

Tuto Bitmap Grandma2 après version 3.2.2.16

Légende : **Bouton console** & **Ecran tactile**

Ajouter les fixtures dans un layout (exemple avec des Datakolor en 75Ch) :

Setup -> **Patch & fixture schedule** -> **Add Layer** -> **From library** -> Datakolor 75C Starway

Une fois l'adresse DMX et l'ID Fixture entrez , retournez dans **Setup**

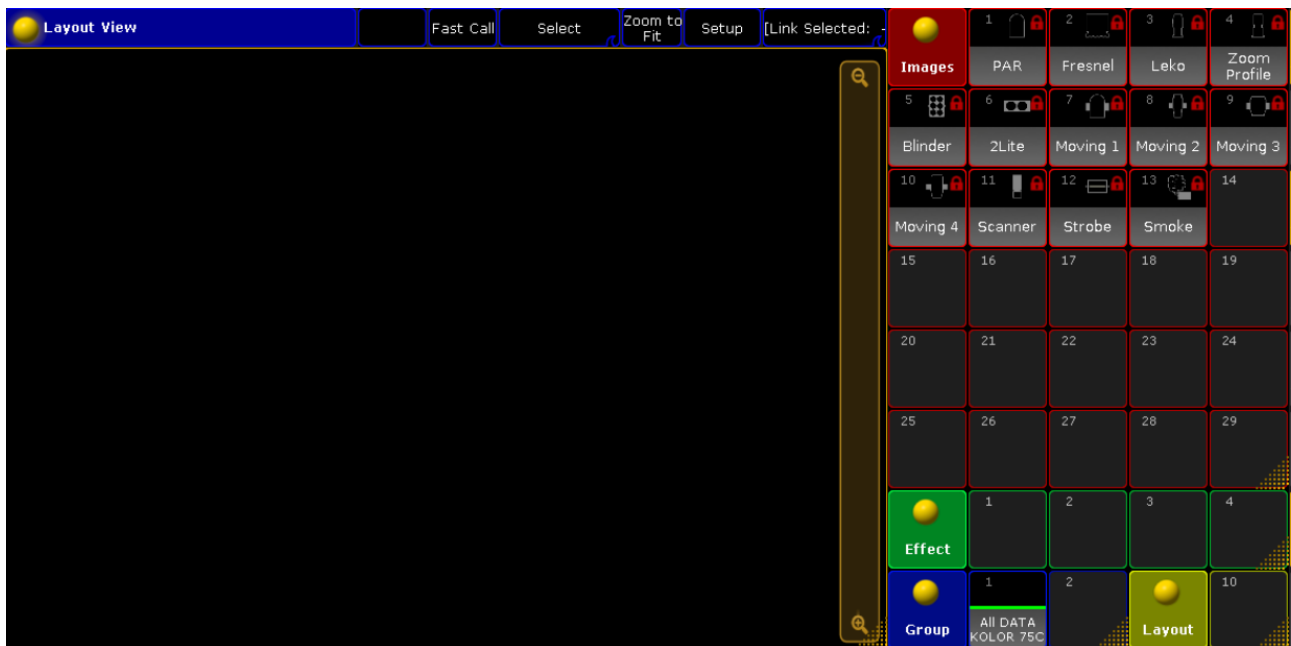
Setup -> **Auto Create** -> Sélectionnez vos fixtures -> **Create All**

Retournez ensuite sur votre écran puis cliquez sur un emplacement de fenêtre vide , accédez à la fenêtre Pools et ajoutez les fenêtres suivantes:

- **Layout pool**
- **Groups**
- **Effects**
- **Images**

Puis retournez dans l'écran d'ajout de fenêtre , puis dans **Other** et sélectionnez **Layout View**.

Organisez votre espace de travail de la même façon que l'image ci dessous permet d'avoir les fenêtres nécessaires à l'édition et à la visualisation sur la même fenêtre.



Sélectionnez le groupe que vous souhaitez utiliser pour faire du Bitmap (Ici les Datakolor). Appuyez sur le bouton **Store** , puis dans une case vide de Layout Pool.

Vos machines ont maintenant été ajoutées sur votre vue de Layout.

Pour les voir sur l'écran , cliquez sur l'onglet **Link selected** jusqu'à ce que votre numéro de Layout pool correspond avec le dernier chiffre inscrit dans Link Selected.

Maintenant que vous pouvez les voir , vous devez les organiser par rapport à leur emplacement dans le monde réel.

Pour les Datakolor , c'est un rectangle avec 25 LED , votre Datakolor sur votre Layout devra donc ressembler à un rectangle contenant 25 bloc.

Select : Selection

Move : Déplacement des blocs et la vue dans le layout

Cliquez sur **Setup** dans Layout View et cliquez sur **Select** , un écran d'option s'affichera en bas de l'écran , allez ensuite dans **Arrange** , puis cliquez sur Rectangle .

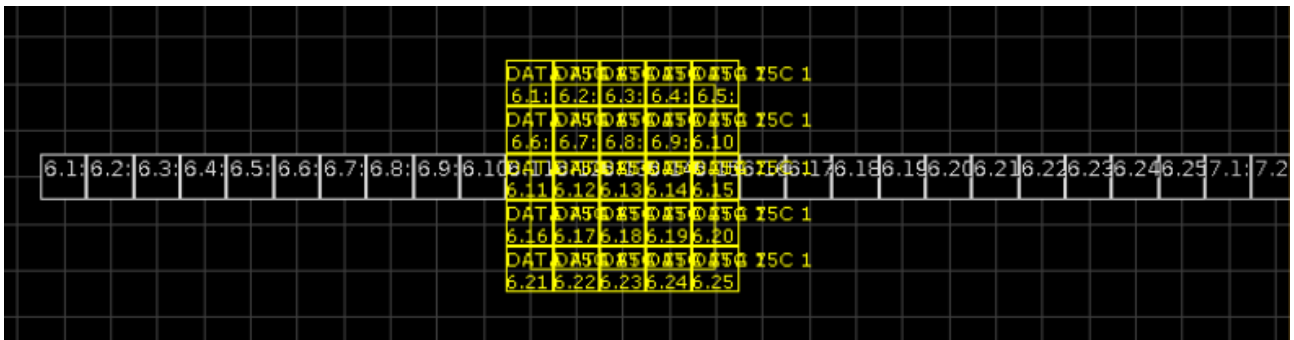
Pour une vue de 1 Datakolor les paramètres à mettre son :

Columns : 5.00

Rows : 5.00

Horizontal interval : 1.00

Vertical Interval : 1.00



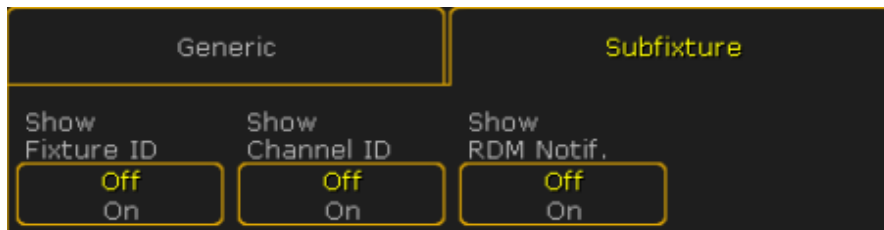
Cliquez sur **Apply** pour valider.

Après avoir organisé vos blocs pour qu'ils correspondent à l'emplacement de vos LED/Lampe , faites la même chose pour le reste.

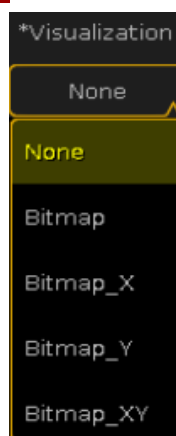
6.1:	6.6:	6.11	6.16	6.21	7.1:	7.2:	7.3:	7.4:	7.5:	8.1:	8.2:	8.3:	8.4:	8.5:	9.1:	9.2:	9.3:	9.4:	9.5:
6.2:	6.7:	6.12	6.17	6.22	7.6:	7.7:	7.8:	7.9:	7.10	8.6:	8.7:	8.8:	8.9:	8.10	9.6:	9.7:	9.8:	9.9:	9.10
6.3:	6.8:	6.13	6.18	6.23	7.11	7.12	7.13	7.14	7.15	8.11	8.12	8.13	8.14	8.15	9.11	9.12	9.13	9.14	9.15
6.4:	6.9:	6.14	6.19	6.24	7.16	7.17	7.18	7.19	7.20	8.16	8.17	8.18	8.19	8.20	9.16	9.17	9.18	9.19	9.20
6.5:	6.10	6.15	6.20	6.25	7.21	7.22	7.23	7.24	7.25	8.21	8.22	8.23	8.24	8.25	9.21	9.22	9.23	9.24	9.25
10.1	10.2	10.3	10.4	10.5	11.1	11.2	11.3	11.4	11.5	12.1	12.2	12.3	12.4	12.5	13.1	13.2	13.3	13.4	13.5
10.6	10.7	10.8	10.9	10.10	11.6	11.7	11.8	11.9	11.10	12.6	12.7	12.8	12.9	12.10	13.6	13.7	13.8	13.9	13.10
10.1	10.1	10.1	10.1	10.1	11.1	11.1	11.1	11.1	11.1	12.1	12.1	12.1	12.1	12.1	13.1	13.1	13.1	13.1	13.1
10.1	10.1	10.1	10.1	10.2	11.1	11.1	11.1	11.1	11.2	12.1	12.1	12.1	12.1	12.2	13.1	13.1	13.1	13.1	13.2
10.2	10.2	10.2	10.2	10.2	11.2	11.2	11.2	11.2	11.2	12.2	12.2	12.2	12.2	12.2	13.2	13.2	13.2	13.2	13.2

Rassemblez vos machines pour qu'elles correspondent à leurs emplacements dans le monde réel en appuyant sur le bouton **Select** qui se transformera en **Move** .

Une fois ceci fait , sélectionnez toutes vos machines et allez dans **Edit selected** , une fenêtre va s'ouvrir allez dans **Subfixture** et cliquez sur les 3 options d'informations pour les mettre sur OFF.



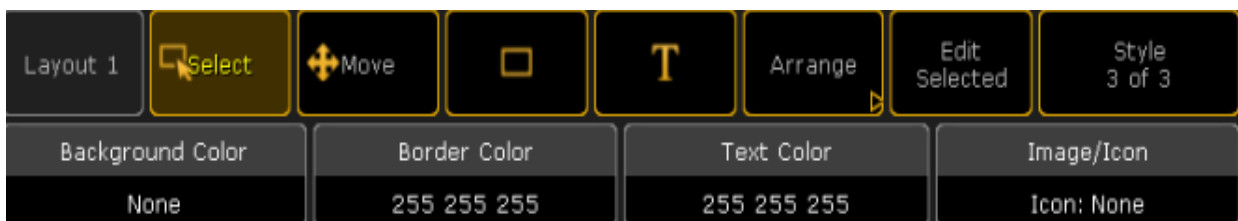
Une fois que vos machines sont placées , restez avec le bouton **Setup** de la vue Layout en bleu , et sélectionnez le **Rectangle** , englobez vos machines et une fenêtre s'ouvrira , allez dans Visualization et sélectionnez **Bitmap_XY**.



La partie Layout et fixture est fini .

! Astuce ! Pensez à colorier vos LED par groupe de machines pour les différencier.

Sélectionnez votre carré de LED sur votre Layout , cochez **Setup** pour qu'il passe en bleu , en bas de votre écran allez sur Style 3 of 3 et dans **Border Color** , une fenêtre de dialogue couleur s'affichera et vous n'avez plus qu'à rentrer votre couleur pour votre ensemble de LED



6.1:	6.2:	6.3:	6.4:	6.5:	7.1:	7.2:	7.3:	7.4:	7.5:	8.1:	8.2:	8.3:	8.4:	8.5:	9.1:	9.2:	9.3:	9.4:	9.5:
6.6:	6.7:	6.8:	6.9:	6.10:	7.6:	7.7:	7.8:	7.9:	7.10:	8.6:	8.7:	8.8:	8.9:	8.10:	9.6:	9.7:	9.8:	9.9:	9.10:
6.11:	6.12:	6.13:	6.14:	6.15:	7.11:	7.12:	7.13:	7.14:	7.15:	8.11:	8.12:	8.13:	8.14:	8.15:	9.11:	9.12:	9.13:	9.14:	9.15:
6.16:	6.17:	6.18:	6.19:	6.20:	7.16:	7.17:	7.18:	7.19:	7.20:	8.16:	8.17:	8.18:	8.19:	8.20:	9.16:	9.17:	9.18:	9.19:	9.20:
6.21:	6.22:	6.23:	6.24:	6.25:	7.21:	7.22:	7.23:	7.24:	7.25:	8.21:	8.22:	8.23:	8.24:	8.25:	9.21:	9.22:	9.23:	9.24:	9.25:
10.1:	10.2:	10.3:	10.4:	10.5:	11.1:	11.2:	11.3:	11.4:	11.5:	12.1:	12.2:	12.3:	12.4:	12.5:	13.1:	13.2:	13.3:	13.4:	13.5:
10.6:	10.7:	10.8:	10.9:	10.10:	11.6:	11.7:	11.8:	11.9:	11.10:	12.6:	12.7:	12.8:	12.9:	12.10:	13.6:	13.7:	13.8:	13.9:	13.10:
10.11:	10.11:	10.11:	10.11:	10.11:	11.11:	11.11:	11.11:	11.11:	11.11:	12.11:	12.11:	12.11:	12.11:	12.11:	13.11:	13.11:	13.11:	13.11:	13.11:
10.14:	10.11:	10.14:	10.14:	10.21:	11.14:	11.11:	11.11:	11.11:	11.21:	12.14:	12.11:	12.14:	12.14:	12.21:	13.14:	13.11:	13.14:	13.14:	13.21:
10.21:	10.21:	10.21:	10.21:	10.21:	11.21:	11.21:	11.21:	11.21:	11.21:	12.21:	12.21:	12.21:	12.21:	12.21:	13.21:	13.21:	13.21:	13.21:	13.21:

Bitmap

Il y a déjà des images présentes dans la fenêtrés **Images** , ce sont des images par défaut.

Appuyez sur le bouton **Edit** , puis sur une case vide dans la fenêtré **Images**.

Cliquez sur **Import Image** , puis allez dans Bitmap en cliquant sur le dossier avec une flèche.

Sélectionnez les bitmaps que vous voulez insérer et appuyez sur open.

Création d'un Bitmap

Ajouter le bitmap dans fixture :

Setup -> **Patch & fixture schedule** -> **Add Layer** -> **From library** -> MA Lighting Bitmap
(supprimez l'adresse DMX mais gardez l'ID Fixture).

Setup - > **Auto Create** -> **Bitmap** -> **Create Single**

Retournez sur votre View fait dans la partie précédente et vous devriez voir votre Bitmap à côté de votre groupe de machines.

Sélectionnez votre Bitmap et vous pouvez voir que vous avez les Preset **Dimmer** , **Color** , et **Vidéo** de disponible.

Mettez le **Dimmer** à 100 , allez ensuite dans **Vidéo** , là plusieurs options sont disponibles :

VObj : Sélection d'images et de layout

VPos : Position de l'image

VRot : Rotation de l'image

VScale : Taille de l'image

VPreset : Type d'intensité

VImg : Effet miroir

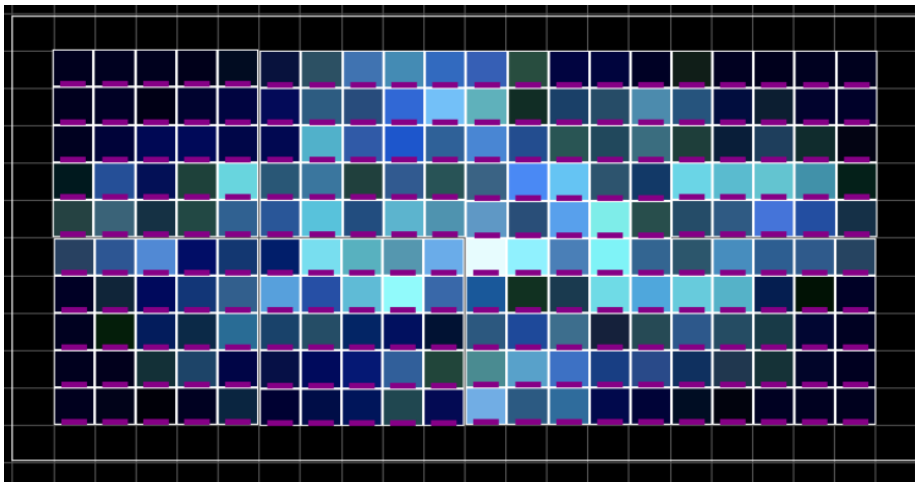
VPlayer : Loop , play , stop

Sélectionnez **VObj** et sélectionnez le Layout ou sont placés vos machines précédemment.

Puis cliquer sur votre Bitmap voulu dans la fenêtre **Image** .

(Petite astuce: Bloquez votre **Dimmer** et votre **Layout** dans une séquence qui reste activée pour éviter d'avoir à remettre le **Dimmer** et le **Layout** après chaque ClearAll sauf si vous voulez gérer ses paramètres.)

Voila votre Bitmap devrais apparaître sur votre Layout.



Faire bouger votre Bitmap.

Créer un nouvel effet :

Allez dans la fenêtre **Effect** en ayant sélectionné votre Bitmap au préalable . Appuyez sur le bouton **Edit** dans une case vide de la fenêtre **Effect** pour créer un nouvel effet .

! Astuce ! Pour changer la direction des effect il y a deux façons :

*-Appuyez sur **Direction Forward** pour changer en **Direction Backward** et inversement.*

*-Quand vous avez sélectionné votre effet vous avez des raccourcis pour modifier rapidement votre effet qui comporte un onglet **Direction <>** .*

Rotation (horaire / anti-horaire) :

Décochez le **Dimmer** dans Effect, trouvez le **Subattribut Z** situé dans **Vidéo** -> **VRot** -> **Z** , cochez le **Z** pour qu'il passe en surbrillance jaune à l'écran.

Réglez votre type de **Form** en **Ramp Plus 10** , pour avoir une rotation continu de votre Bitmap .

Lancez votre Effect et voilà une rotation de Bitmap !

Axe X (gauche – droite / droite – gauche) :

Décochez le **Dimmer** dans Effect, trouvez le **Subattribut X** situé dans **Vidéo** -> **VPos** -> **X** , cochez le **X** pour qu'il passe en surbrillance jaune à l'écran.

Réglez votre type de **Form** en **Ramp Plus 10** , pour avoir une rotation continu de votre Bitmap .

Lancez votre Effect et voilà un déplacement horizontal de Bitmap !

Axe Y (haut - bas / bas - haut) :

Décochez le **Dimmer** dans Effect, trouvez le **Subattribut Y** situé dans **Vidéo** -> **VPos** -> **Y** , cochez le **Y** pour qu'il passe en surbrillance jaune à l'écran.

Réglez votre type de **Form** en **Ramp Plus 10** , pour avoir une rotation continu de votre Bitmap .

Lancez votre Effect et voilà un déplacement vertical de Bitmap !

Voilà le tuto sur le nouveau Bitmap GrandMA 2 est fini !

Amusez vous bien !

Lallouette Alexandre

@: alexandre.lallouette.76@gmail.com

Lallouette Alexandre V 13.03.2017 V Version 3.2.2.16