Aubin d'Son

# Tutoriel d'utilisation Rapide de GrandMA2

Gauvin Maxime



2014

- 1. Premier pas et glossaire
- 2. <u>Le patch</u>
- 3. <u>Aménagement de la console</u>
- 4. Contrôle des projecteurs
- 5. Les presets: fonctionnement et utilité
- 6. Enregistrement de presets personnels
- 7. Les effets
- 8. Avertissement sur l'enregistrement
- 9. <u>Restitution Les Executor Buttons</u>
- 10. <u>Restitution Les Executor Faders</u>
- 11. Programmation Les séquences d'automatiques
- 12. Gestion et programmation de l'éclairage traditionnel
- 13. Conclusion

Dans ce dossier nous apprendrons à nous servir de la GrandMA2, un des systèmes de contrôle d'éclairage les plus performants du marché. Utilisé sur tout type d'évènement à travers le monde entier, la famille GrandMA2 est issue des ateliers de l'allemand MA Lighting. La gamme se compose à ce jour de 5 consoles, 4 logiciels, 1 unité de back-up et différents produits DMX/Ethernet (Node, NSP, NDP...).

Pour des raisons pratiques (nous n'avons pas tous une GrandMA2 à disposition), nous utiliserons à travers ce dossier deux logiciels :

- Le GrandMA onPC
- Le GrandMA 3D

Le onPC est un système GrandMA2 complet et gratuit qui fonctionne exactement de la même manière que les consoles physiques. Couplé à un Node (boitier Ethernet / DMX), il pourra sortir du signal DMX et vous faire profiter du système MA pour un prix très modeste (environ  $1000 \in$  pour un Node standard).

Le 3D quant à lui est un visualiseur compatible avec toute la gamme. Assez simple, il permettra de se faire une idée générale du rendu. Il est lui aussi gratuit.

Avant de rentrer dans le vif du sujet, il vous faut donc télécharger ces deux programmes depuis le site officiel MA Lighting. Une fois ces derniers installés, vous pourrez suivre ce tutoriel pour connecter tout ce petit monde ensemble. Si vous avez deux écrans sur votre ordinateur, vous gagnerez en confort (un écran par logiciel), l'utilisation de deux ordinateurs mis en réseau peut aussi être une bonne alternative.

À noter également la présence sur le site MA Lighting d'un driver permettant d'utiliser le logiciel Wysiwyg comme visualiseur. Pour ceux que ça intéresse, il y a un tutoriel à cette adresse. Maintenant que tout est prêt, partons à la découverte de la GrandMA !

# Premier pas et glossaire

Au démarrage du GrandMA2 onPC, celui-ci charge automatiquement le dernier show utilisé. Un show contient toutes les informations spécifiques à l'événement (patch, machines, presets, séquences, cues...). On va créer notre propre show, vierge.

I Dimmer 2 Posit	ion Gobo	Color Beam	<sup>6</sup> Focus 7 Control	Encoder Settings				Tools	Setur	Backup	CMD (Ser)	Master
Beam	Value Eff.Layer Layer 1 of 3	Value Fade Delay	Align Off MAtricks Special Dialog	Blind	Freeze	Prvw		Assign	Align	Help	(Ins)	
		nal Norm Fine Utra		Fix	Select	Off		View	Effect	Goto	Delete	Extern
				Temp	Тор	On		Page	Macro	Preset	Сору	Extern
Backup - Current Show: "new sl Software Version 2.9.1.1	how 2014-04-25"			<<<	Learn	>>>		Sequ	Cue	Exec		Execut
Internal	Demoshows	Templates	V.2.8.3	Go -	Pause	Go +		Channel	Fixture	Group	Move	101 - 1
	Intern	al drive		Time	Esc		7	8	9	+	В.О.	16 - 3 116 - 1
New Show	b 🔽 road	Show B	Partial Show Read Initialize	Edit	Oops		4	5	6	Thru	Grand	Screen
Save Show	Save S	show As	Partial Show Read (first initialize)	Update	Clear		1	2	3	-	Master	Screen
		ew Bead		Store			0		IF	AT		
Delete 310w(s)		bw Keau					MA		PLE	ASE		Screen
	Backup	Options		Backg				Full	Highlt	Solo		
Server Backup:	Quick Save:	Auto Sav	ve:	User 1								
Setup Server	Enumerate OFF								Up			Comma Overla
	y Empty Empty	Empty Empty E	mpty Empty Empty	User 2			Þ	Prev	Set	Next		
Empty Empty Empt	y Empty Empty	Empty	mpty Empty Empty	List					Down			(+

Backup -> LOAD Show

Entrez un nouveau nom (ici Stage), puis faites 'Entrée'. On ferme la fenêtre avec la croix bleu. On se trouve maintenant face à un écran vierge. Profitons-en pour découvrir les différentes parties de la console :



En rouge : En haut, les boutons Tools, Setup et Backup donnent accès à la plupart des réglages et des options de la console.

En jaune : Le premier carré représente le pavé de commande, le second le pavé numérique. Ces deux outils permettent de modifier, déplacer, supprimer de nombreux éléments (groupes, presets, séquences, etc.).

En bleu : L'écran et les boutons qui le gèrent. À droite de l'écran, les cases contenant des '...' sont les 7 pages de view (vues) possibles.

La partie haute de l'écran (le grand rectangle gris) et les 4 roues codeuses représente l'encodeur. Comme son nom l'indique, c'est lui qui permet de programmer.

Comme toutes les consoles, la GrandMA dispose de son langage spécifique. Voici donc quelques définitions de mots que vous croiserez souvent :

- Channel Faders: Ce sont les faders qui contrôlent les canaux de trad (comme sur une console dédiée au trad).
- Cue: C'est un pas de séquence.
- Encoder: Appelé programmeur ou encodeur en français, il permet de prendre le contrôle des machines.
- Executors Buttons: Ce sont les boutons de restitution.
- Executors Faders: Ce sont les faders de restitution.
- Séquence: Il s'agit d'un programme qui contient un ou plusieurs cues.
- View: Vue en anglais. Ce sont les différentes pages de presets. Si vous utilisez une console professionnelle pour la première fois, vous aurez besoin de connaître également ces quelques mots:
- Patch: C'est l'étape qui consiste à ajouter et à adresser les machines dans la console et sur scène.
- Preset: Un preset est une mémoire de référence qui ne contient qu'un seul type de paramètre (groupes, pan/tilt, dimmer, gobo, couleur, etc.).
- THRU: Jusqu'à, de...à... Il permet de décrire un intervalle.

# Le patch

Setup – Patch & Fixture schedule

Dans la fenêtre qui s'ouvre, entrez un nom de layer, ici 'Autos'. Après avoir cliqué sur Entrée, la fenêtre de la librairie s'ouvre.

Dans la fenêtre de droite deux choix sont possible : dimmer ( utilisé généralement pour les trad ) et from library (il s'agit de la bibliothèque de toutes les fixtures intégrer et celles que vous rajoutez) on vas choisir « From Library »

Pour une recherche rapide, on observe deux cases :

- Manufacturer = Fabriquant (Pour nous Martin)
- Fixture = modèle (Pour Nous MAC 700)

Sélectionnez le Mac700 Profile EX (pour extended) de Martin puis faites Import.

Choisissez la quantité (ici 6), On remarque aussi d'autre cases :

- Fixure ID : Correspond à l'identifiant du Fixture lors d'un appel par ligne de code, chaque fixture doit avoir un ID Unique
- Channel ID : même principe que le Fixture ID
- Patch Break 1 : correspond à l'adressage DMX de l'appareil, le premier 1 correspondant à l'univers et 001 correspondant à l'adresse DMX (512 canaux max par univers)

Cliquez sur Apply

<u></u>						Encoder Settings				Tools	Setup	Backup	CMD (Scr)	Masters
	Value Layer 1 of 3	Value Fade	Delay	Align Off	Atricks Special Dialog	Blind	Freeze	Prvw		Assign	Align	Help	Shortcut (Ins)	
			Norma Fine Ultra			Fix	Select	Off		View	Effect	Goto	Delete	Extern 1
		-1	0	-1	DÞ	Temp	Тор	On		Page	Macro	Preset	Сору	Extern 2
	Fixture Wize	ard			×	<<<	Learn	>>>		Sequ	Cue	Exec		Executor 1 - 15
Fixturetype	2 'Mac 700 Profile Extended'	DM	( Address Brea	k 1 (1.1-256.5	512)	Go -	Pause	G0 +		Channel	Fixture	Group	Move	Everutor
Name	Mac700PE 1	7	8	9	+	Time	Esc		7	8	9	+	в.о.	16 - 30 116 - 130
Quantity						Edit	Oops		4	5	6	Thru	Grand	Screen 2
Fixture ID		4	5	6	UP				1	2	3	-	Master	Screen 3
	1					Opdate	Clear		0		IF	AT		
Channel ID	0	1	2	з	Down	Store			MA		PLE	ASE		Screen 4
Patch Break 1	1.001					Backg				Full	Highlt	Solo		
Cancel	Apply	O		PLE		User 1					Up			Command Overlay
						User 2				Prev	Set	Next		
						List					Down			

Nos machines apparaissent maintenant dans le tableau, dans la partie de gauche on retrouve les différents Layers (groupe d'appareil) entre autre notre groupe nommé « autos », dans la partie de droite on retrouve les différents paramètres pour chaques Fixtures.

Nous allons devoir les placer dans la petite vue Stage afin de les voir correctement dans le GrandMA 3D. En presta, vous pouvez bien sur ignorer cette étape. Cliquez sur les petites flèches () pour afficher la partie droite du tableau.

<u>_</u>											Encoder Settings				Tools	Setup	Backup	CMD (Scr)	Masters
		Value Layer	Eff.Layer 1 of 3		Value	Fade	Delay		lign Off MAtri	cks Special Dialog	Blind	Freeze	Prvw		Assign	Align	Help	Shortcu (Ins)	
	Normal Fine Ultra			Norn		a		rmal e ra v		Normal Fine Ultra y	Fix	Select	Off		View	Effect	Goto	Delete	Extern 1
40				DÞ			DA			DÞ	Temp	Тор	On		Page	Macro	Preset	Сору	Extern 2
Edit Setup (us	sed Parameters: 0/a	ivailable	Paramete	ers: O)					×		<<<	Learn	>>>		Sequ	Cue	Exec		Executor 1 - 15
Sh	owing 'Layers'					Layer: 'A	utos'			Types	Go -	Pause	G0 +		Channel	Fixture	Group	Move	101 - 115
Name Autos	Fixtures [16]	Ch.	FixId	ChaId -	Pos Y 0.00	2 0.00	0.00	0.00	Z 0.00	Fixture Positions	Time	Esc		7	8	9	+	в.о.	16 - 30 116 - 130
New			2	-					0.00										
			3 4		0.00 0.00	0.00 0.00	0.00 0.00	0.00	0.00	DMX Profiles	Edit	Oops		4	5	6	Thru	Grand	Screen 2
			5	-	0.00 0.00	0.00	0.00	0.00	0.00		Undate	Clear		1	2	3	-	Master	Screen 3
			New											0		IF	AT		
											Store								Screen 4
																PLE	ASE		
< 									_ <b>\</b>	Ĵ	Backg				Full	Highlt	Solo		
Add D Fixture Fi	elete Cut ixture Fixture	Copy Fixtur	e Pa		Patch Univ.Ad	Rout Idress				RDM Devices	User 1								
	Export Fixture		Diag	nostic						Create Multipatch						Up			Command Overlay
											User 2			Þ	Prev	Set	Next		
											List					Down			<b>(</b>

On va placer nos machines à contre à l'aide des paramètres X (horizon), Y (vertical) et Z (profondeur). Sélectionnez toute la colonne X, puis faites un click droit sur celle-ci. Dans la fenêtre qui s'ouvre, tapez : '-3 THRU 3' puis faites Enter.

Value Eff Layer Layer 1 of 3 Value Fade Delay Align MAtrickg Special Dialogg	Encoder Settings (CAlt E) Blind (B)	Freeze (Alt F)	Pryw (CAlt P)		Tapls (Ctrl F12) Assign (Alt A)	Setup (F12) Align (Ctrl A)	Backup (CAlt B) Help (CAlt H)	CMD (Scr) Shortcut (Ins)	Masters (CAlt F9)
Hormal Hitra v A	Fix (CAlt F)	Select (Ctrl S)	Off (0)		View (V)	Effect (Alt E)	Goto (Alt G)	Delete (Ctrl D)	Extern 1 (CAlt F5)
	Temp (CAlt T)	Top (Alt T)	On (Ctrl O)		Page (Alt P)	Macro (M)	Preset (P)	Copy	Extern 2 (CAlt F6)
Edit "Pos X" [-9999.000 9999.000]	<<< (Alt <)	Learn (Ctrl L)	>>> (CAlt <)		Sequ (Alt S)	Cue (Alt C)	Exec (X)	(Ctrl C)	Executor 1 - 15 101 - 115
-3 THRU 9	Go - (<)	Pause (Ctrl P)	Go + (Ctrl <)		Channe (C)	Fixture (F)	Group (G)	Move (Ctrl M)	(CAlt F7) Executor 16 - 30
7 8 9 • / Back Delete	Time (Ctrl T)	Esc (Esc)		<b>7</b> (7)	<b>8</b> (8)	<b>9</b> (9)	+ (+)	B.O. (Ctrl B)	116 - 130 (CAlt F8)
4 5 6 - Clear Home End	Edit (E)	Oops (Bspce)		<b>4</b> (4)	5 (5)	<b>6</b> (6)	Thru (N/)	Grand	Screen 2 (CAlt F2)
1 2 3 + % <>	Update	Clear (Del)		<b>1</b> (1)	<b>2</b> (2)	<b>3</b> (3)	- (-)	Master	Screen 3 (CAlt F3)
0 . Thru +/- = Please	Store			<b>0</b> (0)	(N.)	IF (I)	AT (A)		Screen 4
	(S) Backo			MA (Shift)		PLE (Ent	ASE :er)		(CAlt F4)
	(Alt B)				Full (Ctrl F)	Highlt (H)	Solo (CAlt S)		
	User 1 (Ctrl U)					Up (ArUp)			Command Overlay
	User 2 (Alt U)			Þ	Prev (ArLeft)	Set (End)	(Arrant )		
	List (L)					Down (ArDn)			<b>(+)</b>

Nos machines sont maintenant étalées sur une distance de 6 m, le point (0;0) se trouvant au centre de la scène.

Procédez de la même manière avec les données suivantes :

- Y = 5
- Z = 5
- $Y^\circ = 180^\circ$

Les machines sont maintenant correctement placées.

Je vous montrerais plus tard comment réaliser cette vue



Quittez le menu de patch en cliquant sur la croix en haut à droite de l'écran. Une fenêtre s'ouvrira vous demandant si vous désirez sauvegarder vos modifications. Acceptez en sélectionnant Save. Nous revoilà dans le menu Setup, nous allons maintenant créer les presets, les groupes et les effets de références qui nous permettront de contrôler nos machines. Cliquez sur Auto Create, puis sur le menu Presets, sélectionnez nos Mac700 dans la colonne du tableau (clic droit sur Mac700PE). Cliquez sur le bouton Merge Presets situé en bas (création automatique de presets mergés)il vous annonce la création de 138 Presets.

Passons maintenant aux groupes, cliquez sur l'onglet Groups, sélectionnez nos machines et créez premièrement un groupe « tous » (Groups All). Pour créer d'autre de groupes, il suffit de les sélectionner dans le tableau un par un (en maintenant CTRL pour en sélectionner plusieurs ensemble)

Fermez toutes les fenêtres, le patch est terminé.

# Aménagement de la console

Nous allons maintenant afficher les presets que l'on souhaite sur l'écran. Faites clic droite sur la partie grise. Une fenêtre s'ouvre proposant toutes les views et tableaux disponibles.

<u> </u>	1 Dimmer	Position	Gobo	4 Color	Beam	6 Fo	cus	Control	Encoder Settings (CAlt E)				Taols (Ctri F12)	Setup (F12)	Backup (CAlt B)	CMD (Scr)	Masters (CAlt F9)
		Va Lay	ue Eff.Layer er 1 of 3				lign Off MAtrick	special Dialog	Blind (B)	Freeze (Alt F)	Prvw (CAlt P)		Assign (Alt A)	Align (Ctrl A)	Help (CAlt H)	(Ins)	
Į		Normal Fine Ultra		lormal Ine Jitra 🗤					Fix (CAlt F)	Select (Ctrl S)	Off (0)		View (V)	Effect (Alt E)	Goto (Alt G)	Delete (Ctrl D)	Extern 1 (CAlt F5)
		06		40				0+	Temp (CAlt T)	Top (Alt T)	On (Ctrl 0)		Page (Alt P)	Macro (M)	Preset (P)	Сору	Extern 2 (CAlt F6)
									<<< (Alt <)	Learn (Ctrl L)	>>> (CAlt <)		Sequ (Alt S)	Cue (Alt C)	Exec (X)	(Ctri C)	Executor 1 - 15 101 - 115
		Crea	te Basic Windov	v		Clear Scree	n X		G0 - (<)	Pause (Ctrl P)	G0 + (Ctrl <)		Channel (C)	Fixture (F)	Group (G)	Move (Ctrl M)	(CAlt F7) Executor 16 - 30
	Sheets	Pools	Presets	Playbacks	Oth	ier			Time (Ctrl T)	Esc (Esc)		<b>7</b> (7)	<b>8</b> (8)	<b>9</b> (9)	+ (+)	B.O. (Ctrl B)	116 - 130 (CAlt F8)
	Channel	D	мх	Fixture	Sequence Content		Sequence Executor		Edit (E)	Oops (Bspce)		<b>4</b> (4)	5 (5)	<b>6</b> (6)	Thru (N/)	Grand	Screen 2 (CAlt F2)
	Sequenc	,							Update	Clear (Del)		<b>1</b> (1)	<b>2</b> (2)	<b>3</b> (3)	- (·)	Master	Screen 3 (CAlt F3)
		<u>'</u>							Store			<b>0</b> (0)	(N.)	IF (I)	AT (A)		Screen 4
201									(S) Backg			MA (Shift)		PLE. (Ent	ASE (er)		(CAlt F4)
211									(Alt B)				Full (Ctrl F)	Highlt (H)	Solo (CAlt S)		
									User 1 (Ctrl U)					Up (ArUp)			Command Overlay
Emp (F1	ty Empty (F2)	Empty Er	hptyEmpty F4) (F5)	Empty (F6)	Empty (F7)	Empty (F8)	Empty (F9)	Empty (F10)	User 2 (Alt U)				Prev (ArLeft)	Set (End)	(APR9ht )		
Ctrl	ty Empty F1) (Ctrl F2)	Empty Er (Ctrl F3) (Ct	npty rl F4) (Ctrl F5)	Empty (Ctrl F6)	Empty (Ctrl F7)	Empty (Ctrl F8)	Empty (Ctrl F9)	Empty (Ctrl F10)	List (L)					Down (ArDn)			<b>(+)</b>

Sélectionnez Groups dans le menu Pools, puis ajustez la taille du tableau pour qu'il ne prenne qu'une seule ligne.

<u> </u>	1 Dimmer		■] <sup>3</sup> Gc	obo 4		lor	Beam	6F	ocus 7	Control	Encoder Settings (CAlt E)				Tools (Ctri F12)	Setup (F12)	Backup (CAlt B)	CMD (Scr)	Masters (CAlt F9)
			Value Layer	f.Layer 1 of 3					Align Off	special Dialog	Blind (B)	Freeze (Alt F)	Prvw (CAlt P)		Assign (Alt A)	Align (Ctrl A)	Help (CAlt H)	(Ins)	
		Normal Fine Ultra 🕁			mal a v			Normal Fine Ultra 🙀		Normal Fine Ultra 🗤	Fix (CAlt F)	Select (Ctrl S)	Off (0)		View (V)	Effect (Alt E)	Goto (Alt G)	Delete (Ctrl D)	Extern 1 (CAlt F5)
		<b>D</b> A	-0			40			-0	De	Temp (CAlt T)	Top (Alt T)	On (Ctrl 0)		Page (Alt P)	Macro (M)	Preset (P)	Сору	Extern 2 (CAlt F6)
		2	<u>}</u>	4		5	6		8	,	<<< (Alt <)	Learn (Ctrl L)	>>> (CAlt <)		Sequ (Alt S)	Cue (Alt C)	Exec (X)	(Ctrl C)	Executor 1 - 15 101 - 115
Gro	All Mac 700 Profile Extended	Impair	pair	gauche	ļ	droite					Go - (<)	Pause (Ctrl P)	Go + (Ctrl <)		Channel (C)	Fixture (F)	Group (G)	Move (Ctrl M)	(CAlt F7) Executor
											Time (Ctrl T)	Esc (Esc)		7	8	9		B.O.	10 - 30 116 - 130 (CAlt F8)
														(/)		(9)			Screen 2
											Edit (E)	Oops (Bspce)		(4)	(5)	(6)	(N/)	Grand	(CAlt F2)
											Update	Clear (Del)		<b>1</b> (1)	<b>2</b> (2)	<b>3</b> (3)	- (-)	Master	Screen 3 (CAlt F3)
											Store			<b>0</b> (0)	(N.)	IF (I)	AT (A)		
201	Channel]>	203	204	205		206	207	208	209	210	(S) Backo			MA (Shift)		PLE (Ent	ASE ter)		(CAlt F4)
211					tton 1						(Alt B)				Full (Ctrl F)	Highlt (H)	Solo (CAlt S)		
					But						User 1 (Ctrl U)					Up (ArUp)			Command Overlay
Emp (F1	ty- Empty- (F2)	Empty (F3)	Empty (F4)	Empty (F5)		Empty (F6)	Empty (F7)	Empty (F8)	Empty (F9)	Empty (F10)	User 2 (Alt U)				Prev (ArLeft)	Set (End)	(APRight )		(CAlt F10)
Emp (Ctrl)	ty Empty (Ctrl F2)	Empty (Ctrl F3)	Empty (Ctrl F4)	Empty (Ctrl F5)		Empty (Ctrl F6)	Empty (Ctrl F7)	Empty (Ctrl F8	Empty (Ctrl F9)	Empty (Ctrl F10)	List (L)					Down (ArDn)			(+)

À la suite, le Dimmer, les Gobos et le Beam. Nous allons Réaliser une petite sauvegarde Backup – Save Show

Nous allons mettre les autres presets sur un second écran. Cliquez sur screen 2 dans la colonne de droite.

	1 <b>G</b>	2 G	3 G	4 G	5 G	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	1.1	
6	max	min Focus	wide	normal	narrow												Masters (CAlt F9)
Focus	FUCUS		20011	20011	20011					10		12	12 0			1.2	
	- G	- 6	G		- G	6	G	G	- <sup>2</sup> G	10 6	G	G	Lo G	14 6	G		Extern 1
4 Color	max R	min R	max Minimum	Minimum 0% Minimum	max G	min G	max Minimum	Minimum 0% Minimum	max B	min B	max Minimum	Minimum 0% Minimum	open Select	blue 111 Select	green 206 IAD Select		(CAlt F5)
16 G	17 G	18 G	19 G	20 G	21 G	22 G	23 G	24 G	25 G	26 G	27 G	28 G	29 G	<sup>30</sup> G	31 G	1.3	
pink 312 Select	orange 306M Select	CTC 1/2 minus green Selec	CTC 3200-4100 K Select	CTC 5500-2800 K Select	red 308 Select	>>> Spin	stop Spin	<<< Spin	max Rnd	Rnd 50% Rnd	min Rnd	max Shake	max Rnd	Rnd 50% Rnd	min Rnd I		(CAlt F6)
	1 <b>G</b>	2 G	3 <b>G</b>	4 G	5 G	6 G									15	1.4	Executor
2	min Pan	center	max Pan	min Tilt	center	max Tilt										:	101 - 115
Position		Pan	india 1 dif		Tilt												(CAlt F7)
9	1 G	2 <b>G</b>	3 <b>G</b>	4 G	5 G	6 G	7 <b>G</b>	<sup>8</sup> G	9 <b>G</b>	10 <b>G</b>	11 G						Executor 16 - 30
7	Track 100%			Track 1%		Speed		Track 100%	min Track	off Shortcut	on Shortcut						116 - 130 (CAlt 58)
Control	Track		3 0 1/2		5.00	6.00	7 . 6 .64%	Track	0.016	Mode	Mode		13 0444		15 0	1.6	
	÷ G		- <b>G</b> 36	- G 🌚	G	G	G	G	- <b>G</b> 36	G 🎯	G	G Ste	10 G 669				Screen 2
3 Gobo	open Select	spiral Select	circles	dichro red	milky way Select	water Select	flames Select	spiral<> Select	circles<>	dichro red	way<>	water<> Select	flames<> Select	>>> Spin	<<< Spin		(CAlt F2)
16 G	17 G	18 G	19 G	20 <b>G</b>	21 G	22 G 🎆	23 G 🎊	24 G 🚳	25 <b>G</b>	26 G 🎲	27 <b>G</b>	28 G	29 <b>G</b> 👰	30 G 🕥	31 G		
zero	max CW	stop	>>>	<<<	open	crackle	triangles	tve dve	alobo	worms	bio	leaf	les mis	two tone	>>>		Screen 3 (CAlt F3)
Index	Index	Rotate	Rotate	Rotate	Select2	Select2	small Select2	Select2	Select2	Select2	Select2	breakup Select2	whirlpool Select2	Select2	Spin2		
32 G			35 G	36 G	37 G	38 <b>G</b>	39 <b>G</b>	40 GO	41 G	42 G	43 G	44 G	45 G	46 G			0 4
stop	<<<	max Rnd2	Rnd2 50%	min Rnd2	open	radial breakup	radial breakup	radial breakup<>	radial breakup<>	max CW	zero	None	zero	max CW	stop		(CAlt F4)
spinz			RHUZ		Select	horizontal S	vertical Sel	horizontal S	vertical Sel	Incline	Incline		Index	Index	Rotate		
🤳 [Chai	inel]>														<b>+</b>	1.5	
				2		3	4	-	5	6	-	7	Progr	am Time	Exec Time	l	
			Dimme	er P	osition	Gobo		Color	Beam		Focus	Contro		╷╶╹		1.10	
														Manual XFade	Manual XFade		Command Overlay
Master		KFade			Va La	alue Lay	er				Align M4	tricks Dia	ecial				(CAlt F10)
		Select					3								-	СМД	
		GoBack		- F	iormal		Norm Fine	ai		Normal Fine		No Fin	rmal e	Set Time	Set Time	(Scr)	<b>(+)</b>
0.0 %	0.0	% Go			lltra 😾		Ultra	57		Ultra 😾		Ult	ra 📊 0.0 s	•	0.0 s	Shortcut (Ins)	

Re-remplissez le nouvel écran vierge avec les presets de couleurs, de focus. Pour Enregistrer cette vue cliquez sur command overlay dans la colonne de droite, clic sur store, et choisissez la case 1.1 dans la colonne de droite situé à côté de celle des vues, nommée la, sélectionner seulement l'écran 2 et valider.

Maintenant on va mettre en place le stage view, faites clic droit sur le screen 2 et choisissez Clear screen en haut écrit en rouge. La vue est maintenant vierge, refaites un clic droit sur la page dans le menu choisissez Other et Stage. Redimensionnez-le à la fenêtre. Et sauvegardez la vue à l'emplacement 1.2 dans la colonne de droite, vous remarquerez maintenant avoir deux vue possible à partir du même écran



Pour effacer un tableau de presets, faites un click droit sur le nom. Nous sommes maintenant prêts à programmer. À ce stade, nous avons paramétré notre console. Par mesure de précaution, nous allons sauvegarder tout ceci dans notre show, sur le disque dur. Pour cela, appuyez deux fois rapidement sur le bouton Backup. Pensez à renouveler l'opération régulièrement (une coupure électrique ne prévient pas...).

## Contrôle des projecteurs

C'est ici que ça devient intéressant. Grâce aux views et aux presets précédemment créées, nous allons pouvoir piloter très facilement nos projecteurs. Nous allons par exemple leur appliquer un mouvement :

- 1. Sélectionnez les machines en cliquant dessus (n'oubliez pas que vous avez des groupes tous/pair/impair !)
- 2. Ouvrez le dimmer (preset Open)
- 3. Réglez les projos vers le centre de la scène, pour cela vous devez affichez l'encodeur, puis sélectionnez les paramètres Pan/Tilt dans la liste.



Vous pouvez maintenant régler nos Mac correctement, soit en utilisant les roues, soit en cliquant sur la case Tilt.

Voilà déjà pour le contrôle direct, amusez-vous à explorer les différents effets et presets disponibles. Note importante le bouton Clear propose différentes utilisations suivant la manière dont vous appuyez dessus:

- 1er click: désélectionne les machines (aucun changement sur scène)
- 2e click: désactive toutes les valeurs et presets utilisés (aucun changement sur scène)
- 3e click ou un click long: efface l'ensemble de l'encoder, tous les paramètres retournent à leurs valeurs par défaut (sauf si un executor est lancé).

# Les presets: fonctionnement et utilité

## Concrètement, c'est quoi ?

Les presets permettent d'accéder rapidement à un réglage de certains paramètres. D'origine, de nombreux presets sont déjà existants. Ceux-ci correspondent aux réglages classiques de la machine: dans le cas de nos Mac700, on as deux presets de dimmer: Open et Closed. De même, pour les roues de couleurs, on a un preset par filtre dichroïque. Il y a autant de presets que de réglages standards. Si vous voulez un réglage spécifique (comme le dimmer à 50%, ou encore des demi-couleurs), il faudra faire le preset vous-même. Ces presets d'origines nous les avons créés pendant le patch (rappelez-vous le AutoCreate Presets Merge). Ils sont basés sur les données contenues dans le fichier de fixture de la machine. Le terme « merge » signifie que les presets identiques entre différentes machines seront mergés, c'est à dire regroupé en un. Nous avons donc des presets polyvalents permettant de contrôler aussi bien un groupe qu'une machine individuelle. C'est un gain de place à l'écran et d'efficacité à l'utilisation.

À quelle machine correspondent ces presets ?

Pour s'y retrouver, il existe un code couleur. Lorsque l'on sélectionne par exemple une lyre, les presets correspondant à cette machine passeront sur fond vert. Si maintenant on sélectionne en plus un scan, les presets mergés (donc ceux qui correspondent aux deux types de machines) resteront sur fond vert, tandis que les presets qui ne correspondent qu'as un seul des deux types seront sur fond jaune. Là, c'est assez simple puisqu'il n'y a qu'un seul type de machine, tous les presets correspondent donc à nos Mac700. Prenons un exemple plus complexe:



Plusieurs machines sont sélectionnées, en l'occurrence des Mac700 Profile et des Mac700 Wash. Les gobos ne sont présents que sur le Profile, et sont donc avec une barre jaune. En revanche, la roue de couleur est identique sur les deux modèles, on se retrouve alors avec huit presets de couleur mergés. Le CTO étant progressif sur le Wash et fixe sur le Profile, on a donc des presets indépendants pour chacun (CTO d'un côté, WhiteC et CTO 100% de l'autre).

Et pour des réglages 'non standard' ?

On utilise l'encodeur (bouton Encoder). Pour la trichromie par exemple, qui n'as pas réglage standard et n'apparaît donc pas parmi les presets de couleurs, on utilise au choix deux outils:

- Le ColorMix: réglage de chacune des roues indépendamment
- Le ColorPicker: choix de la teinte sur un arc en ciel.

Autre particularité, les réglages de rotation (gobos, effets, roues...). On utilise pour cela les presets contenant les signes '>>'. Sur l'exemple précédent, les gobos rotatifs possèdent chacun deux

presets:

- Flames6: permet de régler la roue de gobos sur cette position ainsi que l'indexation du gobo
- Flames6>>: permet de régler le sens et la vitesse de rotation du gobo.

Quel est intérêt pour la programmation ?

Ça vous permet de rappeler rapidement un réglage sans avoir à le refaire complètement. Vous pouvez assembler vos cues comme un puzzle en mélangeant presets et encoder. Vous pouvez bien sûr utiliser un même preset dans plusieurs Executors (sans avoir à rerégler les projecteurs à chaque fois, dans le cas d'un presets de pan/tilt avec de nombreuses machines, ce n'est pas négligeable). Autre intérêt, les mémoires sont automatiquement mises à jour après la modification d'un preset. Imaginez-vous en concert avec nos Mac700, vous avez fait un preset de pan/tilt avec toutes les machines sur le guitariste que vous utilisez dans plusieurs séquences (le preset, pas le guitariste hein !). Mais finalement, celui-ci décide que pour les solos il se rapprochera du chanteur, et du coup toutes vos séquences se retrouvent faussées. En modifiant directement le preset en question, l'ensemble des séquences qui l'utilise seront mises à jour.

#### **Enregistrement de presets personnels**

On va maintenant commencer à enregistrer quelques presets. La démarche est la même quelques soit le type de preset. Commencez par faire un Clear de l'encodeur (rappel: un appui long sur le bouton Clear). Sélectionnez nos Mac700, allumez-les et faites une position simple sur l'avant-scène :



Appuyez sur le bouton Store puis dans le screen 2 cliquez sur une case vierge des presets Pan/Tilt.

Vous pouvez renommer ce preset en tapant directement sur le clavier. Appelez le 'Position 1'.

	1 G	2 G	³ <b>G</b> ₩	- G	୍ଟ 🚳	• G 🕡	7 G 👔	8 G	° G袾	10 G	11 G 🚳	12 G 🧔	13 <b>G</b>	14 <b>G</b>	15 G	Ent.	Markova
3 Gobo	open Select	spiral Select	radial circles Select	fused dichro red vellow Selec	miky way Select	water Select	flames Select	spiral<> Select	radial circles<> Select	fused dichro red vellow<> Sr	milky way<> Select	water<> Select	flames<> Select	>>> Spin	<<< Spin	presets 1	(CAlt F9)
16 <b>G</b>	17 G	18 <b>G</b>	19 <b>G</b>	20 <b>G</b>	21 G	22 <b>G</b>	23 G	24 G 🕥	25 G 🎯	26 G 🎲	27 G 👸	28 G	29 <b>G</b> 💮	30 G	31 G	1.2	
zero Index	max CW Index	stop Rotate	>>> Rotate	ccc Rotate	open Select2	crackle Select2	triangles small	tye dye Select2	glabo Select2	worms Select2	bio Select2	leaf breakup	les mis whirlpool	two tone Select2	>>> Spin2	stana 2	(CAR F5)
32 G	33 G	34 <b>G</b>	35 <b>G</b>	36 G	37 G	38 GO	39 60	40 GO	41 GO	42 <b>G</b>	43 <b>G</b>	44 G	45 G	46 <b>G</b>	47 G	1.3	
stop Spin2	<<< Spin2	max Rnd2	Rnd2 50% Rnd2	min Rnd2	open Select	radial breakup horizontal S	radial breakup vertical Sele	radial breakup<> horizontal S	radial breakup<> vertical Sel	max CW Incline	zero Incline	None	zero Index	max CW Index	stop Rotate		Extern 2 (CAlt F6)
	1 G	2 <b>G</b>	з <mark>с</mark>	4 G	5 <b>G</b>	6 G	7 S										Executor 1 - 15
2 Position	min Pan	center Pan	max Pan	min Tilt	center Tilt	max Tilt	Position 1										101 - 115 (CAlt F7)
	G G	2 <b>G</b>	3 G	4 G	5 G	6 <b>G</b>	7 G	G	<b>G</b>	10 6	11 G	12 G	13 G	14 G	15 G		Executor
4 Color	max R	min R	max Minimum	Minimum 0%	max G	min G	max Minimum	Minimum 0%	max B	min B	max Minimum	Minimum 0%	open Select	blue 111 Select	green 206 IAD Select		116 - 130 (CAR F8)
16 G	17 G	10 G	19 G	20 G	21. G 🔵	22 G	23 G	G	25 G	26 G	27 G	20 G	29 <b>G</b>	30 G	31 G	1.6	
pink 312 Select	or ange 306M Select	CTC 1/2 minus	CTC 3200-4100	CTC 5500-2800	red 308 Select	>>> Spin	stop Spin	<<< Spin	max Rnd	Rnd 50% Rnd	min Rnd	max Shake	max Rnd	Rnd 50% Rnd	min Rnd		Screen 2 (CAlt F2)
	1 G	2 <b>G</b>	3 G	4 <b>G</b>	5 <b>G</b>	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
6 Focus	max Focus	min Focus	wide Zoom	normal Zoom	narrow Zoom												(CAIt F3)
	1 G	2 G	3 G	4 G	5 G	6 G	7 G	8 G	° G	10 G	11 G						
7 Control	Track 100% Track		max Time	Track 1% Track	Normal	Speed	on Blink	Track 100% Track	min Track	off Shortcut Mode	on Shortcut Mode						(CAR F4)
🥥 [Cha																1.0	
			1 Dimme	, <b>1</b> 2 ,	nsition	3 Gobo	•	Color	5 Beam	<b>•</b> ,	ioeus 🌒	7 Controi	Progr	am Time	Exec Time		
			Unine		USICION				beam			Concro		Manual	Manual	1.10	Command
Master	r 📄	Fade	Positi		Vi	slue Effe	ct er	Value	ade De	lay	Align MA	tricks Spe	icial log	XFade	XFade		(CAlt F10)
			Pa	, î	lormal	Tilt	Norm	<u>ار</u>		Normal		No		Set	Set	CMD (Scr)	
0.0 %	6 0.0 ·		0.0 Pos	ition 1	ine - 5	4.1 Positio	n 1 Ultra			Fine Ultra			0.0 6	Time	.0 s	Shortcut	

Le logiciel sélectionne automatiquement les paramètres à prendre en compte, ici nous n'avons enregistré que le Pan et le Tilt. Nous allons maintenant enregistrer un preset d'iris afin d'avoir un bâton. Sans rien changer, sélectionnez le Beam dans l'encodeur, vous ne trouvez pas, c'est normal, il faut cliquer sur le bouton shutter afin de faire apparaître l'encodeur de l'iris. Réglez l'iris sur 35 à-peu-près (ou sur la valeur que vous souhaitez).



Appuyez maintenant sur Store puis sur une case vierge des presets de Beam. Renommez-le en 'Iris baton'.



À vous après de faire autant de presets que vous le voulez. Attention certains types de presets contiennent plusieurs paramètres (par exemple, le Beam contient l'iris, mais aussi le strob, le

prisme, etc.). Faites un Clear du programmeur ensuite.

# Les effets

Pour cela nous allons créer une troisième vue dans le screen 2

Display 2	1000												_		_			
0	1	2															Masters (CAlt F9)	
Effect																presets 1		
16	17		19	20	21									30		1.2	Extern 1 (CAlt F5)	
			Ļ	Ļ	<u> </u>						Ļ		Ļ	<u> </u>		stage 2		
32																1.3	Extern 2 (CAlt F6)	
			Ļ	Ļ	Ļ		Ļ			<u> </u>	Ļ			Ļ	Ļ	effect 3		
48							55										L + 15 101 - 115 (CAlt F7)	
64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79		Executor	
1200																	16 - 30 116 - 130 (CAlt F8)	
			÷	÷	÷	-	07	00			+				05			
																	Screen 2 (CAlt F2)	
			÷	÷	÷					÷	÷		[	÷	÷			
96								104									Screen 3 (CAlt F3)	
			Ļ	Ļ	Ļ		-	ļ			-			-				
112																	Screen 4 (CAlt F4)	
🥥 [Cha															+	1.9		
			1	2		3	4	•	5		-	7	Prog	ram Time	Exec Time	]		
			Dimme	er F	Position	Gobo		Color	Beam		Focus	Contro	' I		-	1.10	Comment	
						Eff								Manual XFade	Manua XFade		Overlay	
Maste		xFade	Bea	im 🦷	V. La	alue Lay ayer Lay	/er	Value	ade De	lay	Align M/	Atricks Dia	alog				(CAlt F10)	
					Normal		Norm	all		Normal			rmal	Set	Set	CMD (Ser)		
0.0 9	6 0.0	9/0	35.0 Iri	s Baton	Fine Ultra <sub>V</sub>		Fine Ultra	57		Fine Ultra <sub>57</sub>		Fir	ne ra 🔽 0.0	s Time 0	1.0 s	Shortcut (Ins)	(+)	

Clic droit – menu Pools – effect

Sélectionnez un preset d'effet vide puis faites un clic droit dessus.

🙀 grandMA2	onPC	_								_									
● <sup>1</sup>	)immer	<sup>2</sup> Position	Go		Color	Beam	6 Focus	7	Control	Encoder Settings (CAlt E)				Tools (Ctri F12)	Setup (F12)	Backup (CAlt B)	CMD (Scr)	Masters (CAlt F9)	
	Effect 1	Edit Effect								Blind (B)	Freeze (Alt F)	Prvw (CAlt P)		Assign (Alt A)	Align (Ctrl A)	Help (CAlt H)	(Ins)		
			6							Fix (CAlt F)	Select (Ctrl S)	Off (0)		View (V)	Effect (Alt E)	Goto (Alt G)	Delete (Ctrl D)	Extern 1 (CAlt F5)	
		D.	-		-			41	0+	Temp (CAlt T)	Top (Alt T)	On (Ctrl 0)		Page (Alt P)	Macro (M)	Preset (P)	Сору	Extern 2 (CAlt F6)	
Effect Edito	or - Effect 1						Ø	×		<<< (Alt <)	Learn (Ctrl L)	>>> (CAlt <)		Sequ (Alt S)	Cue (Alt C)	Exec (X)	(Ctrl C)	Executor 1 - 15 101 - 115	
		_	_	New	_	_			Effect Line	Go - (<)	Pause (Ctrl P)	Go + (Ctrl <)		Channel (C)	Fixture (F)	Group (G)	Move (Ctrl M)	(CAlt F7) Executor	
										Time (Ctrl T)	Esc (Esc)		<b>7</b> (7)	<b>8</b> (8)	<b>9</b> (9)	+ (+)	B.O. (Ctrl B)	116 - 130 (CAlt F8)	
									Load Predefined	Edit (E)	Oops (Bspce)		<b>4</b> (4)	<b>5</b> (5)	<b>6</b> (6)	Thru (N/)	Grand	Screen 2 (CAlt F2)	
									Label	Update	Clear (Del)		<b>1</b> (1)	<b>2</b> (2)	3 (3)	- (-)	Master	Screen 3 (CAlt F3)	
										Store			0 (0)	(N,)	IF (I)	AT (A)		Scroop 4	
										(S)			MA (Shift)		PLE (En	ASE ter)		(CAlt F4)	
										(Alt B)				Full (Ctrl F)	Highlt (H)	Solo (CAlt S)			
Add	Delete								Individuals	User 1 (Ctrl U)								Command	
Take Selection									Val. Readout		1				(ArUp)			Overlay (CAlt F10)	
										(Alt U)				Prev (ArLeft)	Set (End)	(APRont			
										List (L)		V			Down (ArDn)			(+)	

Nous voici maintenant dans le menu d'édition.

Cliquez sur ADD

La fenêtre à présent ouverte vous indiquera quel paramètre de l'appareil sera affecté par l'effet

grandMA2 onPC						and the owner where the		_		-	_		_		-	-	
	r Positio	on <sup>3</sup> Gobo	Color	S Be	am 6	Focus 7 Cont	rol	Encoder Settings				Tools	Setup	Backup	CMD (Scr)	Masters	
Effect	t 1 EC	dit ect						Blind	Freeze	Prvw		Assign	Align	Help	(Ins)		
								Fix	Select	Off		View	Effect	Goto	Delete	Extern 1	
40			De		DA	4		Temp	Тор	On		Page	Macro	Preset	Copy	Extern 2	
	Select Effe	ct Attribute		e,		None	×	<<<	Learn	>>>		Sequ	Cue	Exec		Executor 1 - 15	
Dimmer	Dimmer	Dim						Go -	Pause	G0 +		Channel	Fixture	Group	Move	Executor	
Position	Position	Pan	Tilt					Time	Esc		7	8	9	+	B.O.	16 - 30 116 - 130	
Gobo	Gobo1	G1	G1<>								4	5	6	Thru	Grand	Screen 2	
	Gobo2	G2						Edit	Oops			Ľ	Ľ	لتنتع	-100%-		
	Animation	AnimationWheel	Animation<>					Update	Clear		1	2	3	-	Master	Screen 3	
Color	Color1	C1	WheelOffset								0		IF	AT			
	MixColor	R	G	в				Store								Screen 4	
Beam	Shutter	Shutter						Backg						ASE			
	Beam	Iris										Full	Highlt	Solo			
	Effect	E				Confirm		User 1					Up			Command	
								User 2	6			Prev	Set	Next		Overlay	
								List	0	V	)		Down				

Cliquez sur position, la rangé s'allume en jaune, cela veut dire que l'effet que nous allons créer affectera la Pan et le Tilt du Fixture. Cliquez sur Comfirm

Petit descriptif des éléments importants du tableau :

- Form: Indique la courbe de modification de la valeur (par rapport à un axe X/Y), elle est schématisée en bas à droite de l'écran.
- Rate: Rapport vitesse réelle/vitesse réglée
- Speed (BPM) : indique la vitesse de l'effet
- Dir: Direction
- Phase : le décalage
- Width : l'ampleur de l'effet

Faites clic droit sur une case de la colonne Form, une seconde fenêtre s'ouvre ensuite pour choisir la courbe de modification. Sélectionnez SIN.



Nous allons maintenant régler le mouvement comme l'on souhaite, avec, en premier lieu, l'ampleur. Dans la case Width, inscrivez 100, puis en cliquant sur la case Effect Playback, réglez la case Speed (vitesse) à 25 BPM environ. Fermez ensuite la fenêtre.

Sélectionnez nos Mac700, allumez-les et placez-les en Position 1 avec le preset correspondant (l'effet prendra donc cette position comme point central). Lancez maintenant votre preset d'effet, nos machines réagissent immédiatement.



Vous pouvez tester différents réglages afin d'obtenir l'effet recherché. Pensez à sauvegarder votre show de temps en temps (rappel: appuyez deux fois rapidement sur Backup).

#### Avertissement sur l'enregistrement

Quand vous enregistrez un cue, toutes les valeurs ne sont forcément prises en compte. Seuls les paramètres actifs, c'est-à-dire ceux sur fond rouge dans l'encodeur, le sont. Dans le cas de nos Mac550, si l'on souhaite enregistrer un gobo il faudra que les deux roues soit actives (une sur un gobo et l'autre sur open), sinon pendant le show on risque de se retrouver avec deux gobos en même temps (les mémoires se superposent). Même chose pour les couleurs. Pour activer un paramètre, vous avez plusieurs possibilités:

- Envoyer le preset Open correspondant
- Appuyer sur le bouton On puis sur le paramètre en question

Une fois que vous avez enregistré quelque chose, les paramètres actifs en question se désactivent automatiquement, ceux qui n'auront pas été enregistrés seront eux toujours actifs. Vous vous rendrez rapidement compte de vos erreurs en essayant d'enchaîner vos cues. Il est par exemple courant d'oublier d'activer le focus en même temps que les roues de gobos, ou la roue de couleur sur les machines équipées de la trichromie.

# **Restitution – Les Executor Buttons**

Nous avons deux types d'outils de restitution :

30 Executors Faders (EF) comportant chacun 3 boutons et répartie sur deux pages accessible depuis la colonne de gauche :

grandMA2	onPC	_						_	_	-	_			_	-	
(						Fa	der 1 (11									
1																Masters (CAlt F9)
							(									Extern 1 (CAlt F5)
Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty		Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Extern 2 (CAlt F6)
Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty		Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Executor 1 - 15 101 - 115 (Calt F7)
																Executor 16 - 30 116 - 130 (CAlt F8)
																Screen 2 (CAlt F2)
																Screen 3 (CAlt F3)
Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty		Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Screen 4 (CAlt F4)
						Butto	n 1(101	115)								
		103	104					109					113			Command Overlay (CAlt F10)
Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty		Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	

90 Executors Buttons (EB) : (créer dans une nouvelle vue du screen 2 clic droit-playback-action button)



On peut enregistrer n'importe quoi n' importe où et personnaliser chaque bouton/fader individuellement. Nous allons mettre dans les EB des presets de couleurs, d'iris et de position. Allumez les machines et sélectionnez la couleur bleue via le preset, ajoutez la position que nous avons créé, choisissez un gobo ... PS : N'oubliez pas d'ouvrir le deuxième gobo



Appuyez longtemps sur le bouton Store pour afficher le menu d'option d'enregistrement.

Cette fenêtre permet de choisir ce que l'on souhaite enregistrer, comment le faire et que faire si le lieu d'enregistrement contient déjà quelque chose. Dans la rubrique Store Filter ce qui nous intéresse, ce sont les valeurs des roues de couleurs, les gobos et l'iris, cliquer tous d'abord sur none pour tous désélectionner et ensuite sélectionnez les 4 lignes correspondantes en cliquant sur les boutons Gobo1, Gobo 2, Color1 et Iris.

grandMA2 onPC																		
🥥 🕺 Dimm	er 2 Position	3 Gobo	4 Color	S Be	eam 6	Focus	7 Control		Encoder Settings (CAlt E)				Tools (Ctrf F12)	Setup (F12)	Backup (CAlt B)	CMD (Scr) Shortcut	Masters (CAlt F9)	
Prog.	Active As	ik Store Filter	Values	Value times	Effects	Cue Only	Basics 1 of 2		Blind (B)	Freeze (Alt F)	Prvw (CAlt P)		Assign (Alt A)	Align (Ctrl A)	Help (CAlt H)	(Ins)		
	Fade	OutF	ade	Dela	эу .		OutDelay										Extern 1	
	0.00	InFa	ide	0.0	0		InDelay		Fix (CAlt F)	Select (Ctrl S)	Off (0)		View (V)	Effect (Alt E)	Goto (Alt G)	Delete (Ctrl D)	(CAlt F5)	
40		-		-1		-			Temp	Top (Alt T)	On (Ctrl 0)		Page (Alt P)	Macro (M)	Preset (P)		Extern 2 (CAlt F6)	
			II.		Ŋ											Copy (Ctrl C)		
	Store Filter 1		Q	Đ,	None				<<< (Alt <)	Learn (Ctrl L)	>>> (CAlt <)		Sequ (Alt S)	Cue (Alt C)	Exec (X)		1 - 15 101 - 115	
Dimmer	Dimmer	Dim					Values	<u> </u>	Go - (<)	Pause (Ctrl P)	Go + (Ctrl <)		Channel (C)	Fixture (F)	Group (G)	Move (Ctri M)	(CAlt F7) Executor	
Position	Position	Pan	Tilt				Value times		Time (Ctrl T)	Esc (Esc)		7	8	9	+	B.O. (Ctrl B)	116 - 130 (CAlt F8)	
Gobo	Gobo1		61<>				Effects										Scroop 2	
	Gobo2	G2							Edit (E)	Oops (Bspce)		4 (4)	5 (5)	6 (6)	Thru (N/)	Grand	(CAlt F2)	
	Animation	nimationWhee	Animation<>			f	Reset Filter on Clear		Update	Clear		<b>1</b> (1)	<b>2</b> (2)	<b>3</b> (3)	- (•)	Master	Screen 3 (CAlt F3)	
Color	Color 1	C1	WheelOffset				Store Filter and Select			(Del)		<b>0</b> (0)	(N.)	IF (I)	AT (A)			
	MixColor	R	G						(S)			MA		PLE	ASE		Screen 4 (CAlt F4)	
Beam	Shutter	Shutter							Backg			(Shift)		(En	ter)			
	Beam	Iris							(Alt B)				Full (Ctrl F)	Highlt (H)	Solo (CAlt S)			
	Effect	E							User 1 (Ctrl U)					Up (ArUp)			Command Overlay	
									User 2 (Alt U)				Prev (ArLeft)	Set (End)	APRONT		(CAlt F10)	
									List (L)					Down (ArDn)			(+)	

Appuyez maintenant sur l'Executor Button 101. Mais pourquoi sélectionner les deux roues de gobo alors que seuls les paramètres actifs sont pris en compte ? Parce qu'il n'y a pas que ces paramètres qui sont actifs, il y a aussi le dimmer. Si vous préférez, vous pouvez désactiver le dimmer et enregistrer directement le cue, le résultat sera le même. Par contre, attention à ne pas avoir un paramètre actif quelque part, auquel cas il sera enregistré en même temps. Pressez une ou feux fois le bouton des Executors Buttons (Ex Btn) pour afficher le détail de la page sur l'écran.



Chaque bouton est détaillé dans un rectangle comprenant :

- Une case avec le numéro du bouton (ici 101)
- Une case affichant notamment le nom de ce qui y est stocké (LT Sequ)
- Une dernière case contenant diverses informations sur le programme (comme le nombre et les noms des cues), ainsi qu'un faux bouton indiquant le mode de fonctionnement de l'Executor Button (Go).

Cliquez sur la case marquée LT Sequ, le menu d'édition de l'Executor s'ouvre alors.

Control     Postion     P
Image: Linear basic     File     Image: Linear basic     File
Haster has Def film Def All (Correction) Faile (Correction) Fa
Assign 1.1101.5fequ 1 Primetrike Sequence Assignment Sequence Assignment (Conc.) (Conc
Sequences         Factor         60 - Page         Outer Fittere         Origin         Norm         Executor           Control         Control         Control         Control         Control         Executor         Executor
Options         Options         Tmm         Esc         7         8         9         +         B.0.         (Dar 10)           Seque 1         (Cont1)         (Esc)         (7)         8         9         +         (Sorial)         (Cont1)         (Cont1)         (Cont2)
Edit         Costs         4         5         6         Thru         Grand
Label Update Claw Liber (City Claw Claw Claw Claw Claw Claw Claw Claw
Go
(Ak b) Full Hight Solo (Ctrl 7) (4) (Ctrl 3)
width width width width width Emetr Sequence Page (User 1)
Effect Bring Harro User 2 (Akip) (CAR 210)

Vous pouvez ici éditer le fonctionnement du bouton de restitution ainsi que celui de la restitution du contenu. Cliquez sur bouton Go, dans le menu contextuel qui s'ouvre, choisissez Toggle.

Assign 1.1	.101:Sequ 1	Remember Settings Se	Save Default equence Assign	: Loai ment Sequenc Seque	d Default e Assignment :nces	Q	<b>X</b>	Function
				<b>و. ا</b>	lobal' 1 - Sequ 1			Options
		Select Funct	ion	×				Label
	Empty			Temp				
Go	<<<	GoBack		Toggle				
	>>>	Goto	Park	Тор				
	Black	HalfSpeed		Unpark				
	DoubleSpeed	HalfRate	Ratel	ToFull				
Width 1	DoubleRate		Select	ToZero	Sequence			
	Fix		SelFix		Bitmap Effect	Macro		
	Flash	Load	Swop					
	FlashOn	LoadPrev	SwopOn					
	FlashG <b>o</b>	LoadNext	SwopGo					

Profitons-en pour regarder un peu quelques modes disponibles:

- Flash -> Envoie le programme tant que le bouton est enfoncé
- Toggle -> Une pression sur le bouton lance le programme, une seconde pression l'éteint.

Les autres sont plus spécifiques, nous en verrons quelques un plus tard avec les Executors Faders. Cliquez sur le bouton Label à droite pour renommer cette séquence 'BLEU'. Fermez ensuite la fenêtre.

Vous pouvez déjà tester ça, faites un Clear de l'encodeur, puis rallumez vos machines. Appuyez sur le bouton 101, les machines doivent passer en bleu avec un gobo.

Amusez-vous à en créer plusieurs autres gobo, couleur ...

#### **Restitution – Les Executor Faders**

Suivant le modèle de console, les EF sont composés d'un fader et d'un ou trois boutons. Sur le GrandMA2 onPC, il y en a trois. Nous allons utiliser ces faders pour stocker des effets, des programmes et des positions. Commençons par la position appelée Position 1. Après avoir fait un Clear, allumez les machines et placez-les sur cette position (via le preset correspondant). Appuyez une fois sur le bouton Store puis sur un des boutons du premier EF. Comme pour les EB, nous allons régler le rôle des boutons. Cliquez sur Seq 8 pour afficher le menu d'édition. Étant donné qu'il n'y a qu'une simple position dans cet Executor, nous n'avons pas besoin des 3 boutons, nous allons donc leur donner à tous la même fonction, à savoir un Go. Profitez-en pour renommer la séquence en 'Pos STD' (pour Position Standard).

🚔 grand	MA2 onPC	100			the state of the s							· · ·			_				
9	Dimmer	Position	G			Beam	6 For	cus 7	Control	Encoder Settings (CAlt E)				Tools (Ctri F12)	Setup (F12)	Backup (CAlt B)	CMD (Scr)	Masters (CAlt F9)	
	Dimmer		Value Layer	f.Layer 1 of 3	Value Fa	de Delay	AI	ign Off n MAtric	Special Dialog	Blind (B)	Freeze (Alt F)	Prvw (CAlt P)		Assign (Alt A)	Align (Ctrl A)	Help (CAlt H)	(Ins)		
	Dim 100.0 oper	Normal Fine Ultra 🗸		Norm Fine Ultra					Normal Fine Ultra 🗸	Fix (Calt F)	Select	Off (0)		View (V)	Effect (Alt E)	Goto (Alt G)	Delete (Ctrl D)	Extern 1 (CAlt F5)	
		DÞ	4		-0				0•	Temp (CAlt T)	Top (Alt T)	On (Ctrl 0)		Page (Alt P)	Macro (M)	Preset (P)	Copy	Extern 2 (CAlt F6)	
Assigr	1.1.1:Sequ 2	Rememb	per Sa	ve Default	Load	Default	Ø			<<< (Alt <)	Learn (Ctrl L)	>>> (CAlt <)		Sequ (Alt S)	Cue (Alt C)	Exec (X)	(Ctrl C)	Executor 1 - 15 101 - 115	
Go		Secting	Sequer	ice Assignment	Sequer	ices			Function	Go - (<)	Pause (Ctrl P)	G0 + (Ctrl <)		Channel (C)	Fixture (F)	Group (G)	Move (Ctrl M)	(CAlt F7) Executor	
Go						obal' 1 Sequ 1			Options	Time (Ctrl T)	Esc (Esc)		<b>7</b> (7)	<b>8</b> (8)	<b>9</b> (9)	+ (+)	B.O. (Ctrl B)	116 - 130 (CAlt F8)	
						Sequ 2				Edit (E)	Oops (Bspce)		<b>4</b> (4)	<b>5</b> (5)	<b>6</b> (6)	Thru (N/)	Grand	Screen 2 (CAlt F2)	
Mst	r									Update	Clear		<b>1</b> (1)	<b>2</b> (2)	<b>3</b> (3)	- (-)	Master	Screen 3 (CAlt F3)	
										Store			<b>0</b> (0)	(N.)	IF (I)	AT (A)			
Go	Go								(S)			MA (Shift)		PLEASE (Enter)			Screen 4 (CAlt F4)		
										Backg (Alt B)				Full (Ctrl F)	Highlt (H)	Solo (CAlt S)			
Widt 1	h Width 2	Width 3	Width 4	Width 5	Empty	Sequence	Group Master	Special Master		User 1 (Ctrl U)					Up			Command	
					Effect	Bitmap Effect	Macro			User 2					(ArUp)			Overlay (CAlt F10)	
										(Alt U)			9	(ArLeft)	Set (End)	(APRight )			
										List (L)					Down (ArDn)			<b>(+)</b>	

Fermez la fenêtre. Nous allons maintenant continuer avec un effet. Sans rien changer, lancez celui-ci en cliquant sur le bouton de preset correspondant. Appuyez sur Store puis enregistrez-le dans l'Executors Faders 6.



Ouvrez le menu d'édition en cliquant sur Seq 9. Nous avons maintenant un mouvement que nous voulons pouvoir contrôler directement. Petit descriptif de quelques fonctions possibles sur les boutons :

- Go -> Avance d'un cue
- Pause -> Met le programme en pause
- On -> Lance le cue/la séquence
- Off -> Eteint le cue/la séquence

Le Go et le On se ressemble, mais sont différents. Le premier lance le programme au noir, le

second non (vous verrez la différence par vous-même).

Passons au fader :

Master -> Dimmer Rate -> Vitesse



Nous voulons pouvoir déterminer la vitesse de l'effet manuellement, il nous faut pour cela un second fader. Dans le menu du bas, cliquez sur le Width 2. Nous voici maintenant avec deux EF pour la même séquence. Notez que vous pouvez en utiliser jusqu'à 5 (ce qui représente un total de 5 faders et 15 boutons !). Réglez le premier Executor comme ceci :

- le premier bouton sur On
- le second bouton sur Pause
- le fader sur Master
- le dernier bouton sur G0 Réglez ensuite le second :
- le premier bouton sur Off
- le second bouton sur Pause
- le fader sur Rate
- le dernier bouton sur Go

	<u> </u>			<u> </u>		<u> </u>			
Assign 1.1.	6:Sequ 3	Rememb Setting	er Sa Sequen	ve Default ce Assignmer	t Sequence	Default Assignment		×	Eunction
On	Off				Seque	nces			
Pause	Pause				<u> </u> 'oi	obal' 1 Sequ 1			Options
						Sequ 2			
Mstr	Rate								
									Label
Go	Go								
Width 1	Width 2	Width 3	Width 4	Width 5	Empty	Sequence	Group Master	Special Master	
					Effect	Bitmap Effect	Macro		

Renommez-la comme vous voulez puis fermez la fenêtre. Faites un Clear ensuite. Les faders ne sont bien sur pas limités aux positions et aux mouvements, vous pouvez y stocker n'importe quoi

(rotation des gobos, zoom, trichro, dimmer, iris, focus, strob...).

Testez-les, mettez le fader 1 en haut, les spots s'allume Montez le faders 6, les spots rentrent en mouvement et sur la vitesse avec le fader 7 Amusez à en créer d'autres

#### **Programmation – Les séquences d'automatiques**

Petit rappel : Les Cues (pas) sont contenues dans des Séquences. Le programme que nous allons faire est très simple : les autos vont passer d'une position à une autre, en boucle. La première position sera la Position 1 que nous avons déjà. Nous allons en enregistrer une seconde. Allumez les machines, lancez la Position 1 puis modifiez les Pan et les Tilt pour que les faisceaux se rejoignent au niveau du centre de la scène.



Enregistrez ça parmi les presets de Pan/Tilt et nommez-le 'Position 2'. Vous n'êtes bien sûr pas obligé de faire un preset à chaque fois, mais cette position étant stratégique, il peut être utile de la garder.

Lancez le preset Position 1. Cliquez sur Store, puis sélectionnez l'Executors Faders 2. Lancez maintenant le preset Position 2, appuyez sur Store et resélectionnez l'Executors Faders 2. Une

fenêtre s'ouvre vous demandant la marche à suivre étant donné que l'Executor contient déjà quelque chose.



Cliquez sur Create second cue. Voilà, notre programme est créé. Plutôt simple n'est-ce pas ? Nous allons maintenant définir le déroulement de celui-ci. Commençons par régler l'Executor. Donnez au premier bouton la fonction Go, au second bouton le GoBack, au fader le Master et au dernier le Off. Renommez la séquence en 'Move 1'. Fermez ensuite la fenêtre, puis un clic droit sur la partie située sous la case 'Move 1' (et qui contient la description des boutons ainsi que le cue en cours). La fenêtre d'édition de la séquence s'ouvre.



Dans la partie du haut, il y a plusieurs onglets permettant d'accéder aux différentes informations et

réglages de la séquence :

- Info -> Permet d'écrire un petit descriptif de chaque cue
- Loops & Links -> Boucle et liens (exécution d'une ligne de commande).
- Times -> Temps
- La palette de réglage est donc assez large. Ce qui nous intéresse est l'onglet Times, dont voici une petite description des principales colonnes :
- Trig -> Méthode d'enchaînement des cues
- Fade -> Fondu d'entrée
- Outfade -> Fondu de sortie
- Delay -> Durée du cue

Réglez les champs comme ceci (faites clic droit sur la case):

- Trig -> Follow
- Fade -> 2s
- Delay  $\rightarrow 5s$

Vous pouvez sélectionner une colonne pour pouvoir ajuster d'un seul coup toutes les lignes.



Lancez la séquence en cliquant sur le bouton Go de l'Executors Faders. Vous pouvez voir dans le tableau le déroulement de chaque cue ainsi que les différents temps. La séquence fait une boucle par défaut.

grandMA2 onP	PC .																	
🥥 🕺 Dimr	mer	Gobo	4 Co	olor 5	Beam	Focus	Control		Encoder Settings (CAlt E)				Tools (Ctri F12)	Setup (F12)	Backup (CAlt B)	CMD (Scr)	Masters (Calt F9)	
Exec 4: 1:1	c 1.1.2 Sequ 1 Cue	•					Basics 1 of 3		Blind (B)	Freeze (Alt F)	Prvw (CAlt P)		Assign (Alt A)	Align (Ctrl A)	Help (CAlt H)	(Ins)		
	Trig Follow	Trig Ti	me	Mo Nor	ode rmal				Fix (CAlt F)	Select	Off		View	Effect	Goto	Delete	Extern 1 (CAlt F5)	
				-					Temp	Тор	On		Page	Macro	Preset	(carb)	Extern 2	
л. С			Ŋ		D				(CAlt T)	(Alt T)	(Ctrl 0)		(Alt P)	(M)	(P)	Copy (Ctrl C)	(CAlt F6)	
Edit: 1.1.2:Sec	qu 4					Q	×	Ŋ	(Alt <)	(Ctrl L)	(CAlt <)		(Alt S)	(Alt C)	(×)		1 - 15 101 - 115	
Number	Name	Trig	Trig Time	Fade	Out Fade	5	elay		Go - (<)	Pause (Ctrl P)	G0 + (Ctrl <)		Channel (C)	Fixture (F)	Group (G)	Move (Ctrl M)	Executor 16 - 30	
2	Cue 2	Follow	2	2		5		ſ	Time (Ctrl T)	Esc (Esc)		<b>7</b> (7)	8	<b>9</b> (9)	+	B.O. (Ctrl B)	116 - 130 (CAlt F8)	
									Edit	Oops		4	5	6	Thru	Grand	Screen 2 (CAlt F2)	
									(E)	(Bspce)		(4)	(5)	(6) 3	(N/)	-100%-		
							Label		Update (U)	Clear (Del)		(1)	(2)	(3)	(-)	Master	Screen 3 (CAlt F3)	
									Store			0 (0)	(N.)	IF (I)	AT (A)		Screen 4	
									(S)			MA (Shift)		PLE (En	ASE ter)		(CAlt F4)	
<									(Alt B)				Full	Highlt	Solo			
							Test Cmd		User 1 (Ctrl U)								Command	
									User 2	6			Prev	(ArUp)	Next		Overlay (CAlt F10)	
									(Ait U)			)	(ArLeft)	(End)	(APRight		-	
									(L)					(ArDn)				

Essayez différents réglages pour que le programme s'exécute comme voulu. Quelques exemples :

- Réglez le Snap d'un des cue sur 0
- Réglez le fade du premier cue sur 1s et celui du second sur 4s. Ajustez les snap à 0.

À noter que tous les temps de fondu sont compris dans la durée du cue (Snap), donc si vous réglez le Fade sur 3s et le Snap sur 4s, les machines seront immobiles pendant 1s. Fermez la fenêtre lorsque vous avez terminé. Pour des séquences avec beaucoup de cues, sachez que vous pouvez renommer ceux-ci (click droit sur la case Name).

## Gestion et programmation de l'éclairage traditionnel

Pour les autos, on a vu qu'il fallait sélectionner dans la console la marque et le modèle exact de la machine que l'on souhaite patcher. Pour le trad, c'est différent, car l'on utilise des blocs de puissance. Plutôt que de faire des librairies pour chaque type de projecteur trad (ce qui n'a aucun intérêt), on patch un certain nombre de circuits de puissance. Nous allons donc ajouter 6 canaux de dimmer à nos Mac700.

Allez dans Setup -> Patch & Fixture schedule, puis cliquez sur New dans la partie Fixture Layer. Appelez ce layer 'Trad' puis sélectionnez From Library -> \_Generic -> Dimmer 8Bit Original. Remarquez les autres librairies de dimmer, de switch, de Led, de scrollers et de strob. Faites Entrée puis réglez la quantité sur 6. Cliquez sur Create. Placez-les pour avoir un éclairage de face

Voilà, c'est bon, nous avons nos 6 canaux de trad.

Vous pouvez créer des presets de groupes si vous le voulez. Pour enregistrer un cue ou une séquence de trad, la démarche est la même que pour les autos : montez vos circuits, puis enregistrez via le bouton Store dans l'Executor que vous voulez. Notez également que vous pouvez renommer les noms des canaux dans le setup. Pensez à sauvegarder votre show.

#### Conclusion

Voilà, nous avons vu les bases indispensables à l'utilisation d'une GrandMA2, la partie

émergée de l'iceberg. Le système comporte encore de nombreuses options, menus et paramètres, de quoi remplir de nombreux dossiers comme celui-ci (le manuel d'utilisateur officiel compte plus de 250 pages et ne voit pas tout dans le détail...). Quoi qu'il en soit, la GrandMA2 demande de l'entraînement avant d'être maîtrisée. N'oubliez pas qu'en live, vous ne pourrez pas regarder dans le manuel... Il vous faut aussi trouver la manière de travailler qui vous correspond le mieux, sachez pour cela qu'il y a plusieurs façons d'arriver à un même résultat.