INTRODUCTION

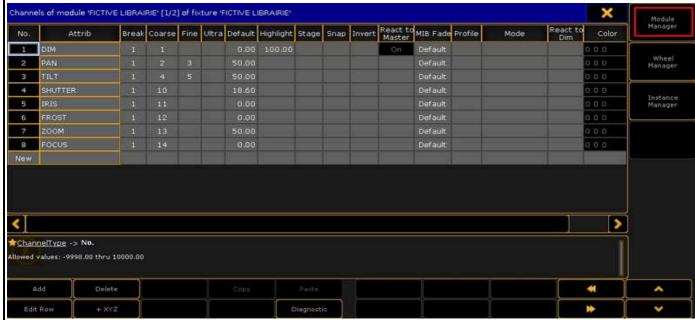
Cet exercice est un complément sur l'insertion de modules d'une librairie sur GRAND MA2.

Le projecteur choisi pour cet exercice est un projecteur fictif pour permettre d'aborder l'insertion de module dans une librairie.

Cet exercice est le troisième et dernier volet de la création de librairie sur GMA2 et plus spécialement axé sur les modules.

I TRRATRIF FICTIVE

Voici notre projecteur fictif qui contient quelques attributs.



Imaginons donc que ce projecteur possède en plus des attributs présents 2 modules RGBW et comme c'est encore un projo chinois le premier module s'intercale entre le tilt et le shutter donc il aura l'assignation dmx 6 et le second module se trouve à la fin donc assignation dmx 15

Le but de l'exercice est d'insérer un ou plusieurs modules dans le module (la librairie) principal.

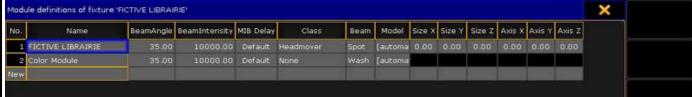
CREATION DU MODULE A INSERER

Il nous faut donc créer un module avec les attributs R G B et WHITE et qui sera dupliquer 1 fois.

Cliquer sur le bouton MODULE MANAGER.

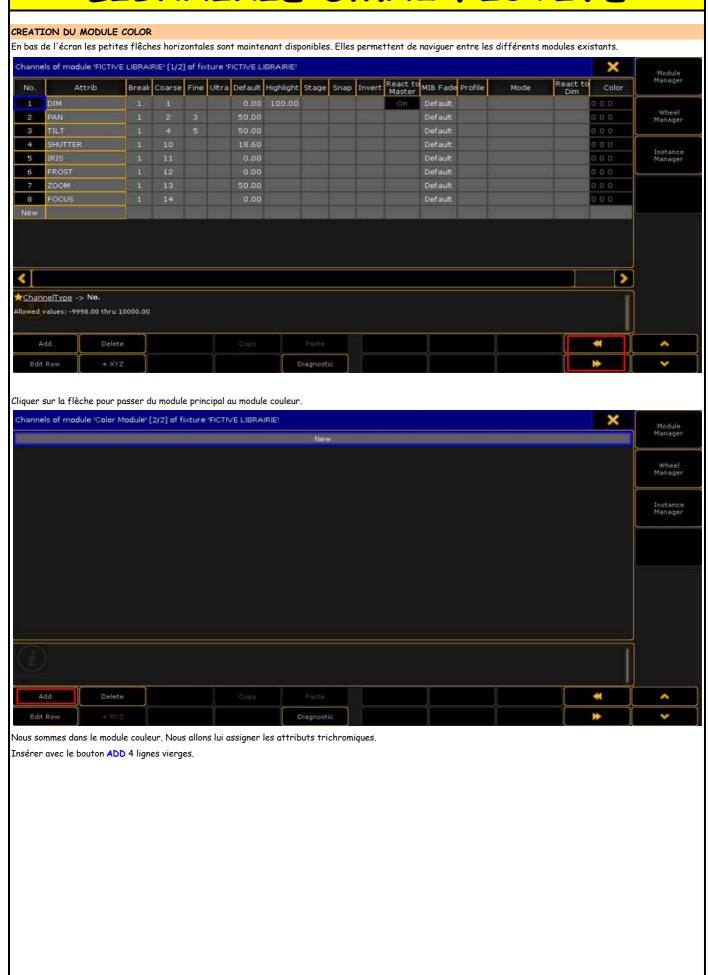


Nous trouvons donc le module principal. Créer une nouvelle ligne et nommer la Color module.



A ce stade le module couleur est créé. Nous allons maintenant lui affecter les attributs.

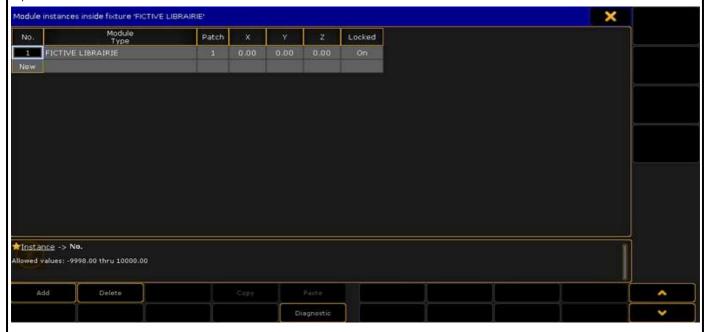
Je vous passe les divers réglages du tableau, ceux-ci ont étés abordés dans les volets précédents de la création de librairie. Quitter la fenêtre.





Remarquer l'assignation de la colonne COARSE. Ici c'est l'ordre des canaux que l'on défini. Ce n'est pas l'assignation dmx de la librairie. Saisir les valeurs par défaut et de highlight.

Cliquer sur le bouton INSTANCE MANAGER.

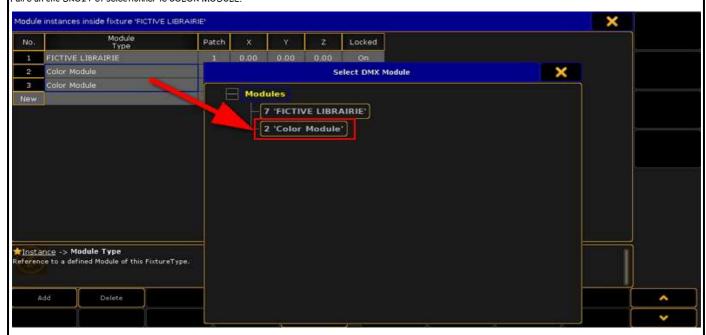


La dernière étape consiste à insérer 2 fois le module couleur et de les patcher.

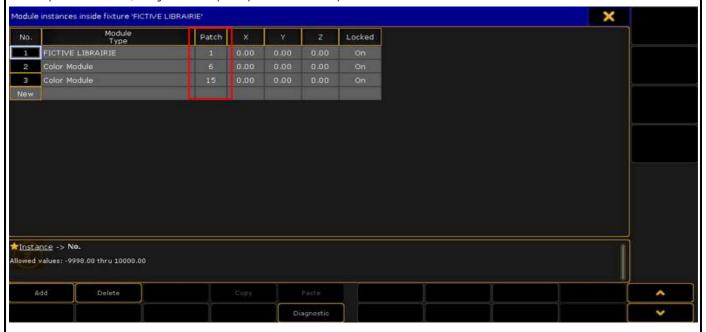
Insérer deux lignes vierges.

ASSIGNATION MODULES ET PATCH

Faire un clic DROIT et sélectionner le COLOR MODULE.



Il reste à patcher les modules, l'assignation dmx 6 pour le premier module et 15 pour le second



Voilà pour ce petit complément à la création de modules.