

# GMA2 - LIBRAIRIE : BREAK

## FONCTION BREAK PRESENTE DANS LE MODULE LIBRAIRIE

Cette fonction permet d'après la notice d'utiliser des projecteurs avec une adresse DMX multiples.

Bien que j'en comprenais le fond je restais un peu sur ma faim, ayant besoin d'un cas concret pour bien cerner cette fonction. J'ai déjà utilisé par le passé des projecteurs où il était possible d'assigner 2 adresses DMX, mais cela se faisait directement sur le projecteur.

Channels of module 'Main Module' [1/1] of fixture 'MMX ROBIN Mode 2 - 31 Ch'

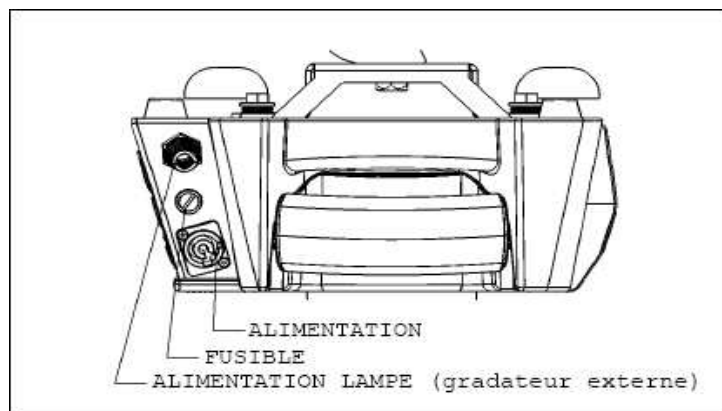
No.	Attrib	Break	Coarse	Fine	Ultra	Default	Highlight	Stage	Snap	Invert	React to Master
1	PAN	1	1	2		0.00					
2	TILT	1	3	4		0.00					
3	POSITIONMSPEE	1	5			0.00					
4	LAMPCONTROL	1	6			0.00					
5	COLOR1	1	7			0.00	0.00				
6	COLORRGB1	1	8			0.00	100.00			On	
7	COLORRGB2	1	9			0.00	100.00			On	
8	COLORRGB3	1	10			0.00	100.00			On	
9	CTO	1	11			0.00					
10	COLORMIXER	1	12			0.00					
11	COLORMIXMSPE	1	13			0.00					
12	ANIMATIONWHE	1	14			0.00					

J'ai donc cherché et trouvé mon cas concret :

La **DECOUPE MOTORISEE WARP ADB**



Cette ( superbe d'ailleurs ) découpe possède deux connecteurs d'alimentation, un pour alimenter la partie motorisée ( Pan Tilt, Couteaux, Zoom, Iris ....) et le second venant d'un gradateur pour alimenter la lampe halogène pour fonctionner comme un projecteur traditionnel classique.



De ce fait il est donc nécessaire dans sa librairie de disposer de deux adresses DMX.

# GMA2 - LIBRAIRIE : BREAK

## LIBRAIRIE DU WARP ADB

Voici la librairie d'un WARP MOTORISE.

L'attribut DIM utilise le **BREAK N° 1**.

L'ensemble des autres attributs utilisent le **BREAK N° 2**.

Channels of module 'Main Module' [1/1] of fixture 'WARP MOTORISED 00'

No.	Attrib	Break	Coarse	Fine	Ultra	Default	Highlight	Stage	Snap	Invert	React to Master	MIB Fade	Profile	Mo
1	DIM	1	1			0.00	100.00				On	Default		
2	FIXTUREGLOBAL	2	1			0.00						Default		
3	PAN	2	2	3		0.00						Default		
4	TILT	2	4	5		0.00						Default		
5	ZOOM	2	6			50.20						Default		
6	FOCUS	2	7			50.20						Default		
7	BLADE1B	2	8	9		50.00						Default		
8	BLADE1A	2	10			0.00						Default		
9	BLADE2B	2	11	12		50.00						Default		
10	BLADE2A	2	13			0.00						Default		
11	BLADE3B	2	14	15		50.00						Default		
12	BLADE3A	2	16			0.00						Default		
13	BLADE4B	2	17	18		50.00						Default		
14	BLADE4A	2	19			0.00						Default		
15	SHAPER_ROT	2	20	21		50.00						Default		
16	GOBO1_POS	2	22	23		0.00						Default		
17	GOBO2_POS	2	24	25		0.00						Default		
New														

WARP MOTORISED ADB

Add Delete Copy Paste Edit Row + XYZ Diagnostic

## PATCH DU WARP ADB

Voici comment se patche ensuite un projecteur à adresses DMX multiples :

DMX Patch

Fixtur ID	Channel ID	Multi Patch	Name	DMX DIM	DMX FIXTUR
1	0	-	Warp 1	1.001	1.200

DMX Universe

1	2	3	4	5	6
10	11	12	13	14	15
19	20	21	22	23	24
28	29	30	31	32	33

available Parameters: 0)

Layer: 'WARP ADB'

Channels	+ FixId	ChaId	Name	Fixture Type	Patch	React to Master	Pan DMX Invert	Tilt Inv
	1	-	Warp 1	25 'Warp Motorised	1.001/1.200	On		
	New							

## CONCLUSION

Ben j'ai maintenant bien cerné cette fonction.

Sachez pour finir qu'il peut y avoir jusqu'à 4 différents BREAK définis par les numéros de 1 à 4.

Trop envie de croiser un jour ce superbe projecteur.