

# PERSONNALISER LES ATTRIBUTS ( Encoder )



# GMA 2 - PERSONNALISER LES ATTRIBUTS

## PRESENTATION

Je sais pas pour vous mais moi j'utilise que très rarement les roues de couleurs. Je travaille essentiellement avec la trichromie. Donc rien de plus casse pied qu'à chaque fois que le preset type **COLOR** est sélectionné d'avoir par défaut la fonction **COLOR 1**.

Pour ce tutoriel je vous présente deux exemples de personnalisation des attributs que j'utilise pour l'attribut **COLOR** ainsi que l'attribut **GOBO** et découvrir un petit peu cette section nommée **ATTRIBUTE & ENCODER GROUPING** qui se trouve dans **SETUP / PATCH & FIXTURE SCHEDULES / FIXTURE TYPES**.

## PERSONNALISATION PRESET TYPE COLOR

A chaque sélection du preset type **COLOR** voici notre **COLOR 1** qui est par défaut la première fonction.



-- Cliquez dans **SETUP / PATCH & FIXTURE SCHEDULE / FIXTURE TYPES / ATTRIBUTE & ENCODER GROUPING**.

**ETAPE 1 :** Sélectionnez le preset type **COLOR**.

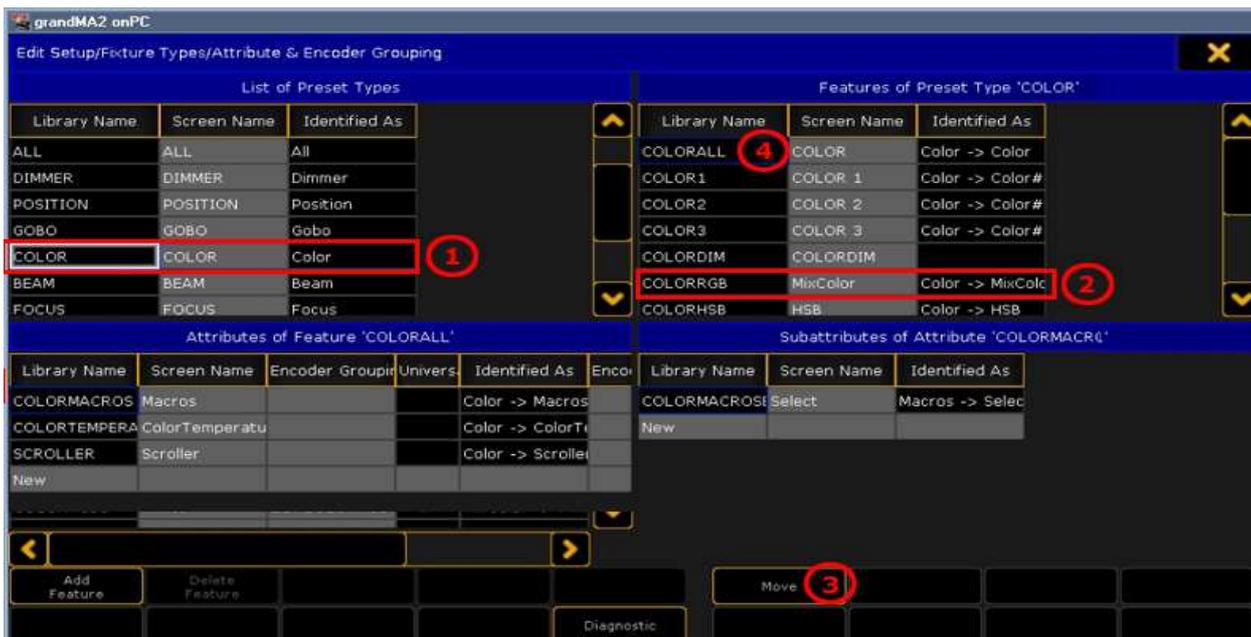
**ETAPE 2 :** Sélectionnez la fonction **COLORRGB**.

**Note :**

Vous pouvez en profiter pour le renommer si cela vous dit. Pour ma part, je le nomme **TRICHROMIE**.

**ETAPE 3 :** Cliquez sur le bouton **MOVE**.

**ETAPE 4 :** Cliquez sur la première ligne du tableau des fonctions.



Voici la représentation du tableau des fonctions, **COLORRGB** se trouve maintenant en ligne n° 1.



Sauvegarder le patch en quittant. En sauvegardant le show ces réglages seront associés à votre user.

# GMA 2 - PERSONNALISER LES ATTRIBUTS

## PRESENTATION

Dorénavant, chaque fois que le preset type **COLOR** sera sélectionné, la fonction **COLORRGB** sera proposé en premier.



## PERSONNALISATION PRESET TYPE GOBO

De même pour le preset type **GOBO** j'aime bien avoir à la sélection de l'attribut les 4 fonctions principales réparties sur les 4 encoder et qui sont :

- 1 - La roue de gobo 1
- 2 - L'indexage ou la rotation de la roue de gobo 1
- 3 - La roue de gobo 2
- 4 - La rotation de la roue de gobo 2



Même procédure que pour l'attribut **COLOR** :

- 1 - Sélection du preset type **GOBO**.
- 2 - Sélection de la fonction **GOBO2**.
- 3 - Sélection de l'attribut **GOBO2**.
- 4 - Cliquez sur le bouton **MOVE**.
- 5 - Sélection de la fonction **GOBO2**.
- 6 - Cliquez dans la ligne vide juste après l'attribut **GOBO1\_POS**.

Recommencez la procédure pour l'attribut **GOBO2\_POS**.

List of Preset Types			Features of Pres		
Library Name	Screen Name	Identified As	Library Name	Screen Name	Ide
ALL	All	All	GOBO1 5	Gobo1	Gobo
DIMMER	Dimmer	Dimmer	GOBO2 2	Gobo2	Gobo
POSITION	Position	Position	GOBO3	Gobo3	Gobo
GOBO 1	Gobo	Gobo	GOBOANIMATION	Animation	Gobo
COLOR	Color	Color	New		
BEAM	Beam	Beam			
FOCUS	Focus	Focus			

Attributes of Feature 'GOBO1'					Subattributes of A		
Library Name	Screen Name	Encoder Group	Univers	Identified As	Library Name	Screen Name	Identi
GOBO1	G1			Gobo# -> G# (1)	GOBO1	Select	G# -> S
GOBO1_POS	G1<>			Gobo# -> G#<>	GOBO1WHEELR	Rnd	G# -> R
GOBO2 3	G2			Gobo# -> G# (2)	GOBO1WHEELS	Select Audio	G# -> S
GOBO2_POS	G2<>			Gobo# -> G#<>	GOBO1_SPIN	Spin	G# -> S
New 6					New		

Attributes of Feature 'GOBO1'	
Library Name	Screen Name
G1	0.5 alpha rays
G1<>	52.5
G2	22.5 uneven bars
G2<>	22.5

# GMA 2 - PERSONNALISER LES ATTRIBUTS

## HIERARCHIE DES ATTRIBUTS

Vous avez pu remarquer dans le tutoriel l'emploi des mots tels que **PRESET TYPE**, **FONCTION**, **ATTRIBUT** et **SOUS-ATTRIBUT**.

Cela peut donc prêter à confusion car moi le premier j'emploi pas toujours la hiérarchie définie par **MA LIGHTING**. Elle m'a par contre été nécessaire pour vous pondre ce tutoriel et parler le même langage.

Voici dans ce tableau la hiérarchie définie par **MA LIGHTING**.

