

CUE MODE ^{AE} (ASSERT EFFECT)



GMA 2 - MODE AE

PRESENTATION

Le mode **AE** (**ASSERT EFFECT**) permet en quelque sorte de synchroniser un effet dans une cue.

Pour en comprendre le fonctionnement le mieux donc est de faire un cas concret simple.

Edit:Executor 1.201: Sequ 20											
Number	Name	Trig	Trig Time	Fade	Out Fade	Delay	Out Delay	Snap Percent	MIB	Mode	AE
1	Cue 1	Go		0					Early		
2	Cue 2	Go		0							
3	Cue 3	Go		0							

Nous avons une séquence de 3 cues composées comme ceci :

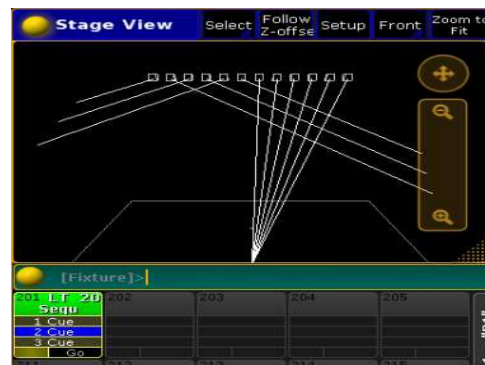
CUE N° 1 : 12 fixtures dimmer à full, positionnées sur le lead en blanc.

CUE N° 2 : Un effet de pan tilt est envoyé sur le fixture 1 à 6.

CUE N° 3 : Le même effet de pan tilt est envoyé sur l'ensemble des fixture 1 à 12.

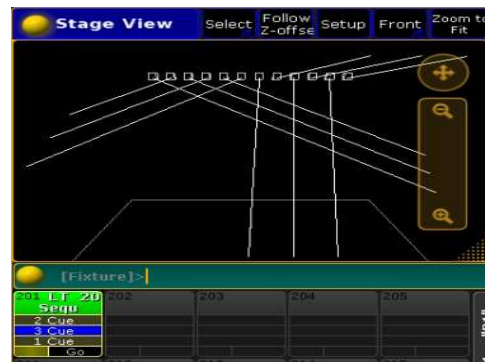
Note : La cue n° 1 ne présente aucun intérêt pour la fonction **AE**, elle ne sert qu'à stocker les valeurs de positionnement, de dimmer et de couleur.

Quand la cue n° 2 est envoyée les fixtures 1 à 6 exécutent l'effet.



Quand la cue n° 3 est envoyée les fixtures 1 à 12 exécutent l'effet.

Difficile à représenter en photo mais même si l'effet est envoyé dans cette cue pour l'ensemble des fixtures, le mode tracking fait que la série de fixture 1 à 6 et la série de fixtures 7 à 12 ne sont pas synchrones.



Le mode **AE** (**ASSERT EFFECT**) sert donc à cela.

Clic **Droit** ou **EDIT** dans la cellule de la colonne **AE** dans la cue n° 3 (un Y sera inscrit dans la cellule indiquant que ce mode est actif) et au lancement de la cue n° 3 toutes nos fixtures seront synchrones.

Edit:Executor 1.201: Sequ 20											
Number	Name	Trig	Trig Time	Fade	Out Fade	Delay	Out Delay	Snap Percent	MIB	Mode	AE
1	Cue 1	Go		0					Early		
2	Cue 2	Go		0							
3	Cue 3	Go		0							Y

Quand maintenant la cue n° 3 est envoyée les fixtures 1 à 12 exécutent l'effet et celles-ci sont parfaitement synchrones.

