

PENSE-BETE GMA²

COMMANDES EN VRAC





PENSE BETE 1

LOCATE SEQUENCE X

Permet d'afficher l'executor dont la sequence est assignée

MAINTIEN DES TOUCHES CHANNEL PG-, FADER PG-, BTN PG-

Affiche la page n°1 des channels, executor fader ou u executor bouton

PRESET EN MODE NORMAL, DEFAULT, HIGHLIGHT ou STAGE

ASSIGN PRESET X

ECHANGE VALEURS ENTRE FIXTURE X et FIXTURE Y

FIXTURE X + Y AT FIXTURE Y + X PLEASE

EXTRAIT L'ETAT D'UNE FIXTURE DANS UNE CUE

Sélectionner fixture puis **AT CUE THRU X PLEASE**

CHARGE DANS LE PROGRAMMEUR LES VALEURS DE L'EXEC OU CUE SELECTIONNEE

IFOUTPUT EXEC X

EXTRAIRE VALEURS D'UNE CUE POUR LES FIXTURES SELECTIONNEES

Sélectionner fixture puis **AT CUE X PLEASE**

ACTIVER LES FIXTURES AYANT LE DIMMER SUPERIEUR A ZERO

IFOUTPUT PLEASE

ACTIVER LES FIXTURES AYANT LE DIMMER A ZERO

IFOUTPUT AT 0 PLEASE ou **IFOUTPUT AT 25 PLEASE** pour sélectionner les fixtures ayant le dimmer à 25%

SELECTIONNE TOUTES LES FIXTURES EN ROUGE ET LES METS EN BLEU

IFOUTPUT "ROUGE" "BLEU" (rouge et bleu étant des presets)

SELECTION DE TOUS LES CHANNELS

CHANNEL THRU PLEASE

SELECTION DE TOUTES LES FIXTURES

FIXTURE THRU PLEASE

STORE LES VALEURS DANS PLUSIEURS CUE

STORE CUE X THRU X PLEASE

SELECTIONNER TOUTES LES FIXTURES AVEC UN EFFET ACTIVE

IFOUTPUT EFFECT PLEASE

ASSIGNER VITESSE A UN LOT D'EFFETS

ASSIGN EFFECT 1 THRU X /SPEED=60

ASSIGNER SPECIAL MASTER DE VITESSE A UN LOT D'EFFETS

ASSIGN SPECIALMASTER "SPEED 1" AT EFFECT 1 THRU X



PENSE BETE 2

FONCTIONS ASSOCIEES AU BOUTON MA

MA + 1 : Preset type DIMMER
MA + 2 : Preset type POSITION
MA + 3 : Preset type GOBO
MA + 4 : Preset type COLOR
MA + 5 : Preset type BEAM
MA + 6 : Preset type FOCUS
MA + 7 : Preset type CONTROL
MA + 8 : Preset type SHAPERS
MA + 9 : Preset type VIDEO
MA + . : (DEFAULT)
MA + AT : STOMP - EXTRACT
MA + GROUP : LAYOUT - MASK
MA + PRESET : PRESET TYPE
MA + EFFECT : (SYNCEFFECTS)
MA + VIEW : SCREEN
MA + LEARN : RECORD
MA + LIST : LIST
MA + MOVE : REPLACE
MA + NEXT : NEXTROW
MA + PREV : PREVROW
MA + UP : RAISE MONITOR WING
MA + DOWN : LOWER MONITOR WING
MA + SET : RELEASE THE MONITOR WING BRAKE
MA + V1 THRU V10 : SELECTS DIFFERENT VIEW PAGES

DECLANCHER UN EXECUTEUR PAR SON NOM

Exemple : **GO EXEC "MON NOM"**

Avantages : La sequence ou cue "MON NOM" peut être déplacée facilement dans une commande comparée par exemple à GO EXEC 1.2

De plus, GO EXEC "MON NOM" déclenchera toutes les executeurs qui ont le nom commun.

CREER UN EFFET BITMAP

- 1 Sélection des fixtures
 - 2 appuis sur STORE
 - 3 appuis sur un preset vide BITMAP
 - 4 assigner le bitmap sur un executor
 - 5 éditer le bitmap via l'executor
 - 6 le menu edition bitmap s'ouvre
- Penser à appuyer sur reset camera avant de commencer

UTILISATION DE L'ASTERISQUE DANS UNE COMMANDE

Nommer les différents exec devant être déclenchés en parallèle. Exemple : Ambiance 1 , Ambiance 2 , Ambiance 3

GO EXEC "AMBIANCE"** permet de déclencher tous les executeurs dont le nom commence par AMBIANCE. (Attention à l'astérisque)

GOBACK EXEC "AMBIANCE"** permet de revenir 1 cue en arrière.



PENSE BETE 3

IMPORT DE PRESET

Exemple pour importer les presets de couleur fait dans un show precedent :

- 1 Load le show concerné
- 2 Taper en ligne de commande **EXPORT PRESET 4.1 THRU "MESCOLORS" PLEASE**
- 3 Load le nouveau show qui devra accueillir les presets couleurs
- 4 après avoir fait le patch taper en ligne de commande : **IMPORT "MESCOLORS" AT PRESET 4.1 THRU PLEASE**

IMPORT / EXPORT REMOTE INPUT (ANALOGREMOTE, MIDIREMOTE ou DMXREMOTE)

Exemple pour les données du MIDI REMOTE :

IMPORT "MesDonneesMidi" AT REMOTE 2 PLEASE

EXPORT REMOTE 2 "MesDonneesMidi" PLEASE

REMOTE 1 : ANALOGREMOTE / REMOTE 2 : MIDIREMOTE / REMOTE 3 : DMXREMOTE

CORRESPONDANCE DES ATTRIBUTS COLORDIM

- COLORDIM 1 = RED
- COLORDIM 2 = GREEN
- COLORDIM 3 = BLUE
- COLORDIM 4 = AMBER
- COLORDIM 5 = WHITE
- COLORDIM 6 = WARM WHITE
- COLORDIM 7 = COOL WHITE
- COLORDIM 8 = ORANGE
- COLORDIM 9 = RED ORANGE
- COLORDIM 10 = PURPLE
- COLORDIM 11 = INDIGO
- COLORDIM 12 = CYAN
- COLORDIM 13 = MAGENTA
- COLORDIM 14 = YELLOW
- COLORDIM 15 = UV
- COLORDIM 16 = GREEN CYAN
- COLORDIM 17 = MEDIUM WHITE

PLEASE PLEASE

La commande PLEASE X2 permet quand au moins une fixture est sélectionnée d'activer tous les attributs.

Si un autre PLEASE est effectué, les attributs seront désactivés et ainsi de suite.

DELETE CUE



A la suppression d'une cue, une fenetre permet deux options :

NORMAL DELETE : Supprime la cue ainsi que les données de tracking pour les cues suivantes

DELETE CUE ONLY : Supprime la cue et conserve les données de tracking.



PENSE BETE 4

COPIER PLUSIEURS CUES D'UNE SEQUENCE DANS UNE AUTRE SEQUENCE

COPY SEQUENCE X CUE 4 THRU CUE 8 AT SEQUENCE X CUE 10

La ligne de commande ci-dessus permet de copier les cue 4 à 8 dans une autre sequence à la cue 10. De ce fait les cues 5, 6, 7 et 8 seront insérées après la cue 10.

Note : L'ajout de plusieurs cues dans une autre séquence sans insérer de cue n'est actuellement pas supporté. (V 2.7.0.10)

Ex : **Copy Sequence x Cue 4 Thru 8 At Sequence x Cue 10 thru 14** n'est pas possible

METTRE A FULL OU A ZERO UN SPECIAL MASTER

TOFULL et TOZERO sont différents de 100 et 0. Ces deux commandes sont spécifiques aux specialMaster

TOFULL EXECUTOR 1 THRU mettra tous les specialMaster à Full. Les executors " standards " seront ignorés

TOZERO EXECUTOR 1 THRU mettra tous les specialMaster à zéro. Les executors " standards " seront ignorés

Note : Les specialMaster de vitesse, crossfade etc... seront aussi mis à full ou à zéro.

GRAND MASTER AUTOMATIQUE AVEC TEMPS DE FADE

Il n'est actuellement pas possible (v 2.7.0.10) de donner un temps de Fade au grand master pour qu'il puisse par ex se mettre à 0 automatiquement en 25 secondes. Une solution de contournement :

Assigner le special Master " Grand " sur un executor de préférence non accessible (sur une page lointaine en position 90 par ex)

Créer la macro suivante :

EXECUTOR "Grand" AT (Valeur du Grand Master ?) FADE (Temps de fade ?)

ACTIVER TOUS LES ATTRIBUTS

Une fixture au moins doit être sélectionnée

PLEASE PLEASE

RACCOURCIS POUR METTRE LE DIMMER A FULL

Une fixture au moins doit être sélectionnée

AT AT

RACCOURCIS POUR METTRE LE DIMMER A ZERO

Une fixture au moins doit être sélectionnée

.. (APPUYER 2X SUR LE POINT)

CLONER FIXTURE SUR FIXTURE EXISTANTE DANS UNE CUE

Exemple 1 : insérer une fixture (X) dans une cue qui prend les valeurs d'une fixture (Y) existante dans la cue :

CLONE FIXTURE Y AT FIXTURE X IF SEQ X CUE X

Note : AT filtrer permettra de filter les attributs.

Exemple 2 : toutes les fixtures sont dans la cue mais un groupe de fixture (X) doit prendre les valeurs de couleur et gobo d'un groupe de fixture (Y) :

CLONE FIXTURE 301 THRU 310 AT FIXTURE 311 THRU 320 IF SEQ X CUE X

Note : Tenir AT pour filtrer et sélectionner les filtres couleur et gobo

RACCOURCIS POUR AUGMENTER LE DIMMER DE 10%

Une fixture au moins doit être sélectionnée

PLUS PLUS (++)

RACCOURCIS POUR DIMINUER LE DIMMER DE 10%

Une fixture au moins doit être sélectionnée

MOINS MOINS (--)



PENSE BETE 5

CHARGER DANS LE PROGRAMMEUR LES VALEURS D'UN GROUPE DE FIXTURE PRESENT DANS UNE CUE

GROUP 35 AT GROUP 35 IF EXEC X CUE Y PLEASE

Note : Utiliser le filtre AT pour charger les valeurs de certains attributs uniquement

FUSIONNER EFFET

COPY EFFECT X AT EFFECT Y PLEASE

L'effet X sera copier sur l'effet Y

Note : Sélectionner MERGE lors de la sauvegarde, ou pour une macro : COPY EFFECT X AT EFFECT Y / m

SELECTIONNER FIXTURES AYANT LE DIMMER DANS UNE PLAGE DE VALEURS

IFOUTPUT AT 25 THRU 30 PLEASE

Sélectionnera toutes les fixtures ayant le dimmer compris entre 25 et 30%.

INCREMENTER OU DIMINUER LE BPM DE UNE UNITE

Executor 1.X At + 0.444

Executor 1.X At - 0.444

Note : D'où viens cette valeur 0.444 ?? Le BPM sur un spécialMaster est à 225 quand le fader est à 100%.

Il suffit de diviser 225/100 pour avoir une valeur de 1.

CRÉER UN MULTIPATCH RAPIDEMENT PAR LIGNE DE COMMANDE

Assign Dmx 1.5 + 1.8 At Channel 1

Créera le multipatch des circuits 5 et 8 de l'univers 1 sur le channel ID 1

EXPORTER LE PATCH

SelectDrive 3 ; Export root 7.4 ("Nom du Patch ?")

Exporte le patch dans le dossier Import/Export au format .xml

DEUX MODELES DIFFERENTS D'EXPORTATION DE SEQUENCE

SelectDrive 3 ; Export Sequence (Sequence Number)

SelectDrive 3 ; Export Sequence (Sequence Number) ("File Name") /style = executorsheet

Exporte la séquence dans le dossier Import/Export au format .xml

SUPPRIMER FIXTURE D'UNE SEQUENCE AYANT DE NOMBREUSES CUES EN UTILISANT UN MONDE

Exemple : Vous souhaitez supprimer toutes les données (tracking compris) d'une ou plusieurs fixtures présentes dans une sequence consequente dont vous ne savez trop si telle ou telle cue contient des données de cette (ces) fixture(s).

Utiliser un MONDE pour cette action est très efficace, rapide et radical sans aucune erreur.

Sélectionner la ou les fixtures à supprimer puis créer un monde.

Activer ce monde. Désormais seules cette ou ces fixtures peuvent être manipulables dans le show.

Supprimer toutes les cues de la sequence : Delete Seq X Cue 1 Thru

La séquence bien sur n'a pas été supprimée, seul toutes les données de la ou des fixtures du monde ont été supprimées.

Réactiver le monde principal FULL.

TRAVAILLER AVEC DES VALEURS D'ENCODER EN DECIMAL (255)

Afficher sur un écran le tableau FIXTURE. Dans les options du tableau et l'onglet DISPLAY sélectionner dans READOUT : DECIMAL

Le tableau peut être supprimé, la valeur DECIMALE sera désormais appliquée jusqu'à la prochaine modification dans le tableau.



PENSE BETE 6

PRESET UNIVERSEL - SELECTIF - GLOBAL

UNIVERSEL :

La lettre **U** présente sur le preset symbolise ce mode.

Le mode UNIVERSEL permet d'utiliser le preset avec n'importe quelle fixture possédant l'attribut associé (par exemple toutes les fixtures possédant un PAN / TILT) cela meme si il a été sauvegardé à partir d'une seule fixture.

SELECTIF :

La lettre **S** présente sur le preset symbolise ce mode.

Le mode SELECTIF permet d'utiliser le preset UNIQUEMENT avec les fixtures sélectionnées pour l'enregistrer.

GLOBAL :

La lettre **G** présente sur le preset symbolise ce mode.

Le mode GLOBAL permet d'utiliser le preset avec les fixtures de meme type que la ou les fixtures sélectionnées pour l'enregistrer.

exemple si le preset est enregistré avec un Mac 700, il pourra etre utilisé avec n'importe quel autre Mac 700 dispo dans le patch mais ne fonctionnera pas avec n'importe quelle autre fixture.

LISTE DES FONCTIONS ACCESSIBLES PAR PRESSION MAINTENU DU BOUTON

FULL : Met tous les paramètres aux valeurs HIGHLIGHT

OOPS : Ouvre le menu MULTI-OOPS

EFFECT : Ouvre le menu RUNNING EFFECT

GROUP : Ouvre le menu GROUP MASTER

AT : Ouvre le menu AT FILTER

STORE : Ouvre le menu STORE FILTER

CLEAR : Effectue un CLEAR-ALL

HIGHLIGHT : Flash sur la sélection

BLIND : Bascule en mode BLIND-EDIT

BT PG- : Affiche la page bouton n°1

CH PG- : Affiche la page channel n°1

FD PG- : Affiche la page fader n°1

AFFICHAGE TEMPORAIRE DE PALETTE DANS L'ECRAN N°2

MENU GROUP : Affiche la fenetre GROUPE

Raccourcis : **LIST + GROUP**

MENU EFFECT : Affiche la palette EFFETS

Raccourcis : **LIST + EFFECT**

MENU COMMANDLINERESPONSE : Affiche la fenetre LIGNE DE COMMANDE

MENU MACRO : Affiche la palette MACRO

Raccourcis : **LIST + MACRO**

MENU PAGE : Affiche la palette PAGE EXECUTOR

Raccourcis : **LIST + PAGE**

MENU VIEW : Affiche la palette VIEW

Raccourcis : **LIST + VIEW**

MENU SEQUENCE : Affiche la palette SEQUENCE

Raccourcis : **LIST + SEQUENCE**

MENU DMXUNIVERSE : Affiche la palette UNIVERSE

Note : Pour refermer la palette utiliser la fonction **ESC**

Doit être utilisé en ligne de commande, la fonction MENU n'est pas accessible à partir d'un bouton.

Astuce : Créer une macro contenant par exemple **MENU GROUP** et assignez la à un bouton user X. Cela fonctionnera comme un bouton TOGGLE, la palette GROUP étant tour à tour affichée ou masquée.

SELECTIONNER UNE FIXTURE DANS LA FEUILLE DMX

Presser deux fois **SELECT** qui devient **SELFIX** et cliquer sur une fixture dans la feuille DMX

Une macro peut etre aussi réalisée :

Selfix Dmx (DMX Universe . DMX Channel)



PENSE BETE 7

CARACTERE COMMENTAIRE

Permet d'ajouter un commentaire dans une ligne de commande de macro par exemple, en clair tout ce qui est écrit après le caractère # n'est pas pris en compte dans la syntaxe.

Note : Les apostrophes doivent cependant être utilisées pour les commentaires.

Exemple ligne de macro : Delete Group 5 Thru 10 # " Voici mon commentaire ! "

LA FONCTION EXTRACT

Brise le lien vers un effet ou un preset et appliquera les valeurs en durs dans le programmeur. Raccourcis **EXTRACT** : **MA+ AT AT**

Exemple :

FIXTURE X AT PRESET 4.1 PLEASE : Les valeurs actives dans le programmeur prennent référence au lien du preset 4.1. Si une cue est stockée et que par la suite le preset 4.1 est mis à jour, la mise à jour sera également répercutée à la cue.

FIXTURE X EXTRACT PRESET 4.1 PLEASE : Prend les valeurs actives du preset stockées en durs dans le programmeur mais brise le lien à ce preset. Si le preset est mis à jour, cette mise à jour ne sera plus répercutée sur la cue.

UTILISER LE TESTEUR DMX DE LA PALETTE DMX

Cas concret : Récupérer le dmx d'une installation TRAD en fixe dont on a aucune infos d'adressage afin de choisir les projecteurs qui seront utilisés, de les patchés et de les nommer.

Afficher la palette DMX sur un écran.

Cliquer deux fois sur **CHANNEL** (DMX). Les attributs sont maintenant masqués par le testeur DMX.

Encoder n°1 : Sélectionner l'univers.

Encoder n°2 : Sélectionner la première adresse.

Encoder n°3 : Sélectionner le niveau de dimmer. Par exemple 50%.

En déplaçant l'encoder n°2 adresse par adresse, chaque fois qu'un projecteur s'allumera à 50 % son adressage correspondra à l'adresse en cours.

Cliquer sur **EDIT** puis sur le petit cadre du projecteur dans la palette DMX pour le nommer, modifier son adresse et d'autres réglages possibles.

Rappel : Si un projecteur est " parké " un petit cadre bleu entourera le cadre du projecteur dans la palette DMX.

RACCOURCIS POUR SELECTIONNER LES ATTRIBUTS ET SOUS ATTRIBUTS

Le raccourcis **MA + un chiffre de 1 à 9** sélectionne les attributs (dimmer - Position - Gobo - Color - etc...)

Pour certains attributs disposant de sous attributs la sélection du chiffre cliqué plusieurs fois sélectionnera les sous attributs (Exemple pour l'attribut Color les sous attributs Color1 - Colordim - Colormix - etc...).

RACCOURCIS POUR EXECUTER STOMP SUR UN ATTRIBUT SPECIFIQUE

Le raccourcis **MA + AT + un chiffre de 1 à 9** exécutera la fonction **STOMP** sur l'attribut sélectionné.

Exemple : **MA + AT + 4** exécutera un **STOMP** sur l'attribut **COLOR**

Note : Le raccourcis exécute la commande immédiatement, il n'y a pas de confirmation **PLEASE**

SUPPRIMER TOUTES LES ACTIONS PRESENTES DANS LA LISTE MULTI-OOPS

La nouvelle fonction **OOPS/CLEAR** Utilisable uniquement en ligne de commande permet de supprimer toutes les actions effectuées et stockées dans la liste de la fenêtre **MULTI OOPS**. Une fenêtre de confirmation s'affichera.





PENSE BETE 8

LE MODE FAST CALL DISPONIBLE SUR LES PRESETS

Disponible dans les palettes de presets, ce mode quand il est activé (Options de preset) permet un appel rapide du preset sans sélection de fixtures.

Les valeurs du preset sont activées dans le programmeur et le preset applique son mode de restitution sur les fixtures, **UNIVERSEL**, **GLOBAL**, **SELECTIF**.



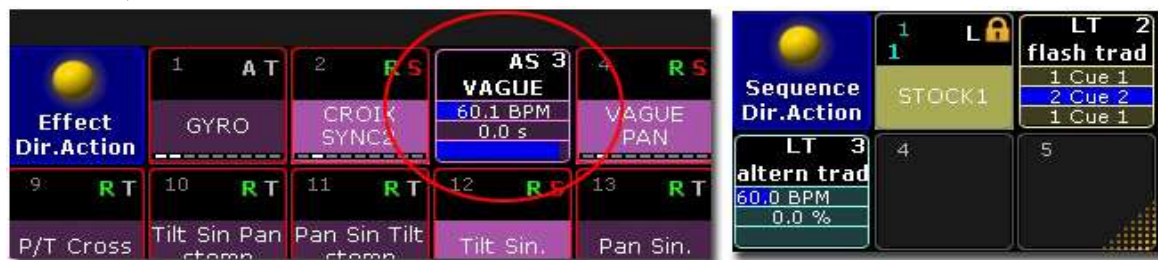
LE MODE POOL PLAYBACK DISPONIBLE DANS LES PALETTES EFFET ET SEQUENCE

Ce mode permet de démarrer un effet ou une séquence directement à partir de la palette sans les affecter à un exécuteur et l'icône mini exécuteur est à l'identique d'un exécuteur. De plus les fonctions **GO+**, **GO-**, **GOTO**, etc... sont utilisables sur le preset ainsi que la fenêtre **OFF OFF**.

Pour les effets ce mode ne fonctionne que si l'effet est **SELECTIF** (Take sélection de fixture).

La fonction **LINK ENCODER** pour les effets permet d'afficher quand un preset est exécuté la **TOOLS BAR**.

Pour être efficace, ce mode doit être associé à la fonction **DIRECT ACTION**.



LA COMMANDLINE INTERACTION (CLI)

La **CLI** est une fonction disponible dans l'éditeur de macro. Selon qu'elle est activée ou désactivée elle interagit ou pas avec la ligne de commande.

concrètement si une macro est exécutée il ne sera pas possible si la **CLI** est activée de saisir n'importe quelle autre commande sans détruire ce que la macro exécute. Cela est dû au fait que la syntaxe de la macro est exécutée en ligne de commande et que si une autre commande ou macro est envoyée elle transitera également par la ligne de commande mélangeant la syntaxe. A l'inverse, si la CLI est désactivée, la macro est traitée directement, de ce fait durant son exécution n'importe quelle autre macro ou commande pourra être envoyée.



PORTS ETHERNET DE LA CONSOLE

2 ports Ethernet sont présents à l'arrière de la console :

ETHERNET 1 :

Destiné à MA-NET et d'autres protocoles de multi-diffusions DMX - (Par exemple CSN). C'est la carte interface réseau eth0.

ETHERNET 2 :

Destiné aux protocoles de diffusion (actuellement utilisé pour ARTNET seulement). C'est la carte interface réseau eth1.

Note : C'est le port **ETHERNET 2** qui doit être utilisé pour utiliser un node Ethernet dmx.





PENSE BETE 9

ROLE DE LA PALETTE SMART

Les valeurs présentes sous forme de " boutons presets" représentent tous les presets qui sont créés lors d'un **AUTO-CREATE**.

Contrairement aux apparences, ce n'est pas un outil de sélection de presets mais le miroir de la librairie de la fixture sélectionnée permettant d'y faire des corrections de presets qui sont erronés, de compléter une librairie dont on a peu d'infos sur le channel mode du fabricant (par le fait de visualiser en réel le rendu du projecteur) ou d'y stocker de nouvelles valeurs qui seront exportées ensuite dans la librairie et restituées par l'AUTO-CREATE.

Le stockage de valeurs dans la palette SMART se fait par sous attributs. Il faudra donc par exemple pour y stocker un preset de position stocker le PAN puis le TILT dans les sous attributs correspondants. Lors d'un prochain AUTO-CREATE les deux presets (PAN et TILT) seront présents. Il faudra les fusionner pour retrouver la position initiale. Fastidieux mais pas impossible donc !!!

A savoir aussi que si une valeur est stocké et que cette valeur existe déjà dans un bouton, celui-ci sera écrasé par le nouveau bouton.



PROCEDURE

Sélectionner une fixture

Activer un preset ou des valeurs en dur.

sélectionner le sous attribut concerné dand la palette SMART

Cliquer sur **STORE** puis sur le bouton vide présent dans la palette.

Note : Si un preset doit être corrigé ne pas oublier de supprimer le preset erroné ensuite (Delete + bouton)

Aller dans **SETUP / PATCH & FIXTURE SCHEDULE / FIXTURE TYPE**

Sélectionner la librairie de la fixture et cliquer sur **EXPORT**.Penser à nommer différemment la librairie si vous ne souteitez pas écraser l'originale !

Désormais en choisissant dans de futur shows cette librairie, lors de l'**AUTO-CREATE** les nouveaux presets ou presets corrigés seront disponibles.

PASSER A LA CUE 1 RAPIDEMENT

Utiliser la fonction **TOP PLEASE** ou **TOP EXEC X PLEASE** si l'executor n'est pas en mode **SELECT**. (Les temps de fade, delay sont pris en compte).

FONCTION KILL

KILL PLEASE pour l'exec en mode **SELECT** ou **KILL EXEC X PLEASE**. Raccourcis **KILL** : **TOP TOP**

Fonctionne comme un **GO+** ordinaire, permet de passer à la cue suivante et stoppe tous les autres exécuteurs qui n'ont pas l'option **KILL PROTECT** activée.

COMMANDE A NE PAS UTILISER (sauf pour blague) MAIS A CONNAÎTRE

Soulevé Par **Fabrice OUDIN** sur le forum Operateur GMA2, **FLASH FIXTURE X PLEASE** force tous les canaux dmx des fixtures sélectionnées à 100%

Pour supprimer l'action de cette commande il faudra utiliser : **FLASH OFF FIXTURE X PLEASE**. Un ClearAll par exemple de fonctionnera pas.

C'est assez similaire à l'action de parker une fixture mais pour cette commande, le grand master agit sur les fixtures.

REAFFICHER DIFFERENTES FENETRES DANS L'ECRAN D'ORIGINE

Le bouton **SWTICH DIALOGS TO DEF. SCREEN** disponible dans l'**ENCODER SETTING** permet d'afficher dans l'écran d'origine les différentes fenetres (**TOOLS**, **SETUP**, **BACKUP**, **MULTI-OOPS**, **STORE OPTIONS**, **MULTI-OOPS**, **RUNNING EFFECT**, **MENU OFF OFF**) dans l'écran n°1.





PENSE BETE 10

OPTIONS DU MENU OFF

rôle des 3 boutons présents en bas à gauche du **MENU OFF** (**OFF OFF**)

ONLY MY PLAYBACK : Lorsque ce bouton est activé (couleur jaune) seuls les objets qui ont été activés dans la session ou une autre session mais avec le même **USER PROFILE** seront visibles.

PREVIEW PLAYBACK : Affiche l'executor qui a été activé dans le mode **PREVIEW**.

FREEZE OFF MENU : Quand un objet est supprimé son emplacement dans la liste est gelé (Sa ligne dans le tableau est vide mais reste visible).



OFF POOL PLAYBACK : Supprime tous les presets actifs des palettes qui sont en mode **POOL PLAYBACK**.

LIMITER UN EFFET A 1 CYCLE

Cette fonction n'existant pas actuellement (V 2.7.0.10) dans la section effet, une solution de contournement consiste à sauvegarder l'effet sur un executor et de le changer en **CHASE**. Dans l'édition du chase un petit menu est présent et contient :

ENDLESS : Le chase boucle continuellement.

SHOOT-OFF : Le chase effectue 1 seule boucle et l'executor ensuite est arrêté.

SHOOT-ON : Le chase effectue 1 seule boucle et l'executor ensuite reste actif.



ATTRIBUTS ET ENCODER GROUPING

Cette section disponible dans **SETUP/PATCH & SCHEDULE/ FIXTURE TYPE/ ATTRIBUTE & ENCODER GROUPING** permet d'organiser la disposition des encoders et attributs et d'en créer de nouveaux pour des fonctions spécifiques.



CAS CONCRET : Grouper les attributs **GOBO1**, **ROT GOBO1**, **GOBO2** et **ROT GOBO2** évitant de changer de sous-attribut comme cela est par défaut.

Sélectionner **GOBO** dans **LIST OF PRESET TYPE** puis sélectionner **GOBO2** dans **FEATURE OF PRESET TYPE "GOBO"**.

Sélectionner **GOBO2** dans **FEATURE ATTRIBUTE "GOBO2"**.

Cliquer sur le bouton **MOVE**.

Sélectionner **GOBO1** dans **FEATURE OF PRESET TYPE "GOBO"**.

Cliquer sur la ligne **NEW**. **GOBO2** est maintenant groupé avec **GOBO1**.

Recommencer la procédure pour grouper **ROT GOBO2** par exemple.

Sauvegarder en quittant le **PATCH**.



PENSE BETE 11

CUE ZERO

CUE ZERO est une cue virtuelle qui est créée si la séquence est en mode **TRACKING** et si l'option **CUE ZERO MODE** est activée.



Son rôle est de faire un lien avec les valeurs par défaut définies dans les bibliothèques afin que pour les attributs utilisés dans la séquence qui n'ont pas de valeurs actives, les valeurs par défaut soient appliquées lors de la création ou la copie de cue. Si par la suite une valeur par défaut est modifiée, cela sera répercutée dans la séquence.

En plus de la valeur par défaut, **CUE ZERO** comprendra également un **STOMP** pour chaque attribut qui utilise un effet dans cette séquence.

Une **CUE ZERO** ne peut être NI SÉLECTIONNÉE, NI MODIFIÉE, NI MISE À JOUR.

Une séquence contenant une seule cue ne possèdera pas de **CUE ZERO**.

À chaque nouvelle cue créée contenant un nouvel attribut, la valeur par défaut de ce nouvel attribut est ajoutée dans la **CUE ZERO**.

MENU CUE ZERO MODE :

OFF : Ne créera pas de **CUE ZERO** et supprimera si elle existe une **CUE ZERO** existante.

ON : Va créer un **CUE ZERO** pour tous les attributs stockés dans cette séquence.

DIMMER ONLY : Va créer un **CUE ZERO** uniquement pour les attributs dimmer.

ALL : Va créer un **CUE ZERO** pour tous les attributs de toutes les fixtures ayant un attribut stocké dans cette séquence.

CUE ZERO EXTRACT : Cette option est disponible lorsque **CUE ZERO** est utilisé. Lorsque cette option est activée, cela permet d'extraire les valeurs par défaut stockées dans le **CUE ZERO**. Cela permettra de garder le show intact si vous modifiez ensuite les valeurs par défaut.

EXEMPLE :

Vous créez une nouvelle cue avec une fixture dont la valeur par défaut de zoom de 50%. Cette valeur 50% est maintenant stockée dans le **CUE ZERO**.

Vous modifiez ultérieurement la valeur de zoom par défaut de cette fixture à 45%.

Si vous n'avez pas utilisé **CUE ZERO EXTRACT**, la valeur **CUE ZERO** sera maintenant de 45%. Si par contre vous utilisez **CUE ZERO EXTRACT**, la valeur **CUE ZERO** sera maintenu à 50%.

Note : L'option **RELEASE FIRST STEP** n'est pas utilisable en combinaison avec **CUE ZERO ON** ou **CUE ZERO ALL**.

LA PALETTE FILTRE ET LES FILTRES UTILISATEURS



Les filtres qu'ils soient créés à partir du filtrage présent dans **STORE** ou celui présent avec **AT** sont tous stockés dans cette palette.

Le moyen le plus rapide de créer un filtre est de cliquer ou d'éditer directement dans un emplacement de la palette. Il n'y a pas de procédure de sauvegarde le filtre pouvant être modifié à loisir. De plus l'avantage de cette solution est que le filtre n'est pas mis en **FILTRE PAR DÉFAUT**.

Quand un filtre est créé depuis **STORE** ou **AT**, il devient **FILTRE PAR DÉFAUT** jusqu'à ce qu'il soit remplacé soit par la création d'un nouveau filtre soit manuellement directement dans la palette.

Pour mettre un filtre par défaut manuellement, comme pour les exécuteurs, cliquer sur **SELECT** puis sur le filtre concerné. La partie inférieure deviendra de couleur verte.

Hormis le filtre **ALL** qui est le filtre **MAÎTRE** et qui ne peut ni être modifié ni supprimé, l'utilisation d'un **FILTRE UTILISATEUR** est indiquée par le clignotement de la touche de fonction **AT**.

Dans la photo, différentes représentations de filtres embarquants selon l'exemple différentes valeurs d'attributs, valeurs de temps de fade, de temps de delay ou valeurs d'effet. Notez le fond vert du filtre par défaut.



PENSE BETE 12

FONCTIONS PAR DEFAUT DE LA CALCULATRICE



OFF : Cette fonction désactive l'attribut et par conséquent la valeur ne sera pas prise en compte dans le programmeur.

DESACTIVATE : La valeur saisie est toujours active mais l'attribut est désélectionné et ne sera pas prise en compte dans le programmeur.

REMOVE : Permet de supprimer la valeur dans le programmeur.

Exemple d'utilisation :

Une cue contient une valeur de dimmer pour la fixture 1. Nous ne souhaitons plus cette valeur dans la cue. La fixture 1 est sélectionnée et la calculatrice de l'attribut DIMMER est ouverte. Un clic sur **REMOVE** active le dimmer dans le programmeur avec la mention **REMOVE** dans le champ.

Updater la cue et la valeur de dimmer pour la fixture 1 sera supprimée.

RELEASE : Permet de libérer la valeur dans le programmeur. Ceci peut être utilisé pour libérer les valeurs précédentes dans une cue. La mention **R** est écrite dans le champ.

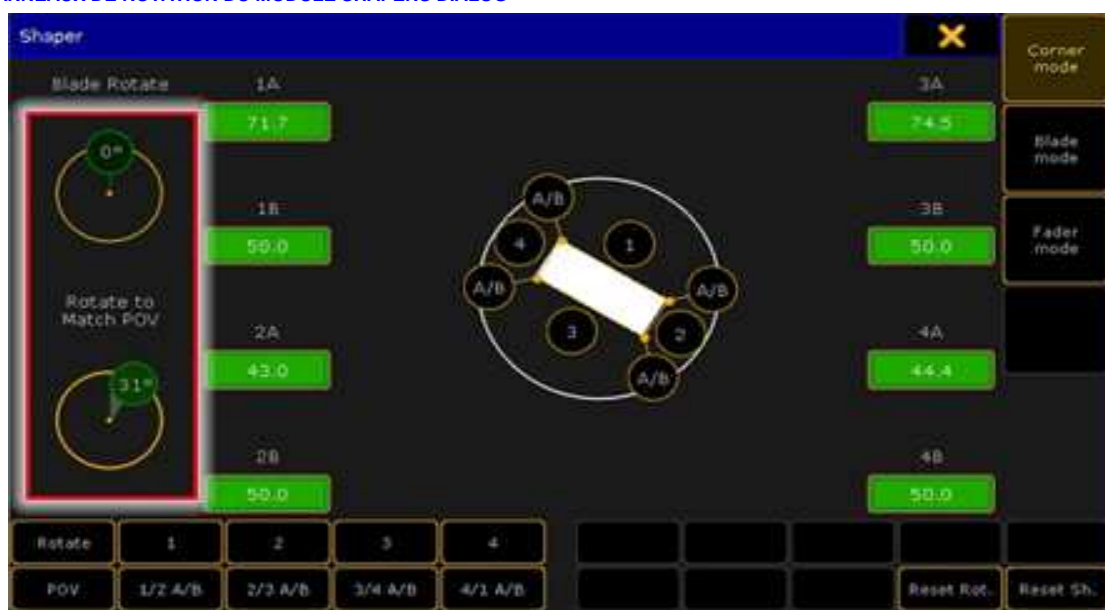
DEFAULT LINK : (**VALUE DEFAULT** a été remplacé par **DEFAULT LINK**).

Cette fonction travaille essentiellement comme un preset pour fournir un lien vers les valeurs par défaut de la fixture.

Pour obtenir les valeurs en durs comme dans les versions antérieures, vous devrez extraire (**EXTRACT**) le lien par défaut par la suite.

Note : Les liens par défaut des valeurs sont écrites entourées de parenthèses dans toutes les feuilles.

ANNEAUX DE ROTATION DU MODULE SHAPERS DIALOG



ANNEAU DU HAUT : Permet la rotation du module à couteaux de la fixture. La valeur de rotation est prise en compte dans le programmeur. Le bouton **RESET ROTATION** initialise à 0° la rotation.

ANNEAU DU BAS : Sert uniquement à obtenir un meilleur point de vue pour l'utilisateur. Aucune valeur n'est activée dans le programmeur.

Le bouton **RESET ROTATION** n'a aucun effet pour cet anneau.



PENSE BETE 13

MODIFIER LES GOBOS, LES COULEURS UTILISES DANS LES VIGNETTES DE LA LIBRAIRIE

Dans **SETUP / PATCH & FIXTURE SCHEDULE / FIXTURE TYPE** sélectionner la fixture dans la liste puis cliquer sur **EDIT**.

Sélectionner le bouton **WHEEL MANAGER**. Dans cette section il est possible entre autre de modifier gobo existants, couleurs définies....

Sélectionner G1 (pour la roue de gobo 1) puis cliquer sur **EDIT ROW**.

Un clic **DROIT** dans la liste **MEDIA FILENAME** pour le gobo concerné permettra d'ouvrir le menu de sélection de gobo disponible dans le dossier **GOBO**.



Voici le résultat d'une image GOBO personnalisées visibles dans la calculatrice. Pour une question posée sur le forum j'ai fait un test de gobo en 3 tailles différentes : 64x64 pixels, **128x128 pixels** (la taille standard de la plupart des gobos) et 256x256 pixels sans changement visibles sur la vignette.

Le format des vignettes créées doit être au format : **.bmp**

AFFICHER RAPIDEMENT UN SPECIALMASTER

Cliquer et maintenir la touche **GROUP** pour afficher la fenêtre **SPECIALMASTER**.

Cliquer sur la partie haute du SpecialMaster concerné. La page sera affichée avec l'inscription **HERE** sur le SpecialMaster.



CORRESPONDANCE DES ATTRIBUTS COLORRGB

- COLORRGB 1 = RED
- COLORRGB 2 = GREEN
- COLORRGB 3 = BLUE
- COLORRGB 4 = AMBER
- COLORRGB 5 = WHITE
- COLORRGB 6 = WARM WHITE
- COLORRGB 7 = COOL WHITE
- COLORRGB 8 = ORANGE
- COLORRGB 9 = RED ORANGE
- COLORRGB 10 = PURPLE
- COLORRGB 11 = INDIGO
- COLORRGB 12 = CYAN
- COLORRGB 13 = MAGENTA
- COLORRGB 14 = YELLOW
- COLORRGB 15 = UV
- COLORRGB 16 = GREEN CYAN
- COLORRGB 17 = MEDIUM WHITE



PENSE BETE 14

MA + . (Point) FONCTION DEFAULT V2.8

Nouvelle fonction de la V2.8 permettant sur une sélection de fixtures d'activer la valeur par défaut d'un attribut.

Sélectionner la fixture

MA + . (Point) Affiche **DEFAULT** en ligne de commande.

cliquer sur l'attribut concerné, activera dans le programmeur les valeurs par défaut.

FONCTION POUR AFFICHER TOUTES LES FENETRES DE DIALOGUE DANS L'ECRAN PAR DEFAULT V2.8

MENU / RESET PLEASE Réaffiche toutes les fenetres (Tools, Setup, Backup, Store, etc...) dans l'écran Multitouch.

ACTIVER VALEURS DANS LE PROGRAMMEUR AVEC LA FONCTION CALL (ON ON) V2.8

Nouvelle fonction de la V2.8 permettant d'activer dans le programmeur les valeurs d'une cue.

CALL CUE X PLEASE

Note :

CALL CUE 3 PLEASE activera les valeurs de la cue 3. Les valeurs de la cue 0 jusqu'à la cue 2.999 seront inactives.

Pour activer toutes les valeurs de la cue 0 jusqu'à la cue 3 = **CALL CUE 3 / STATUS PLEASE**

ALLER A LA CUE X SUR PLUSIEURS EXECUTORS V2.8

Nouvelle commande de la V2.8 permettant de lancer une cue sur plusieurs executors.

GOTO CUE X EXECUTOR Y THRU Z PLEASE

LIMITER RAPIDEMENT LES DROITS DE L'UTILISATEUR EN COURS - MODE GUEST (Droits les plus restreints)

En ligne de commande saisir :

LOGOUT PLEASE

ANNULER UNE CUE SELECTIONNEE DANS LA LISTE LOAD

Pour annuler une cue qui vient d'être sélectionnée dans la liste LOAD et prête à être envoyée au prochain GO :

ON PLEASE

Recharge la cue en cours et donc annule le LOAD.

REDIMENSIONNER LA SCENE DU STAGE PAR MACRO

Il n'est pas possible pour la version actuelle de redimensionner la scène du STAGE sans utiliser le logiciel MA 3D.

La macro suivante le permet :

Edit Macro 138 'DIMENSION STAGE'	
Showing 'DIMENSION STAGE'	
No.	Command
1	» 'Definition Dimensions de la Scene'
2	Assign Item30 "Stage Plane" /scaleX=(Ouverture Scene ?) /ScaleY=(Profondeur Scene ?)
New	

Exemple de dimensions à saisir dans les popup : Ouverture : **1.5** - Profondeur : **0.8** pour une scène de **15 m X 8m**.

CHANGER DE VERSION SUR UNE CONSOLE

Il est possible de changer de version sur la console par exemple pour une version antérieure à la condition que :

La version désirée a déjà été installée sur la console et que la console n'a pas subi un **FULL INSTALL**.

Au démarrage avec les touches fléchées du clavier sélectionner le menu **UTILITY**.

Sélectionner dans le menu **CHOOSE VERSION**.

Une liste affiche toutes les versions présentes dans la console.

Sélectionner la version voulue et valider avec la touche ENTER du clavier.

Quitter le menu **UTILITY**.

La console reboote et démarre sur la version sélectionnée.



PENSE BETE 15

BASCULE CLAVIER AZERTY EN QUERTY (WINDOWS)

Rien à voir avec **GMA2** mais toutefois bien pratique quand le clavier est en mode QUERTY et que l'on souhaite le basculer en AZERTY ou vice-versa.

Appuyer en même temps sur les touches : **ALT SHIFT**

IFOUTPUT FADE - IFOUTPUT DELAY V2.9

Permet de sélectionner les fixtures d'une cue avec des valeurs de temps de fade. Prend en compte les valeurs de tracking. Quelques exemples :

IFOUTPUT FADE 5 PLEASE - IFOUTPUT FADE 1 THRU 5 - IFOUTPUT EXECUTOR 1 FADE 4 - IFOUTPUT DELAY 2 THRU 6

CREATION DE CUE INCREMENTEE V2.9

STORE CUE 1.0 THRU 2

Crée des cues numérotées : 1 + 1.2 + 1.3 + 1.4 + 1.5 + 1.6 + 1.7 + 1.8 + 1.9 et 2.

DISTINCTION DES VALEURS RELATIVES OU ABSOLUES V2.9

Aucun espace entre le moins / plus et le numéro permet d'obtenir une valeur absolue : (Calculatrice signe **+/-**)

"ATTRIBUTE" DIMMER AT -10 - "ATTRIBUTE" DIMMER AT +5

Un espace entre le moins / plus et le numéro permet d'obtenir une valeur relative : (Calculatrice signe **-**)

"ATTRIBUTE" DIMMER AT - 10 - "ATTRIBUTE" DIMMER + 5

APPLIQUER VALEURS FIXTURE PRESENTE DANS UNE CUE A DES FIXTURES EXTERIEURES A LA CUE V2.9

Depuis la V2.9 il est également possible d'appliquer directement cette commande à une cue ou un Exec actif.

FIXTURE X THRU Y AT FIXTURE Z PLEASE

Appliquera à l'identique les valeurs de la fixture Z présente dans la cue /exec aux fixtures X à Y. AT peut être filtré.

NOUVELLE NUMEROTATION DES SPECIAL MASTER V2.9

DEFAULT MASTER : **1.1 - 1.11**

GRAND MASTER : **2.1 - 2.6**

SPEED MASTER : **3.1 - 3.16**

RATE MASTER : **4.1 - 4.16**

PLAYBACK MASTER : **5.1 - 5.50**

ASSIGN SPECIALMASTER 2.1 AT EXEC 1 PLEASE

Assigne le Spécial Master " Grand " à l'executor 1.

RESERVER BOUTONS X1 A X20 POUR LES EXEC 201 A 220 EN MODE USER 1 OU USER 2 V2.9

Dans **SETUP / USER / SETTING** activer sur **ON** : **XKEYS ALWAYS FOR EXEC**.

Désormais peu importe le mode, **USER 1**, **USER 2** ou **LIST**, les boutons seront utilisables uniquement pour les exec **201** à **220**.

Les boutons USER restent accessibles par écran tactile

FONCTION LOOP BREAKING GO V2.9

Nouvelle fonction disponibles dans les options d'executeur, permet quand elle est active et si un **LOOP** existe dans la séquence de casser la boucle en cours d'exécution avec la commande **GO** et de passer à la cue suivante juste après la cue ou le loop a été défini.

REDIMENSIONNER LA SCENE DU STAGE V2.9

Il est à nouveau possible de redimensionner la scène du STAGE et même de lui faire faire des rotations.

SETUP / PATCH & FIXTURE SCHEDULE / FIXTURE POSITIONS / 3D OBJETS.

MASQUER LA GRILLE DU LAYOUT V2.9

Il est possible de masquer la grille visible du LAYOUT en donnant la valeur **0** dans le **GRID X** des options de LAYOUT.

La grille sera visible pour effectuer un déplacement d'objet puis masquée dès que l'objet n'est plus manipulé.

VALEURS MULTIPLES DANS CALCULATRICE V2.9

Plusieurs valeurs peuvent être mélangées avec THRU dans la calculatrice.

Exemples pour le dimmer :

0 THRU 100 THRU 0 PLEASE ou plus tordu : **0 THRU 100 THRU 0 THRU 80 PLEASE**



PENSE BETE 16

INVERSER PAN TILT DANS LA 3D SANS INVERSER LA SORTIE DMX

Permet d'inverser le visuel **PAN TILT** dans le logiciel **3D** sans toucher à la sortie dmx.

Dans **SETUP** / **PATCH & FIXTURE SCHEDULE** / **FIXTURE TYPE**, éditer la librairie concernée.

Sélectionner le canal **PAN** puis **EDIT ROW**.

Inverser les valeurs dans les cellules **FROM PHYS** et **TO PHYS**.

Recommencer la procédure pour le canal **TILT** si nécessaire.

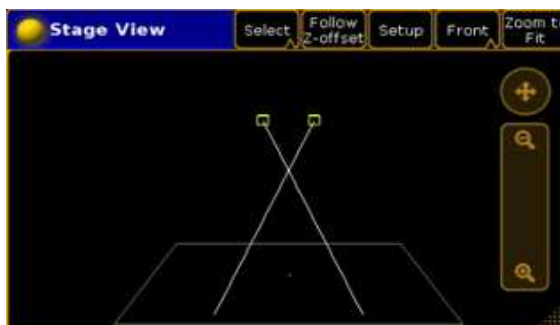
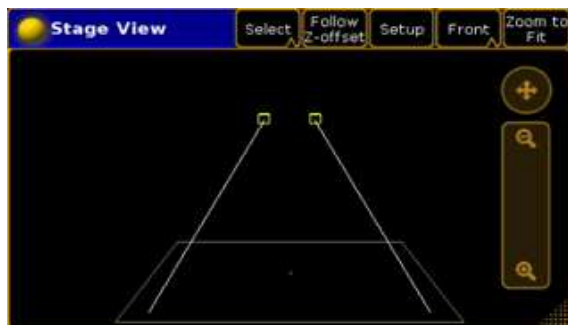
Functions of channel 'PAN' [1/36] of module 'Main Module' of fixture 'ROBIN MMX Mode 2'

No.	SubAttrib	Name	Wheel	From	To	From DMX	To DMX	From Phys	To Phys	Additional Phys	T
1	PAN	Pan	None	-270.00	270.00	0	65535	-270.00 °	270.00 °	None	
New											

No.	SubAttrib	Name	Wheel	From	To	From DMX	To DMX	From Phys	To Phys	Additional Phys	T
1	PAN	Pan	None	-270.00	270.00	0	65535	270.00 °	-270.00 °	None	

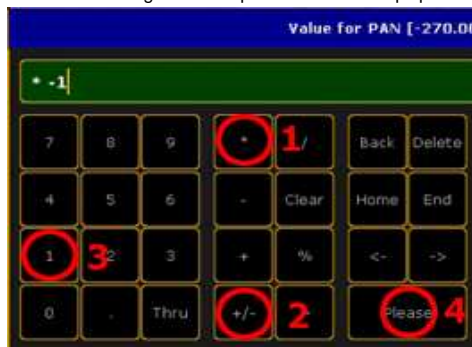
INVERSER VALEURS PAN OU TILT V2.9

Permet d'inverser la valeur de pan ou tilt. Exemple en images.



Pour cela saisir dans la calculatrice de l'attribut PAN : ***-1 PLEASE**

Veuillez noter le signe moins qui est ici utilisé et qui permet une valeur absolue.



COPIER CUES D'UNE SEQUENCE A LA SUITE DANS UNE AUTRE SEQUENCE

Exemple : Copier les 3 cues de la séquence n°20 à la suite de la cue 2 de la séquence n°21.

COPY SEQ 20 CUE 1 THRU 3 AT SEQ 21 CUE 3 PLEASE

Si les séquences n°20 et 21 sont assignées à deux executors, la syntaxe suivante peut être également appliquée :

COPY EXEC X CUE 1 THRU 3 AT EXEC Y CUE 3 PLEASE

Dans les deux cas une fenêtre de confirmation s'affiche avec les deux options suivantes :

CUE ONLY : Cue seulement

STATUS : Cue + l'état du programmeur.



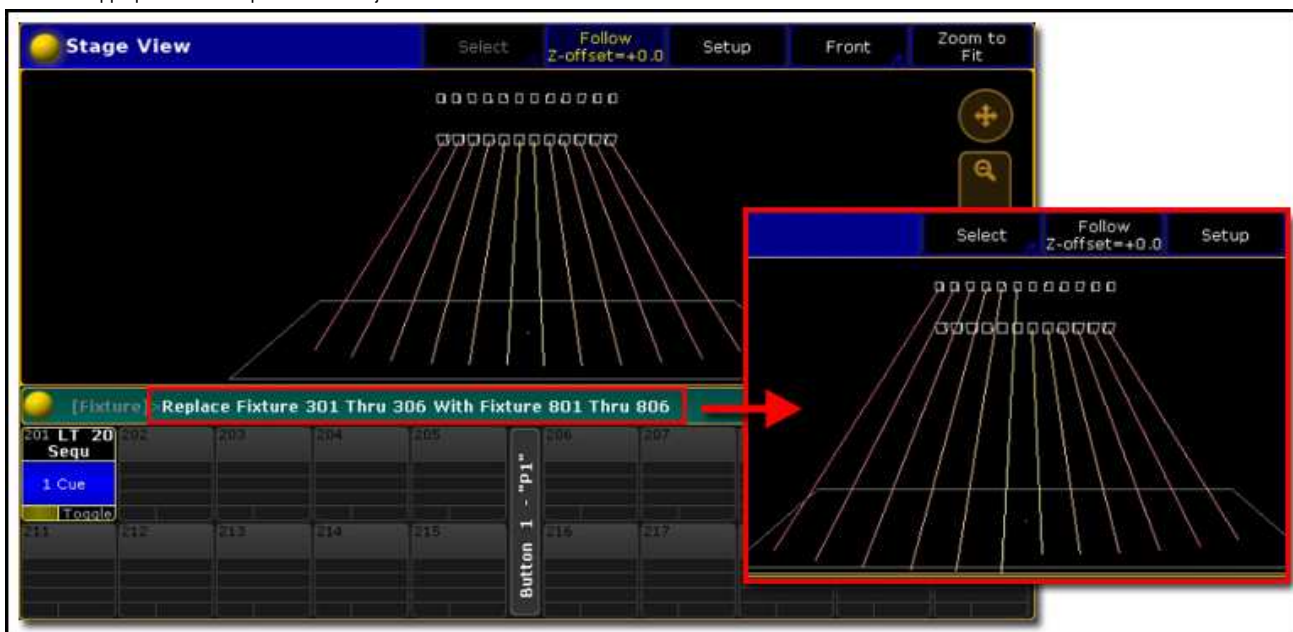
On la plus efficace avant toute action d'assigner un preset en **DEFAULT** c'est justement de sélectionner toutes les machines et d'activer tous les attributs (**PLEASE X2**) et de sauver ce preset , qu'il suffira le moment venu d'assigner ce preset en **DEFAULT** et retrouver les valeurs originales.



PENSE BETE 18

FONCTION REPLACE V 3.0

Peut être appliquées aux remplacement d'objets ou de valeurs.



Quelques exemples de commandes :

REPLACE PRESET 3.1 WITH PRESET 3.3 IF SEQUENCE 1 PLEASE

REPLACE FIXTURE 1+2 WITH FIXTURE 2+1 PLEASE

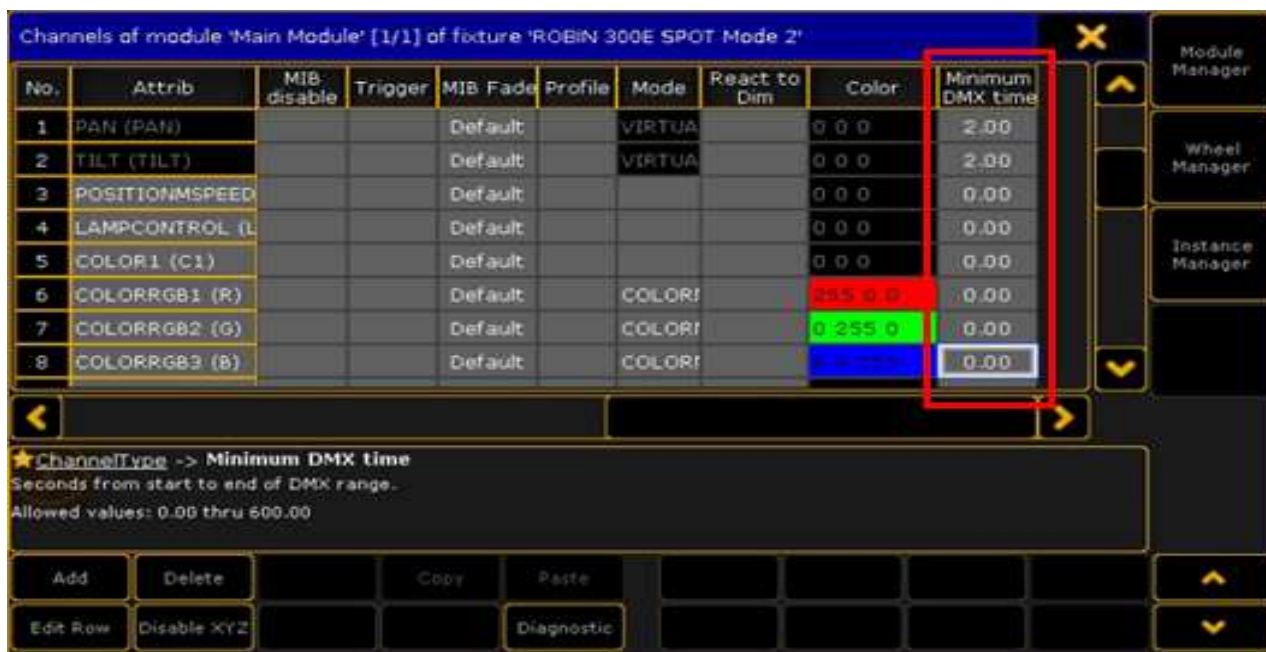
REPLACE ATTRIBUTE "TILT" FADE 5 WITH FADE 10 PLEASE

Pour finir, des macros prédéfinies sont disponibles pour la fonction **REPLACE**.

MINIMUM DMX TIME V 3.0

Cette nouvelle fonction qui se trouve dans L'éditeur de librairie (**SETUP / PATCH & FIXTURE SCHEDULE / FIXTURE TYPES / EDIT**) permet d'appliquer un temps de transfert minimum pour limiter la vitesse de changement de valeur DMX.

2 exemples concrets me viennent à l'esprit, utile pour ralentir le passage de 0 à full pour les projecteurs de fortes puissances évitant de claquer la lampe, ou pour les scroller à gélatine évite un rembobinage ou débobinage trop rapide qui se traduit souvent par la cassure du rouleau.





PENSE BETE 19

COULEURS PREDEFINIES DANS LE COLOR PICKER V 3.0

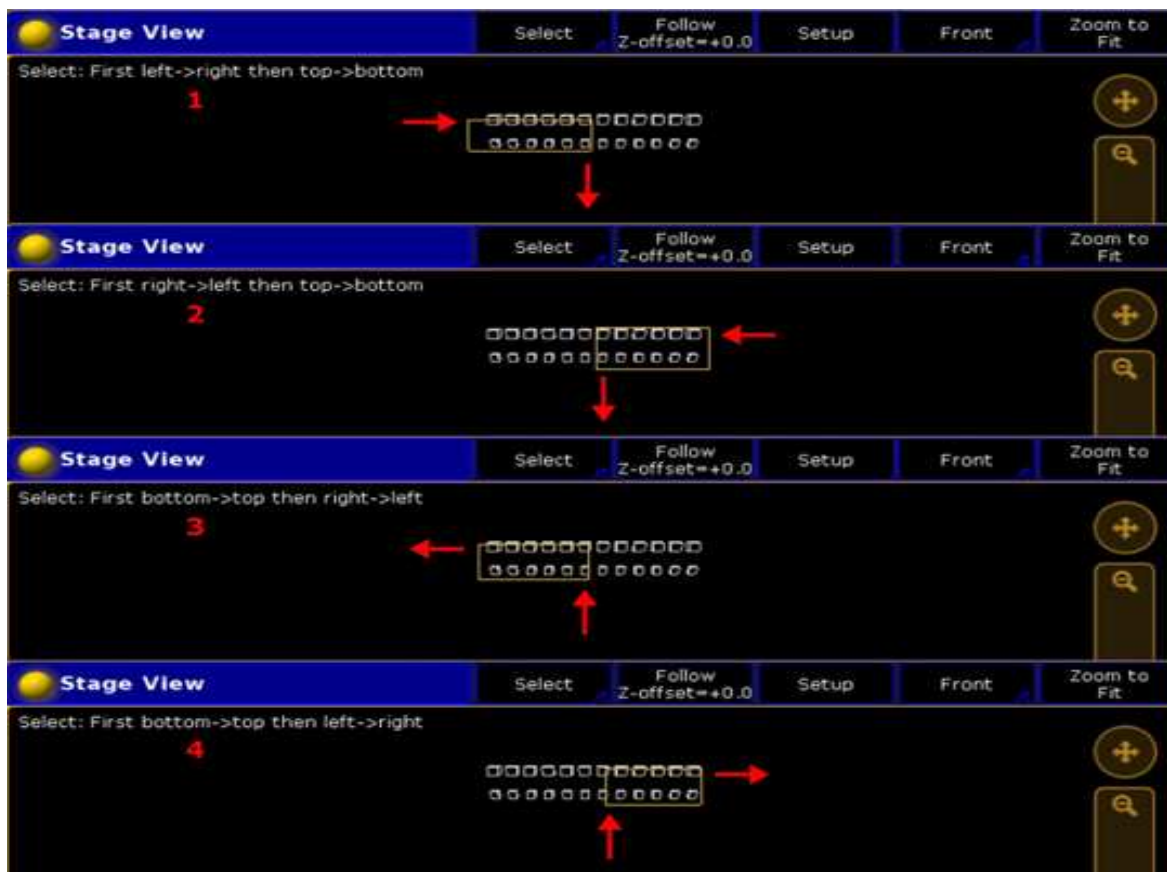
Le color picker possède maintenant des couleurs prédéfinies.

De plus la manipulation des encoders affichera la couleur correspondante dans n'importe quelle section du color picker si le bouton LINK ENCODERS est actif.



MULTIPLES SELECTION DANS LE STAGE V 3.0

La sélection de fixtures dans le STAGE est maintenant prise en compte dans les 4 directions.





PENSE BETE 20

SEARCH ET REPLACE V 3.0

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

MANIPULATION DE MACRO EN LIGNE DE COMMANDE V 3.0

GO MACRO X : Exécute la macro ligne par ligne chaque fois que cette commande est envoyée. (Si bien sur les lignes utilisent le **GO** dans **WAIT**).

CALL MACRO X : Redémarre la macro.

UTILISATION ADDVAR OU ADDUSERVAR V 3.0

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.

Incrémenter 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.

FONCTION LOOK DANS STORE OPTION V 3.0

LOOK sauvegarde tout ce qui est envoyé en sortie DMX, cues, sequences, valeurs actives du programmeur, fixtures avec valeurs de dimmer et fixtures n'ayant pas de dimmer.



Pour une macro la syntaxe sera la suivante :

Store executor /use=look

EXTRAIRE DANS LE PROGRAMMEUR LES VALEURS D'UN PRESET

Sur une sélection, **MA + AT + AT** suivi de la sélection d'un preset activera les valeurs contenu dans ce preset dans le programmeur.

SUPPRIMER TOUS LES PRESETS DE TOUTES LES PALETTES V 3.0

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 *.*



PENSE BETE 21

AFFECTATION WING FADER DU SCREEN 4 PAR DEFAUT AU SCREEN 3 V3.0

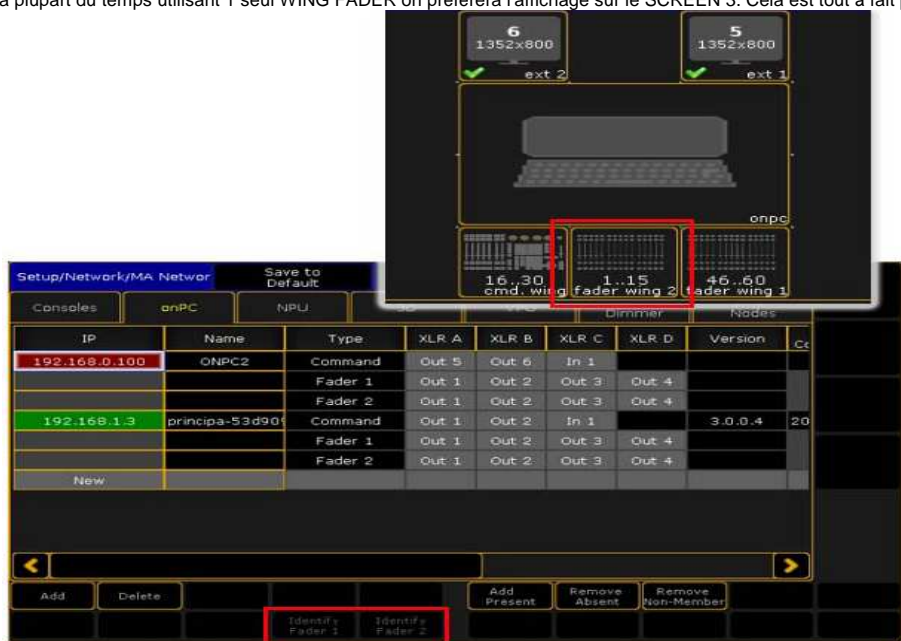
Pour garder une compatibilité avec les consoles, **ONPC2** affecte les WING sur les écrans suivant :

COMMAND WING --> SCREEN 2

FADER WING 2 --> SCREEN 3

FADER WING 1 --> SCREEN 4

La plupart du temps utilisant 1 seul WING FADER on préférera l'affichage sur le SCREEN 3. Cela est tout à fait possible



Dans **SETUP / NETWORK / MA NETWORK CONFIGURATION**, Le fader wing connecté à ONPC2, cliquez sur le bouton **IDENTIFY FADER 2**.

Cliquez ensuite sur n'importe quel bouton physique du FADER WING.

Celui sera à présent reconnu comme FADER WING N°2 et s'affichera sur le SCREEN 3.

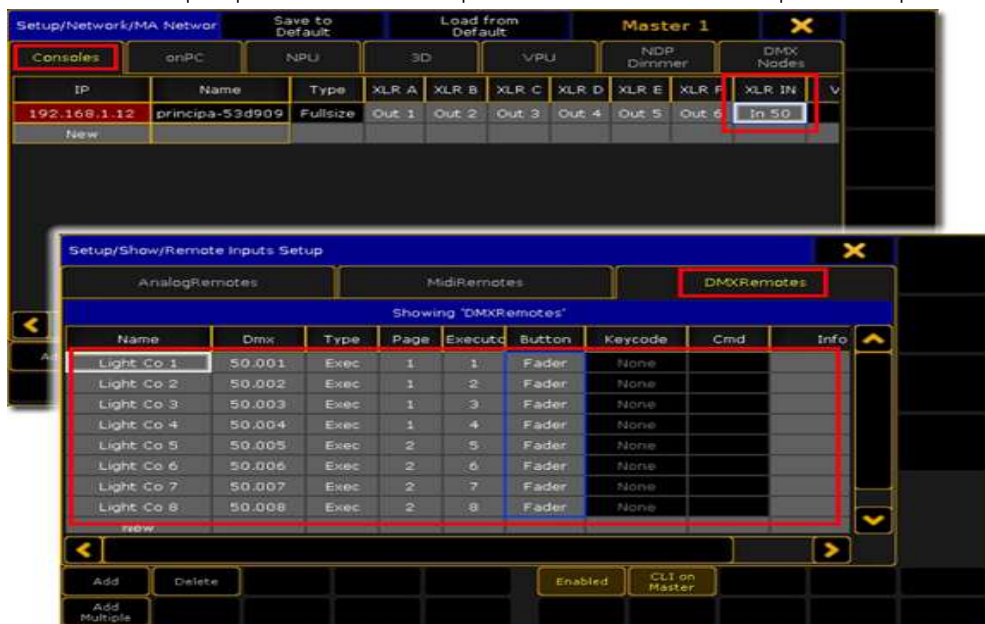
CONNECTER UNE CONSOLE EXTERIEURE A GMA2

Pour connecter une console extérieure à GMA2 afin d'étendre le nombre de fader par ex :

Activer le **DMX IN** dans **MA NETWORK CONFIGURATION**. Choisir un univers éloigné qui ne sera jamais utilisé.

Dans **DMX REMOTES**, créer et éditer autant de ligne que la console dispose de fader.

NOTE : L'ensemble du patch proviendra de la **GMA2**. Le patch de la console extérieure sera un patch droit simple.





PENSE BETE 22

DIVERSES METHODES POUR LANCER UN EXECUTOR EN LIGNE DE COMMANDE V3-4

- 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.

APPLICATION NOUVELLES FONCTIONS DE VARIABLES V3-4

Nouvelles fonctions qui peuvent être très utiles notamment dans les macros. Exemples d'utilisations simples :

- \$TIME** : Indique l'heure actuelle de l'horloge.
- Label Preset 4.1 \$TIME** : Le nom du preset sera : **12h42m51.812s**
- \$DATE** : Indique la date actuelle de l'horloge.
- Label Preset 4.1 \$DATE** : Le nom du preset sera : **8.8.2014**
- \$USER** : Indique l'utilisateur actuellement connecté.
- Label Preset 4.1 \$USER** : Le nom du preset sera : **WILLY**
- \$USERRIGHTS** : Indique les droits de l'utilisateur actuellement connecté.
- Label Preset 4.1 \$USERRIGHTS** : Le nom du preset sera : **ADMIN**
- \$FADERPAGE** : Indique le numéro de la page executor fader actuelle.
- Label Preset 4.1 \$FADERPAGE** : Le nom du preset sera : **1**
- \$BUTTONPAGE** : Indique le numéro de la page executor bouton actuelle.
- Label Preset 4.1 \$BUTTONPAGE** : Le nom du preset sera : **1**
- \$CHANNELPAGE** : Indique le numéro de page channel actuelle.
- Label Preset 4.1 \$CHANNELPAGE** : Le nom du preset sera : **1**
- \$SELECTEDEXEC** : Indique le numéro de l'executor en mode SELECT.
- Label Preset 4.1 \$SELECTEDEXEC** : Le nom du preset sera : **1.1.9** (Mon exec en mode SELECT étant le 9).
- \$FEATURE** : Indique le nom de la fonction actuellement sélectionnée.
- Label Preset 4.1 \$FEATURE** : Le nom du preset sera : **POSITION**
- \$ATTRIBUTE** : Indique le nom de l'attribut actuellement sélectionné.
- Label Preset 4.1 \$ATTRIBUTE** : Le nom du preset sera : **PAN**
- \$VERSION** : Indique le nom de l'attribut actuellement sélectionné.
- Label Preset 4.1 \$ATTRIBUTE** : Le nom du preset sera : **3.0.0.4**

SYNTAXE POUR STOPPER LES EXECUTOR FADER ET EXECUTOR BOUTON V3-4

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.

MANIPULER DES LIGNES DE MACRO

Quelques exemples de manipulation de lignes de macro :

Dans l'exemple suivant, les lignes n°1 à 6 de la macro n°86 sont copiées à la suite dans la macro n°72 (La dernière ligne étant la ligne n°45) :

Copy Macro 1.86.1 Thru 1.86.6 At Macro 1.72.46

Dans l'exemple suivant, les lignes n°1 à 6 de la macro n°86 sont insérées dans la macro n°72 à la ligne n°10 :

Insert Macro 1.86.1 Thru 1.86.6 At Macro 1.72.10

Dans l'exemple suivant les lignes n°15 à n°45 sont supprimées dans la macro n°72 :

Delete Macro 1.72.15 Thru 1.72.45

Dans l'exemple suivant la ligne n°8 est déplacée à la suite de la ligne n°15 dans la macro n°72 : **Non utilisable pour un groupe de Ligne ! Resultat Inattendu**

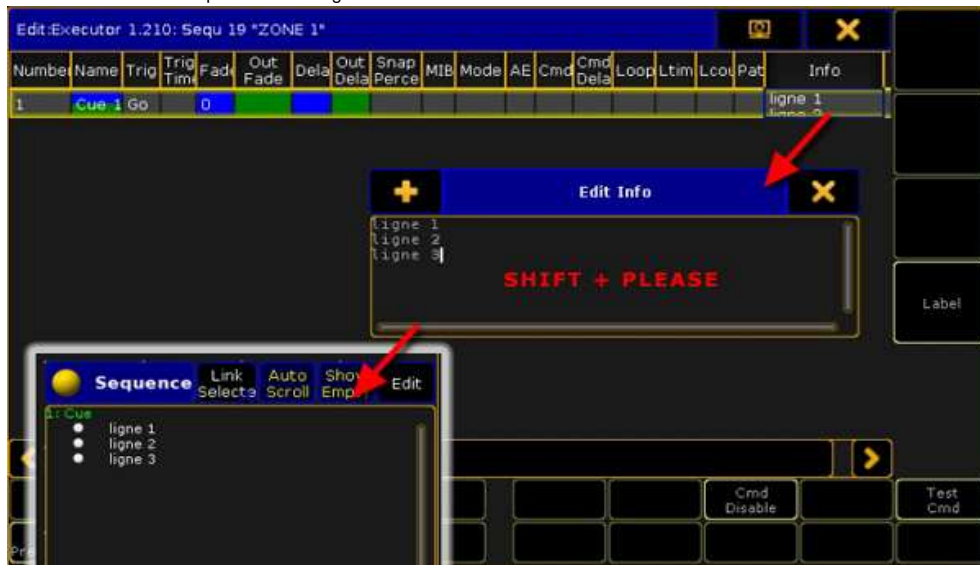
Cut Macro 1.72.8 ; Paste Macro 1.72.15



PENSE BETE 23

ALLER A LA LIGNE DANS LA FENETRE INFO D'EDITION DE CUE V3-0

Utiliser **SHIFT + PLEASE** pour aller à la ligne.



SELECTIONNER FIXTURES AVEC UN TEMPS DE FADE OU DE DELAY

Commandes permettant de sélectionner les fixtures d'une séquence qui ont un temps de **FADE** ou de **DELAY**. Ex :

IfOutPut Fade 2 - **IfOutPut** Fade 2 **Thru** 10 - **IfOutPut** Delay 3 - **IfOutPut** Delay 2 **Thru** 6

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.

AFFICHER PAR MACRO LA BARRE DE CONTRÔLE SEQUENCE



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

ASSIGNER RAPIDEMENT LES BOUTONS D'EXECUTOR

Astuce pour assigner un bouton d'executor :

Assign [clic sur la fonction] [clic sur le bouton d'exec]

Exemple :

Assign + clic sur la fonction OFF + clic sur un bouton executor

Regrets : La fonction **SWOP** qui n'existe pas en fonction.



PENSE BETE 24

APPLICATION DE LA SYNTAXE DES FONCTIONS - CODE COULEUR LIST

LIST EXEC - **LIST EFFECT** - **LIST SEQU** - etc... permettent d'afficher les fonctions qui peuvent être utilisées en ligne de commande.

Cela est presque obligatoire, car certaines fonctions utilisent des abréviations. Exemple avec la fonction **Off On Overwritten** qui s'écrit **Ooo**.

Il existe un code de couleur qui indique comment ces fonctions peuvent être appliquées.

Exemple avec la photo ci-dessous, **LIST EFFECT 1.1.1** affiche les options associées à l'effet et également pour **LIST EXECUTOR 1.210**.

ROUGE : Les fonctions ne sont pas éditables en ligne de commande.

VERT : Les fonctions sont éditables

Syntax :

Assign [Object] / Property = Value - Exemple : **Assign Executor 1 /AutoStart = On**

JAUNE : Les fonctions sont éditables mais associées à un autre objet

Syntax :

Assign [Object] At [Object] - Exemple : **Assign Sequence 3 At Executor 1**

```

Commandline Feedback
22h53m32.148s : Executing : Clear
22h53m32.351s : Executing : Clear
22h53m38.523s : Executing : List Effect 1.1.1
22h53m38.523s : Effectline 1 0 None TILT Abs Circle 10.1 0.17 10.0 TILT
22h53m41.383s : Executing : Clear
22h53m41.679s : Executing : Clear
22h53m41.976s : Executing : Clear
22h53m42.945s : Executing : Clear
22h53m43.476s : Executing : Clear
22h53m50.851s : Executing : List Executor 1.210
22h53m50.851s : Sequence Width SwapProtect KillProtect AutoStart AutoStop A
22h53m50.851s : Exec 1.210 Seq 19(2) 1 off off on on 0
22h53m54.320s : Executing : Clear
  
```

En complément :

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=MonFichier --> Sauvegardera un fichier CSV avec la liste de toutes les cues de l'exécuteur SELECT. Ce fichier sera stocké dans le dossier **REPORTS**.

POSITIONNER UNE FIXTURE SYMETRIQUEMENT RAPIDEMENT

Copier toutes les valeurs de la Fixture sur la fixture qui aura une position symétrique :

Fixture x At Fixture y

Note : Il est possible de filter en maintenant la touche At.

Attribute "pan" At *-1 --> sur la fixture y ou ouvrir la calculatrice (pan ou tilt) et taper : ***-1**

FORCER LE FOCUS SUR LA LIGNE DE COMMANDE

Utiliser le raccourcis **MA + PLEASE** pour forcer le focus sur la ligne de commande.

METTRE TOUTES LES VALEURS EN DEFAUT SUR UNE SELECTION

Utiliser le raccourcis **MA + DOT + FIXTURE + FIXTURE**.

SYNCHRONISER TOUS LES EFFETS DANS LE PROGRAMMEUR

SynEffect (MA + EFFECT) Please synchronisera tous les effets dans le programmeur.

EXPRESSIONS CONDITIONNELLES POUR LA SYNTAXE

Les expressions conditionnelles sont reconnus par Square Brackets ([]), Et acceptent les opérateurs logiques suivants:

a == b : A est égal à b

a > b : A est plus grand que b

a < b : A est moins grand que b

a <= b : A est inférieur ou égal à b

a >= b : A est supérieur ou égal à b

Les deux arguments a et b ne sont pas à comparer comme des numéros, mais comme chaîne de texte, caractère par caractère.

Exemple : " 61 " sera considéré comme supérieur à " 599 ", comme six est supérieur à 5.