

LIBRAIRIE GMA2 FICTIVE

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.

LIBRAIRIE FICTIVE

Voici notre projecteur fictif qui contient quelques attributs.

Channels of module 'FICTIVE LIBRAIRIE' [1/2] of fixture 'FICTIVE LIBRAIRIE'

No.	Attrib	Break	Coarse	Fine	Ultra	Default	Highlight	Stage	Snap	Invert	React to Master	MIB Fade	Profile	Mode	React to Dim	Color
1	DIM	1	1			0.00	100.00				On	Default				0 0 0
2	PAN	1	2	3		50.00						Default				0 0 0
3	TILT	1	4	5		50.00						Default				0 0 0
4	SHUTTER	1	10			18.60						Default				0 0 0
5	IRIS	1	11			0.00						Default				0 0 0
6	FROST	1	12			0.00						Default				0 0 0
7	ZOOM	1	13			50.00						Default				0 0 0
8	FOCUS	1	14			0.00						Default				0 0 0
New																

★ ChannelType -> No.
Allowed values: -9998.00 thru 10000.00

Add Delete Copy Paste Edit Row + XYZ Diagnostic

Module Manager Wheel Manager Instance Manager

Imaginons donc que ce projecteur possède en plus des attributs présents 2 modules RGBW et comme c'est encore un proje 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**.

Module definitions of fixture 'FICTIVE LIBRAIRIE'

No.	Name	BeamAngle	BeamIntensity	MIB Delay	Class	Beam	Model	Size X	Size Y	Size Z	Axis X	Axis Y	Axis Z
1	FICTIVE LIBRAIRIE	35.00	10000.00	Default	None	Wash	[automa						
New													

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

Module definitions of fixture 'FICTIVE LIBRAIRIE'

No.	Name	BeamAngle	BeamIntensity	MIB Delay	Class	Beam	Model	Size X	Size Y	Size Z	Axis X	Axis Y	Axis Z
1	FICTIVE LIBRAIRIE	35.00	10000.00	Default	Headmover	Spot	[automa	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
2	Color Module	35.00	10000.00	Default	None	Wash	[automa						
New													

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 été abordés dans les volets précédents de la création de librairie.

Quitter la fenêtre.

LIBRAIRIE GMA2 FICTIVE

CREATION DU MODULE COLOR

En bas de l'écran les petites flèches horizontales sont maintenant disponibles. Elles permettent de naviguer entre les différents modules existants.

Channels of module 'FICTIVE LIBRAIRIE' [1/2] of fixture 'FICTIVE LIBRAIRIE'

No.	Attrib	Break	Coarse	Fine	Ultra	Default	Highlight	Stage	Snap	Invert	React to Master	MIB Fade	Profile	Mode	React to Dim	Color
1	DIM	1	1			0.00	100.00				On	Default				0 0 0
2	PAN	1	2	3		50.00						Default				0 0 0
3	TILT	1	4	5		50.00						Default				0 0 0
4	SHUTTER	1	10			18.60						Default				0 0 0
5	IRIS	1	11			0.00						Default				0 0 0
6	FROST	1	12			0.00						Default				0 0 0
7	ZOOM	1	13			50.00						Default				0 0 0
8	FOCUS	1	14			0.00						Default				0 0 0
New																

★ChannelType -> No.
Allowed values: -9998.00 thru 10000.00

Add Delete Copy Paste Edit Row + XYZ Diagnostic

Navigation arrows: Left arrow (highlighted in red), Right arrow (highlighted in red)

Cliquer sur la flèche pour passer du module principal au module couleur.

Channels of module 'Color Module' [2/2] of fixture 'FICTIVE LIBRAIRIE'

New

Module Manager
Wheel Manager
Instance Manager

Navigation arrows: Left arrow (highlighted in red), Right arrow (highlighted in red)

Nous sommes dans le module couleur. Nous allons lui assigner les attributs trichromiques.

Insérer avec le bouton **ADD** 4 lignes vides.

LIBRAIRIE GMA2 FICTIVE

ASSIGNATION DES ATTRIBUTS DU MODULE COULEUR

Assigner les attributs COLORRGB.

Channels of module 'Color Module' [2/2] of fixture 'FICTIVE LIBRAIRIE'

No.	Attrib	Break	Coarse	Fine	Ultra	Default	Highlight	Stage	Snap	Invert	React to Master	MIB Fade	Profile	Mode	React to Dim	Color
1	COLORRGB1	1	1			0.00	0.00				On	Default				255 0 0
2	COLORRGB2	1	2			0.00	0.00				On	Default				0 255 0
3	COLORRGB3	1	3			0.00	0.00				On	Default				0 0 255
4	COLORRGB5	1	4			0.00	100.00				On	Default				255 255 255
New																

★ChannelType -> No.
Allowed values: -9998.00 thru 10000.00

Add Delete Copy Paste Edit Row + XYZ Diagnostic

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**.

Module instances inside fixture 'FICTIVE LIBRAIRIE'

No.	Module Type	Patch	X	Y	Z	Locked
1	FICTIVE LIBRAIRIE	1	0.00	0.00	0.00	On
New						

★Instance -> No.
Allowed values: -9998.00 thru 10000.00

Add Delete Copy Paste Diagnostic

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

Insérer deux lignes vierges.

LIBRAIRIE GMA2 FICTIVE

ASSIGNATION MODULES ET PATCH

Faire un clic DROIT et sélectionner le COLOR MODULE.

Module instances inside fixture 'FICTIVE LIBRAIRIE'

No.	Module Type	Patch	X	Y	Z	Locked
1	FICTIVE LIBRAIRIE	1	0.00	0.00	0.00	On
2	Color Module					
3	Color Module					
New						

★ Instance -> Module Type
Reference to a defined Module of this FixtureType.

Add Delete

Select DMX Module

Modules

- 7 'FICTIVE LIBRAIRIE'
- 2 'Color Module'

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

Module instances inside fixture 'FICTIVE LIBRAIRIE'

No.	Module Type	Patch	X	Y	Z	Locked
1	FICTIVE LIBRAIRIE	1	0.00	0.00	0.00	On
2	Color Module	6	0.00	0.00	0.00	On
3	Color Module	15	0.00	0.00	0.00	On
New						

★ Instance -> No.
Allowed values: -9998.00 thru 10000.00

Add Delete Copy Paste Diagnostic

Voilà pour ce petit complément à la création de modules.