT
1	00:00:00	00:00:00
2	00:00:00	00:00:00
3	00:00:00	00:00:00
4	00:00:00	00:00:00

OK

Cancel

Cliquez sur l'icône des « TEMPS DE FONDU ET D'ATTENTE » pour faire apparaître la dialogue.

« TEMPS DE FONDU » : Est le temps nécessaire à un appareil pour se positionner sur l'état DMX du pas courant à partir de l'état DMX du pas précédent.

« TEMPS D'ATTENTE » : Est le temps nécessaire durant lequel un pas va garder son état DMX fixe avant d'atteindre l'état du pas suivant.

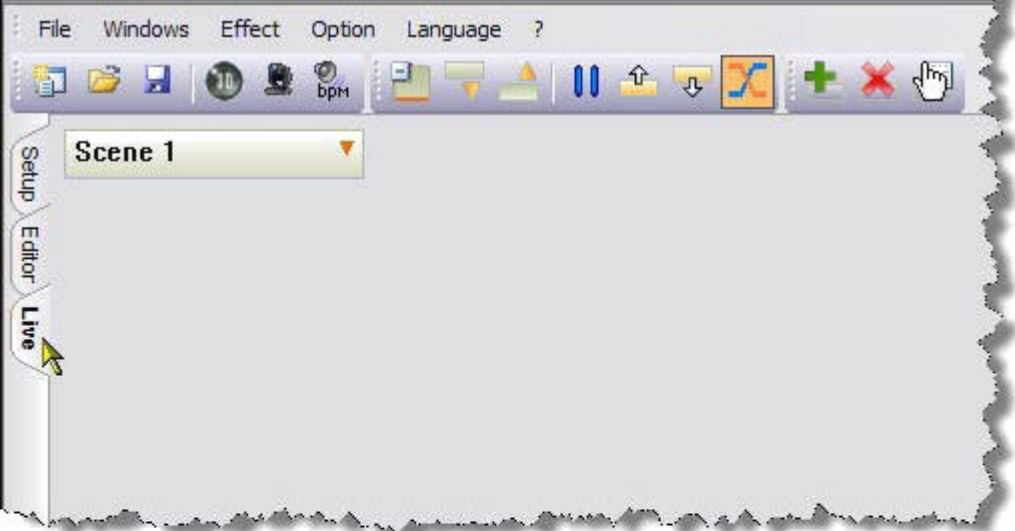
Vous pouvez utiliser les flèches à droite du tableau pour changer les minutes, les secondes et les centièmes. La précision est de 0,04 seconde car la fréquence de la trame DMX est de 25 Herz.

«CHOISIR LES TEMPS», Choisir la fonction évidente.

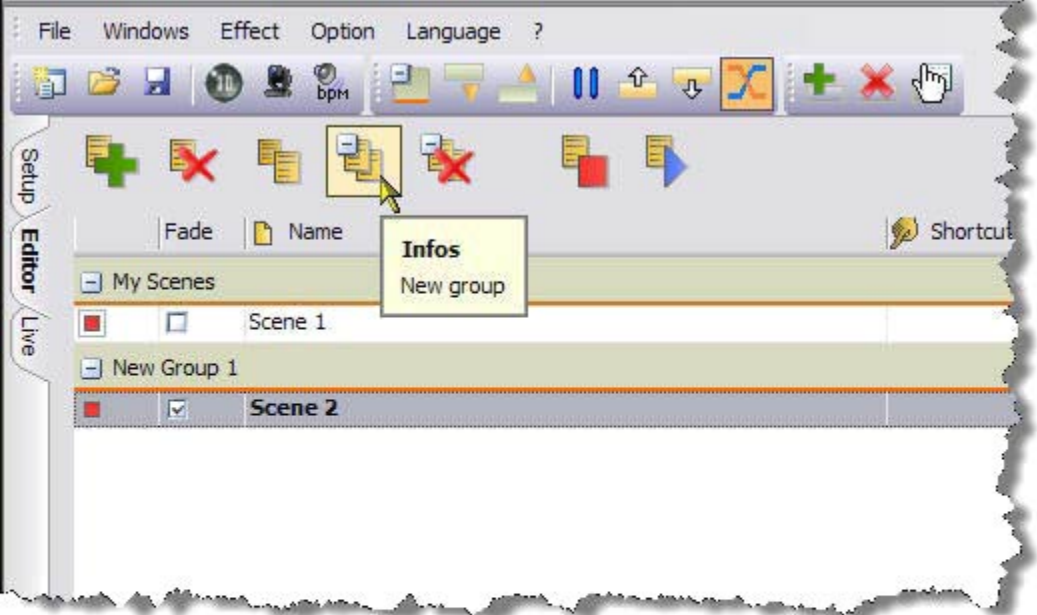
«AFFECTER LES TEMPS», vous affectez la valeur des temps à tous les pas ou seulement aux pas sélectionnez grâce aux touches CTRL ou SHIFT.

Les temps de fondu précèdent les temps d'attente, les temps de fondu seront joués avant les temps d'attente. Lorsqu'une scène est jouée pour la première fois, le temps de fondu du premier pas est ignoré; vous pouvez sélectionner la fonction «FONDU» pour y remédier.

Ajustez les temps en fonction de la scène désirée.



Maintenant vous pouvez passer en mode « LIVE ». Vous devez voir apparaître vos scène sous forme de boutons. Cliquez sur le bouton, celui ci apparaît avec la couleur orange et la scène démarre. Dans la 3D, vous devez apercevoir vos appareils changer de couleur de vert à rouge. Cliquez de nouveau sur le bouton pour arrêter la scène. Félicitation, vous venez de créer votre premier show. Nous allons maintenant apprendre à créer un mouvement sur vos appareils.



Revenez en mode « EDITEUR » et cliquez sur l'icône de « NOUVEAU GROUPE » pour créer un groupe avec une scène dedans.

Pan / Tilt Gobo Color Beam Other

Mouse click
☐ Lock

Pan/Tilt
☒ Unlock
☐ Pan lock
☐ Tilt lock

Location
Center
Absolute / Relative

Precision

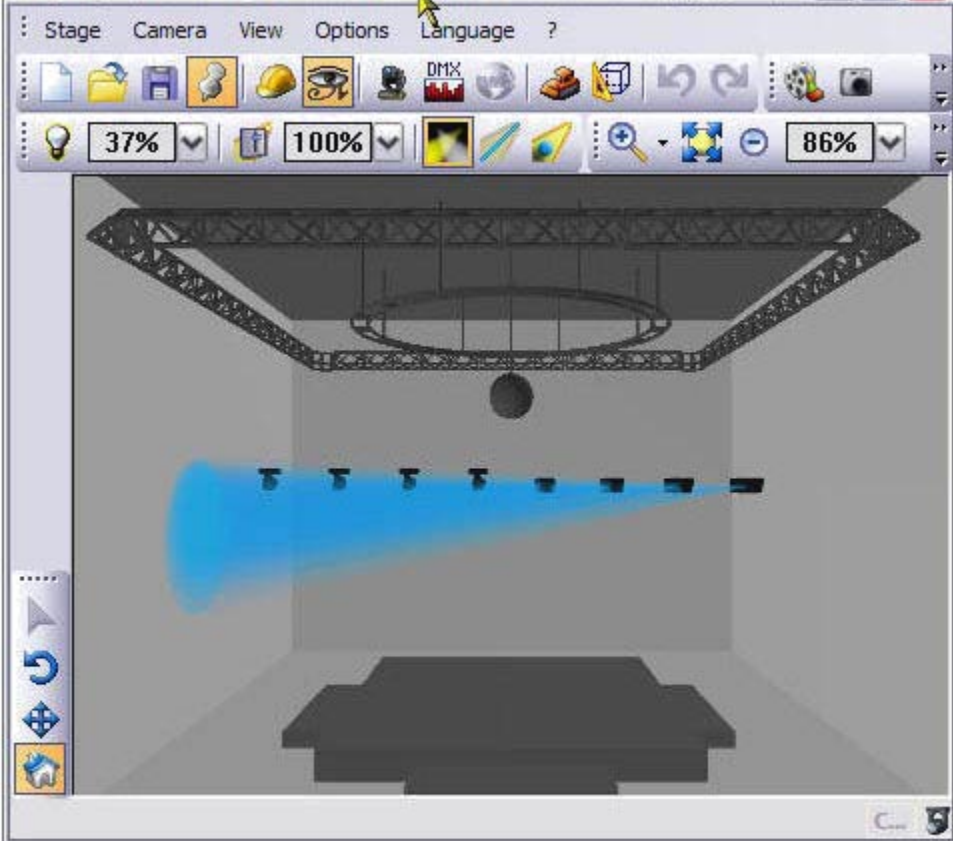
X=0 ; Y=127 ; μ X=0 ; μ Y=0

GENERAL OUPUTS ypoc 250 color **Junior**

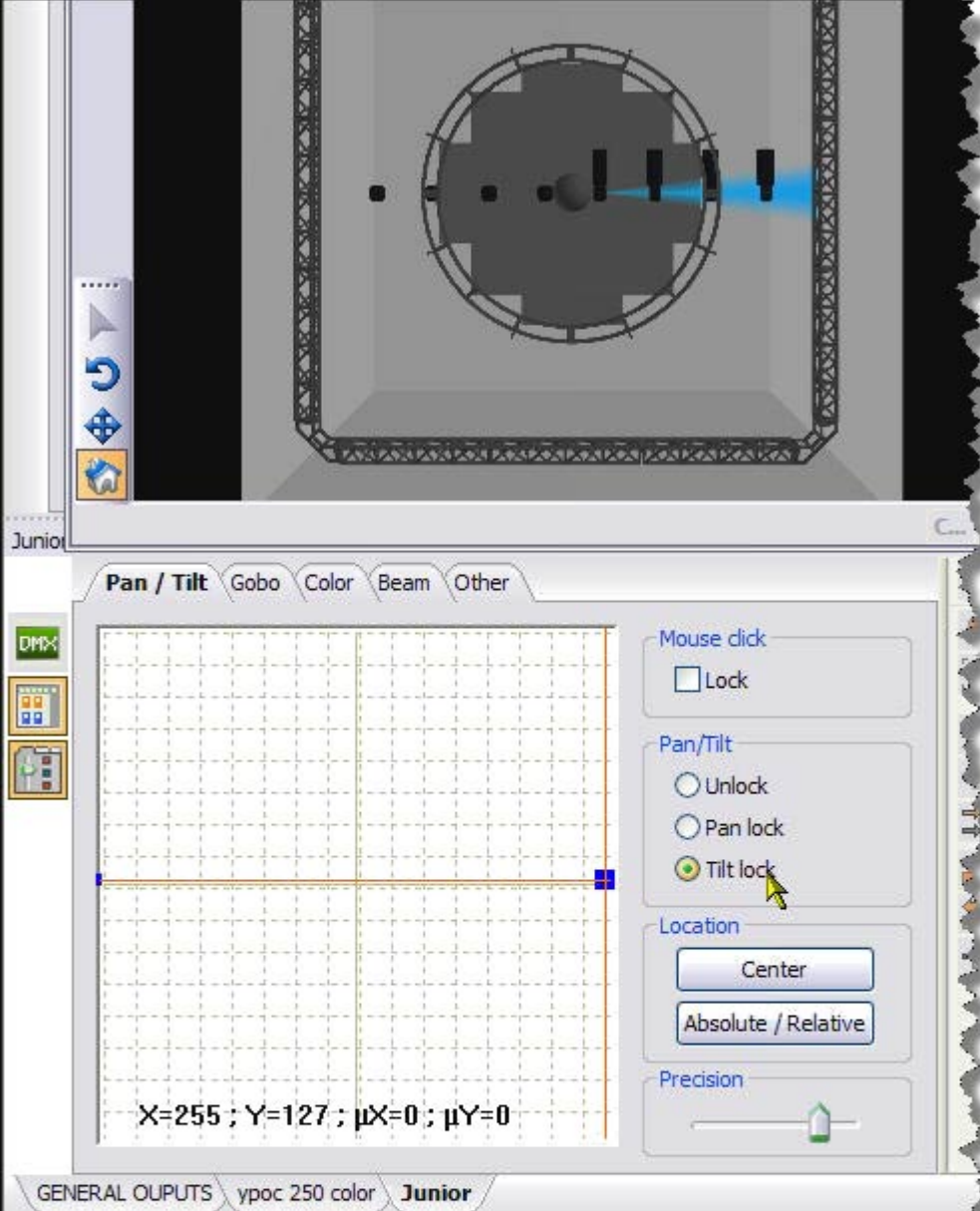
F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9
A 057 U 001 I 001	A 066 U 001 I 002	A 075 U 001 I 003	A 084 U 001 I 004					

Vérifiez que la scène 2 est sélectionnée ainsi que le premier pas de cette scène. Sélectionnez les appareils à partir de la fenêtre de groupe et Sélectionnez le gobo « OPEN », la couleur bleu et le faisceau ouvert « BEAM OPEN ».

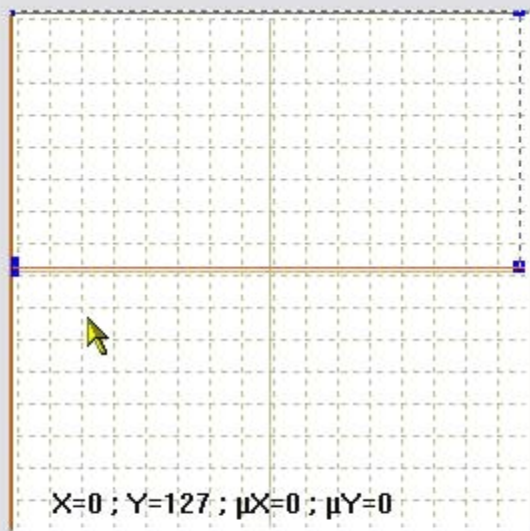
A partir de la fenêtre « PAN / TILT », déplacez les appareils à la position suivante.



Dans la 3D, les appareils se positionnent.



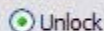
Créez un nouveau pas pour la scène 2. Déplacer ensuite le pointeur bleu de la fenêtre « PAN / TILT » à la position suivante. Vous pouvez vous aider de la fonction « TILT BLOQUE ». Vous apercevez 2 points bleu sur l'écran. Le point le plus gros représente la position de l'appareil du pas courant. Les points plus petits représentent les positions des autres pas. Une ligne rejoint chaque points. Vous apercevez dans la 3D la nouvelle position des appareils.



Mouse click



Pan/Tilt

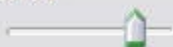


Location

Center

Absolute / Relative

Precision



Ajoutez ensuite 2 autres pas et placez vos appareils aux positions suivantes.

Vous formez un rectangle avec 4 points.

Vous apercevez le mouvement grâce aux lignes en pointillés.

Set time

✕

Fade time

00m02s00

▲

▼

▲

▼

Wait time

00m01s00

▲


▼

▲

▼

Choose times

☒ All
 ☐ Fade time
 ☐ Wait time



Affect times to

☐ Selected step
 ☒ All steps.

	FADE	WAIT
1	00:00:00	00:00:00
2	00:00:00	00:00:00
3	00:00:00	00:00:00
4	00:00:00	00:00:00

OK

Cancel

Maintenant, ouvrez la fenêtre des « TEMPS DE FONDU ET D'ATTENTE » située au dessus de la liste des pas.

Changez le temps de fondu pour 2 secondes, choisissez « TOUS LES PAS » et validez.

Vous avez créer un temps de fondu pour tous les pas de la scène. A présent, vous pouvez modifier les temps d'attente.

Dans le mode « LIVE » en cliquant sur le bouton de la scène2, vous apercevez dans la 3D les appareils bouger lentement.

Vous pouvez arrêter de jouer la scène et retourner dans le mode « EDITEUR » pour modifier la position des pas.

Ajustez les positions et sauvez votre show.

Set time



Fade time

00m02s00



Wait time

00m00s00



Choose times

- ☒ All
☐ Fade time
☐ Wait time



Affect times to

- ☐ Selected step
☒ All steps.

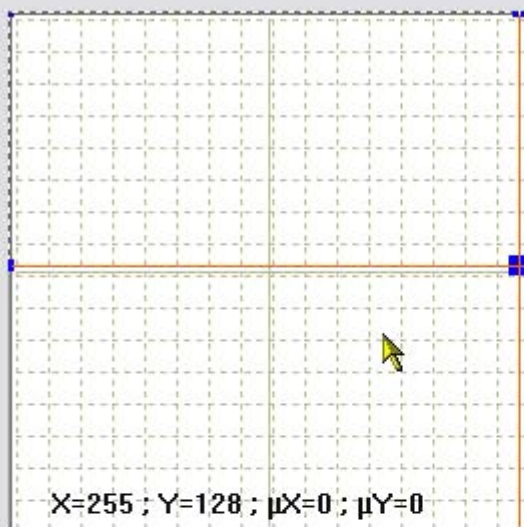
	FADE	WAIT
1	00:00:00	00:00:00
2	00:00:00	00:00:00
3	00:00:00	00:00:00
4	00:00:00	00:00:00

OK

Cancel

Nous allons modifier le mouvement pour le rendre fluide sans arrêt des appareils. Ouvrez la fenêtre des temps de fondu et d'attente et ajustez le temps d'attente à 0 secondes et validez.

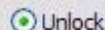
Double cliquez sur la scène courante pour la jouer et vérifiez que le mouvement est parfaitement fluide. Maintenant nous allons créer une scène similaire pour les autres appareils. N'oubliez pas de créer un nouveau groupe, d'ouvrir le « DIMMER » et le « SHUTTER » et de positionner vos appareils.



Mouse click



Pan/Tilt

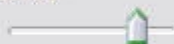


Location

Center

Absolute / Relative

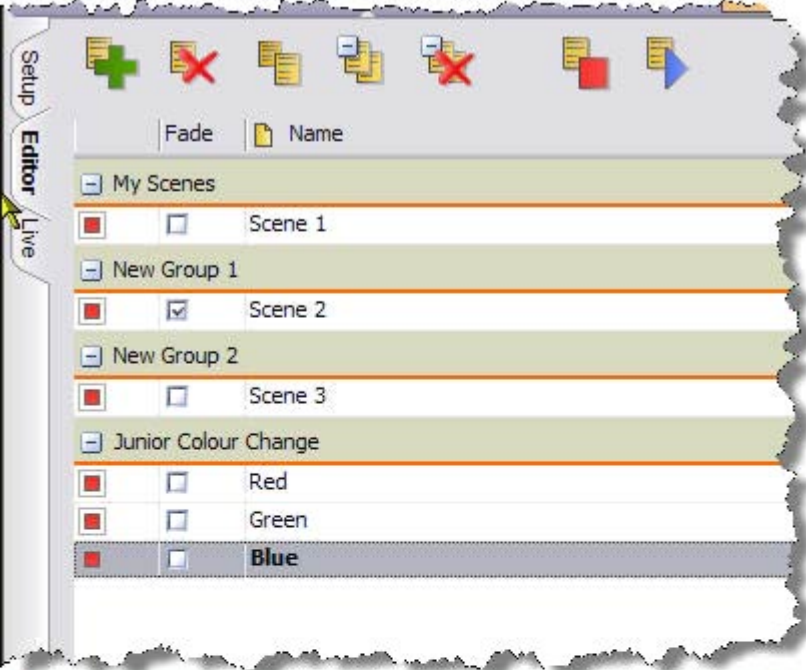
Precision



Positionnez les pas en rectangle, affichez la fenêtre de 3D afin de visualiser vos appareils. Vous apercevez que les différent types d'appareils se déplacent différemment dans la 3D. Pourtant vous leur avez donné les même positions dans la fenêtre de « PAN et TILT ». Cette différence s'explique par les angles de mouvement donnés par les fabricants d'appareils.

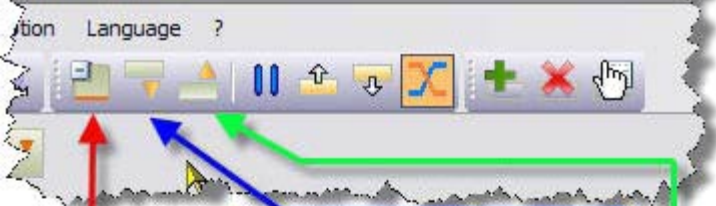
Ceux ci différent d'un appareil a l'autre et d'un type de machine à l'autre.

Dans notre cas nous avons des Scanner et des Lyres.



Dans « EDITOR » ajoutez un nouveau groupe de scène puis ajoutez un nouveau deux autres scènes. Vous pouvez changer le nom du groupe et de la scène en double cliquant dessus. Maintenant pour tous les appareils, sélectionnez les et choisissez une couleur, un gobo et ouvrez le « SHUTTER ».

Répétez l'opération sur chaque scènes en fonction des couleurs désirées. Pour chaque scènes du groupe, ajustez le nombre de boucle à 1. Allez dans le mode « LIVE »



Dans « LIVE » ce bouton affiche les groupes de scène.

Ce bouton agrandit la taille des boutons et affiche leurs informations respectives.

Ce bouton diminue la taille des boutons et cache leurs informations, vous pouvez alors afficher plus de bouton.

Vous pouvez essayer les différentes options et vous familiariser avec leur fonction. Affichez ensuite les groupes et les boutons en grande taille.



Vos boutons « LIVE » doivent être représentés comme ci dessus.
Vérifiez que vos scènes fonctionnent correctement et retournez dans le mode « EDITEUR ».

 Jump Time

None

00m02s00

None

00m08s00

None

00m10s00

None**... m01s00**

None

00m01s00

None

00m01s00

Dans « EDITEUR » double cliquez dans la colonne « SAUT », sélectionnez le contrôle à droite pour modifier les options de « SAUT ».



La fenêtre ci dessus apparaît. Vous pouvez alors modifier les sauts de scène vers une autre scène. Sélectionnez le groupe puis la scène à jouer. Après avoir effectué le nombre de boucle la scène déclenchera la scène indiquée. Il est possible de ne pas faire de saut « NON » dans ce cas la scène s'arrête sur dernier pas. « PASSAGE AU SUIVANT » indique dans un groupe que la scène va aller directement à la scène suivante. Respectez l'ordre des saut suivant : Rouge, vert, Bleu, rouge, etc...



Vous apercevez vos scènes en « LIVE ». déclenchez l'une d'elle et elle seront jouées les une après les autres dans l'ordre indiqué. Il suffit de cliquer sur une scène (orange) pour l'arrêter.