

LES MACROS SYNTAXE EN VRAC



GMA 2 - SYNTAXE EN VRAC 01

Comme pour le fichier **COMMANDES EN VRAC**, le fichier **SYNTAXE EN VRAC** permet de se constituer un mémo de ligne de commandes.

AVERTISSEMENT :

La version en cours lors de la création de ce mémo est 3.0.0.5. La syntaxe correspondra souvent et de plus en plus à la syntaxe applicable pour cette version et qui ne fonctionnera pas forcément pour des versions antérieures.

CONNAÎTRE LES NOMS EXACT DES FONCTIONS POUR LES APPLIQUER DANS LA SYNTAXE

Utiliser **LIST** suivi de l'objet concerné. Exemple :

List Executor 1.2 - List Cue 1 - Etc...

Pour les effets il est intéressant de faire : **List Effect 1** qui affichera uniquement le nom de l'effet, une info si elle existe et surtout le nombre de ligne (entre parenthèses) d'attributs. Cela permet ensuite de faire par ex : **List Effect 1.12.3** pour afficher toutes les fonctions de l'effet n°12 et de la ligne d'attribut 3.

GESTION DES LIGNES D'UNE MACRO

ALLER A UNE LIGNE SPECIFIQUE DANS LA MACRO

Go Macro 1.20.7 : ou le nom de la macro peut être employé : **Go Macro 1."Mon Nom".7**

DESACTIVER UNE LIGNE PAR LA COLONNE DISABLED

Assign Macro 1.21.2 /disabled = 1 : Désactive la ligne n°2. **Yes ou No peuvent être utilisés**

REACTIVER PLUSIEURS LIGNES AVEC UNE CONDITION

[\$From==\$To] Assign Macro 1.28.1 Thru 1.28.4 /disabled = 0 : Le nom de la macro peut être utilisé : **Assign Macro 1."Ma Macro".1 Thru 1."Ma Macro".4 /disabled = 0**

SUPPRIMER UNE LIGNE SPECIFIQUE DANS LA MACRO

Delete macro 1.12.5

MODIFIE LE TEMPS DE LA COLONNE WAIT

Assign Macro 1.38.7 /wait = \$Fadeln : Donne le temps contenu dans la variable \$Fadeln au WAIT de la ligne 7 de la macro n°38.

COPIER LIGNE D'UNE MACRO

Copy Macro 1.86.1 Thru 1.86.6 At Macro 1.72.46

INSERER LIGNE D'UNE MACRO

Insert Macro 1.86.1 Thru 1.86.6 At Macro 1.72.10

COUPER LIGNE D'UNE MACRO

Cut Macro 1.72.8 ; Paste Macro 1.72.15

SYNTAXE POUR STOPPER LES EXECUTOR FADER ET EXECUTOR BOUTON

La syntaxe suivante peut être utilisée pour désactiver les executeurs fader ou les executeurs bouton que de la page courante ou de toutes les pages sauf de la page courante :

Off Executor 1 Thru 100 : Désactive tous les executor fader de la page en cours.

Off Executor 101 Thru 240 : Désactive tous les executor bouton de la page en cours.

Off Executor 1 Thru 100 Page Thru - \$FaderPage : Désactive tous les executor fader de toutes les pages sauf de la page en cours.

Off Executor 101 Thru 240 Page Thru - \$ButtonPage : Désactive tous les executor bouton de toutes les pages sauf de la page en cours.

DIVERSES METHODES POUR LANCER UN EXECUTOR EN LIGNE DE COMMANDE

Go Exec "exec name" : Lancer un executeur par son nom sur la page actuelle.

Go Exec "exec numero" : Lancer un executeur par son numéro sur la page actuelle.

Go Exec "*" "exec name" : Lancer un executeur par son nom sur toutes les pages.

Go Exec "*" "exec number" : Lancer un executeur par son numéro sur toutes les pages.

Go Exec "page name"."exec name" : Lancer un executeur par son nom sur la page indiquée par son nom.

Go Exec "page name"."exec number" : Lancer un executeur par son numéro sur la page indiquée par son nom.

Go Exec "page number"."exec name" : Lancer un executeur par son nom sur la page indiquée par son numéro.

Go Exec "page number"."exec number" : Lancer un executeur par son numéro sur la page indiquée par son numéro.

ACTIVER VALEUR DE CUE EN INCLUANT DES VALEURS DE TRACKING DES CUES PRECEDENTES

Utiliser la commande : **AT / STATUS** pour cela. Ex :

Fixture 1 Thru 5 At Cue 5 /Status : Résultat : Les valeurs des fixtures 1 à 5 seront activées dans le programmeur y compris les valeurs de tracking actives des cues 0 à 4.

COPIER UN ECRAN SUR UN AUTRE

Il est possible de copier le contenu d'un écran sur un autre en ligne de commande :

Copy Screen (MA + VIEW) 2 At Screen 3 Please

Une fenêtre de confirmation contenant Overwrite, Merge ou Cancel sera affichée.

AFFICHAGE RAPIDE DE LA BARRE D'OUTILS EXEC

C'est une solution de contournement, la fonction ESCAPE n'est pas encore implementée sur la V3.0.0.5

La commande est doublée et permet d'afficher la barre de controle de l'executor en mode SELECT.

Edit Executor \$SelectedExec ; Edit Executor \$SelectedExec

GMA 2 - SYNTAXE EN VRAC 02

AUGMENTER UN SPEEDMASTER DE 1 UNITE BPM

SpecialMaster 3.1 At + 0.444 : Le Bpm sur un SpecialMaster est à 225 quand le fader est à 100%. Il faut donc diviser 100 / 225 pour obtenir une valeur de 1 Bpm.

ASSIGNER UN SPECIALMASTER A UN EFFET OU UNE PLAGE D'EFFETS

Assign SpecialMaster "speedmaster".(SpeedMaster : 1-16) At Effect (Effet Ex 1 ou 1 thru 10)

CLONER UN GROUPE SUR UN GROUPE EXISTANT AFIN D'UTILISER LES PRESETS DU GROUPE EXISTANT

Clone Group 5 At Group 12 If Preset 2.1 Thru /o : Le groupe 5 est cloné sur le groupe existant 12. Il pourra utiliser ensuite tous les preset position (2.1) du groupe 12

DESACTIVER AUTOSTOP DE L'EXECUTOR SELECT

Assign Executor \$SelectedExec /autostop=0

ASSIGNER LE MODE RGB DANS LE SETUP

Assign UserProfile WILLY /DefaultMixcolorReadout=rgb : WILLY correspond à l'utilisateur puis choisir entre RGB ou CMY

CHANGER LA COULEUR PAR EX D'UNE CUE

Appearance Cue 1 /r=100 /g=50 /b=100

ASSIGNER OFF TIME EXECUTOR

Assign Executor /OffTime = 5 - Remet le Off Time à Default : **Assign Executor /OffTime = "default"**

ASSIGNER UNE LOOP A UNE CUE

Assign Cue 2 /Loop =1

ACTIVER OU DESACTIVER L'OPTION D'EXECUTOR OFF ON OVERWRITTEN

Assign Executor \$selectedExec /ooo=Off - **Assign Executor \$selectedExec /ooo=On**

UTILISATION ADDVAR OU ADDUSERVAR

Permet d'étendre, d'incrémenter ou de soustraire dans une variable. Exemple

SetVar \$Text = "Bonjour"

AddVar \$Text = "Bonsoir"

\$Text = "Bonjour Bonsoir". La variable Bonsoir est ajoutée à la variable Bonjour.

Incémenter une valeur :

SetVar \$Number = "5"

AddVar \$Number = "6"

\$Number = "11". La variable s'additionne pour les chiffres.

Soustraire une valeur :

SetVar \$Number = "5"

AddVar \$Number = "-2"

\$Number = "3". La variable a été soustraite.

UTILISER SEARCH ET SEARCHRESULT

Il n'est pas possible d'utiliser dans la même ligne de commande les fonctions **SEARCH** et **REPLACE**.

Cas concret : Je veux savoir si la fixture 1 utilise le preset 4.1 et si elle l'utilise, remplacer ce preset par le preset 4.2.

La fonction **SEARCHRESULT** sera alors utilisée et la commande écrite comme ceci :

SEARCH FIXTURE 1

REPLACE PRESET 4.1 WITH PRESET 4.2 IF SEARCHRESULT PLEASE

SAUVEGARDER EN MODE SELECTIF

Store / Selective @

METTRE L'EXECUTOR FADER SELECT A FULL

Fader \$SelectedExec At 100 Fade 2 : Met l'executor fader qui est en mode SELECT à 100% avec un temps de fade de 2s.

SYNTAXE POUR UTILISER LA FONCTION LOOK

Store executor /use=look

SUPPRIMER TOUS LES PRESETS DE TOUTES LES PALETTES

La ligne de commande prend en charge depuis la v3.0.0.4 plusieurs astérisques. La syntaxe suivante permet de supprimer la totalité des presets :

Delete Preset *.*

GMA 2 - SYNTAXE EN VRAC 03

ASSIGNER LA FONCTION SELFIX AU BOUTON DU HAUT DE L'EXECUTOR FADER EN SELECT

Assign SelfFix At ExecButton3 \$selectedExec

ASSIGNER LE FADER D'UN EXECUTOR EN TEMPFADER

Assign Tempfader At Executor x.y

ASSIGNER LE NUMERO DE PAGE DANS SETUP / USER / SETTINGS

Assign UserProfile "*" "usersettings" /currentbuttonpage=2 /currentfaderpage=2 /currentchannelpage=2

ASSIGNER LA GRILLE D'UN LAYOUT

Assign Layout 1.1 /gridx=10 /gridy=10

REPLACER LA COULEUR D'UNE GEL DANS LA LIBRARY DE GEL

Assign Gel "lee"."tokyo blue" /color="0 10 100"

COPIER LE GRAPH D'UNE FORM DANS UNE AUTRE FORM

Copy Form 50.1 At 52.3

MODIFIER DES PRESETS STORER EN GLOBAL PAR UNIVERSAL

ClearAll

Store Preset 4.1 Thru 4.100 /merge /universal

SUPPRIMER FIXTURE SELECTIONNÉE D'UNE CUE

Store Sequence x Cue y /remove /use=allforselected

SUPPRIMER UNE FIXTURE DU PATCH PAR SON ID

Avertissement : Il ne sera pas possible de revenir en arrière ou d'utiliser OOPS

CD "editsetup"

delete fixture 2

CD /

ECRITURE DE VARIABLE DE TEXTE OU NUMERIQUE

Setvar \$myname="Andreas Glad"

Login \$myname

--> Login Andreas Glad ->**FAIL**

Login "\$myname"

--> Login "Andreas Glad" ->**PASS**

Setvar \$mytarget="Executor 5"

Go \$mytarget

--> Go Executor 5 ->**PASS**

Go "\$mytarget"

--> Go "Executor 5" ->**FAIL**

ASSIGNER UN ATTRIBUT A UNE LIGNE D'EFFET

Assign Attribute "tilt" At Effect 1.12.3 Assigne l'attribut TILT à l'effet n°12et sur la ligne n°3

SUPPRIMER UNE FIXTURE D'UNE SEQUENCE

Delete Sequence 41 If Fixture 605

SYNTAXE POUR UTILISER LA FONCTION ALLFORSELECTED

Store executor /use=AllForSelected

APPLIQUER UNE ACTION SUR UN OBJET SÉLECTIONNÉ

Dans l'exemple suivant je veux que le fader d'un executor que je sélectionne se place à 100% avec un temps de fade de 3s. **Cette méthode ne fonctionnera pas !**

Executor @ At 100 Fade 3

L'objet doit être sélectionné par le symbole @ en fin de syntaxe :

At 100 Fade 3 @

DESACTIVER / ACTIVER L'OPTION RELEASE FIRSTSTEP DANS LES OPTIONS D'EXECUTEUR

Assign Sequence Executor /ReleaseFirststep=Off - Assign Sequence Executor /ReleaseFirststep=On

GMA 2 - SYNTAXE EN VRAC 04

GESTION D'UN EFFET VIERGE

ChangeDest Effect 10 : Pour utiliser la syntaxe sur un effet il faut changer la destination.

Store 1 : Va créer la ligne 1

Assign Attribute "Dim" At 1 : Assigne l'attribut dimmer à la ligne 1

Assign Form "Pwm" At 1 : Assigne la form Pwm à la ligne 1

Assign 1 /speed=20 : Assigne le bpm à la ligne 1

Assign 1 /Width= 100 : Assigne le width à la ligne 1

Assign 1 /Attack=50 : Assigne attack à la ligne 1

Assign 1 /Decay=50 : Assigne le decay à la ligne 1

Assign 1 /Phase=0..90 : Assigne la phase à la ligne 1. Veuillez noter la valeur : 0..90 qui correspond à 0 Thru 90

ChangeDest / : Pour revenir à la destination par défaut

SHUFFLE SELECTION SUR UNE SELECTION EN TAKE EFFECT

Cette macro s'exécute en mode aveugle BLIND et effectue un shuffle sélection sur la sélection existante dans l'effet.

BlindEdit On

ClearSelection

Selfix Effect X

ShuffleSelection

Store Effect 1.x.1

ClearSelection

BlindEdit Off

ACTIVER OU DESACTIVER LE REMOTE

Assign Remote 1/Enabled=Off

Assign Remote 1/Enabled=On

ASSIGNER FONCTION GROUP BLOCK OU WING SUR UN EFFET

Assign Effect x /Groups=2

Assign Effect x Thru y /Blocks=3

Assign Effect x /Wings=2

MODIFIER VALEUR DE FIXTURE DANS UNE SEQUENCE

Dans l'exemple suivant je souhaite réduire le dimmer sur certaines fixtures :

Search Fixture 1 Thru 6 If Sequence 1

Replace At 50 Thru 100 With 44 Thru 94 If Searchresult

COMMANDES MIDI NOTE MIDI SHOW CONTROL

La sortie midi de la console ou Onpc2 permet d'envoyer des messages Midi Show Control en ligne de commande.

Veuillez noter que si aucun MidiChannel est défini la configuration du MidiChannel de la section Midi Show Control sera utilisée.

Liste des messages possibles :

- **MidiNote [note]** Ex : **MidiNote 1**

- **MidiNote [midichannel],[note]** Ex : **MidiNote 16.1**

- **MidiNote [note] [velocity]** Ex : **MidiNote 1 127**

- **MidiNote [midichannel],[note] [velocity]** Ex : **MidiNote 16.1 127**

- **MidiNote [note] Off** Ex : **MidiNote 1 Off**

- **MidiNote [midichannel],[note] Off** Ex : **MidiNote 16.1 Off**

- **MidiNote [note] [velocity] Off** Ex : **MidiNote 1 127 Off**

- **MidiNote [midichannel],[note] [velocity] Off** Ex : **MidiNote 16.1 127 Off**

REGLAGES D'INTENSITE DE LA CONSOLE

assign root 3.2/intensitylittlight=0

assign root 3.2/intensitylittlight=255

Assign Root 3.2/intensityBtnBackground=0

Assign Root 3.2/intensityBtnBackground=255

Assign Root 3.2/intensityBtnHighlight=0

Assign Root 3.2/intensityBtnHighlight=255

Assign Root 3.2/intensityExecLED=0

Assign Root 3.2/intensityExecLED=255

GMA 2 - SYNTAXE EN VRAC 05

REDEMARRER OU ARRETER LA CONSOLE

reboot/save Sauvegardera le show en cours et redémarrera la console
shutdown/save Sauvegardera le show en cours et arrêtera la console

ASSIGNER UNE COMMANDE DANS UNE CUE

Les deux méthodes sont identiques :

Assign Exec x Cue x /cmd="Macro x"
Assign Sequence x Cue x /cmd="Macro x"

Pour une plage de cues :

Assign Exec x Cue x Thru y /cmd="Macro x"
Assign Sequence x Cue x Thru y /cmd="Macro x"

La méthode suivante écrit directement dans la cellule CMD : **Assign Executor x Cue y /cmd=("Commande ?")**

ASSIGNER UN TEMP DE FADE / DELAY A TOUS LES ATTRIBUTS

Attribute * At Fade 3
Attribute * At Delay 3

Note : Vous pouvez sauvegarder le résultat sous la forme d'un preset dans la palette **ALL** par exemple.

REGLAGE RESOLUTION DU TRACKBALL

Rapide dans une macro, permet de régler la résolution du TrackBall en Normal, Fine ou Coarse. Votre nom d'User doit remplacer le mien, WILLY

Assign UserProfile WILLY /TrackballResolution=Normal

REGLAGE RESOLUTION DU WHEEL

Rapide dans une macro, permet de régler la résolution de la molette Wheel en Normal, Fine ou Coarse. Votre nom d'User doit remplacer le mien, WILLY

Assign UserProfile WILLY /WheelResolution=Normal

CONNAÎTRE MES REGLAGES D'USER EN V 3.0.0.5

CD 39.2 ; List

Note : Le numéro 2 représente le numéro de mon User. Pour vérifier votre numéro d'User saisir **CD 39 ; List**.

AFFICHER DES VUES A LA VOLEE DANS LE SCREEN 2

Créer une macro qui contient :

Menu View /screen=2

Assigner cette macro dans l'un des 10 boutons **VIEW** de l'écran 2

AFFICHER PLUS RAPIDEMENT LE MENU STORE OPTIONS

Créer une macro qui contient :

Menu Toggle "defaultstoreoptions"

AFFICHER LA BARRE OUTILS OFF-TIME

C'est une solution de contournement qui permet d'afficher / masquer la barre d'outils OFF-TIME. Créer une macro qui fonctionnera en mode TOGGLE ON / OFF :

Ligne 1 - **Edit Executor \$SelectedExec - FOLLOW** en Wait.

Ligne 2 - **Edit Executor \$SelectedExec - FOLLOW** en Wait.

Ligne 3 - **PresetType "Dimmer" - GO** en Wait

Note : Les lignes 1 et 2 sont identiques et permettent sans que cela soit visible, d'afficher et masquer l'éditeur. Seule la barre outils reste affichée.

SAUVEGARDER UNE CUE AVEC TEMPS DE FADE ET NOM

Store Cue (numero de cue ?) Fade (Temps?) ("Nom de la cue ?")

ASSIGNER UN TEMPS DE RATE A UN EFFET

CD @ ---> Sélectionner l'effet

Assign Thru /rate=(Rate?)

CD /

UTILISATION DE LA FONCTION LIST - COMPLEMENT

Le mot clé **LIST** est accessible avec les touches : **MA + LIST**.

List Cue --> Listera toutes les cues de l'exécuteur SELECT dans la fenêtre de commandes.

List Preset 4. R* --> Listera tous les presets dont le nom commence par R

List Cue /filename=export --> Sauvegardera un fichier CSV avec la liste de toutes les cues de l'exécuteur SELECT. Ce fichier nommé export sera stocké dans le dossier REPORTS.