

# 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**

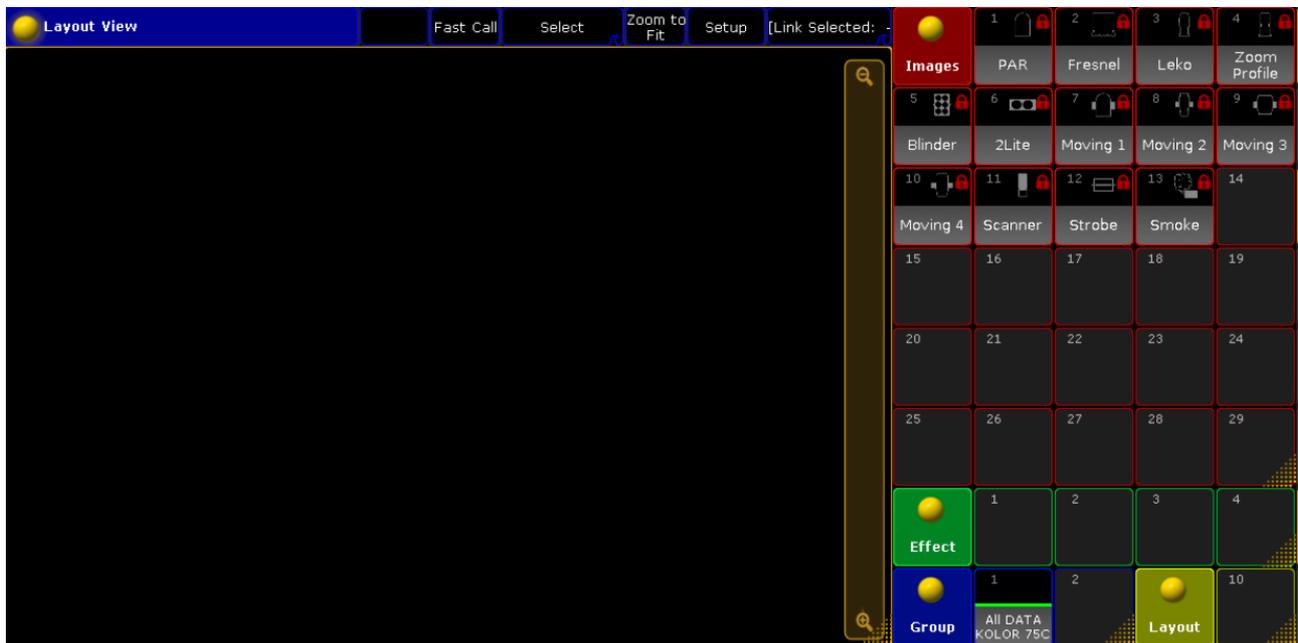
**Setup** -> **Auto Create** -> Sélectionnez vos fixtures -> **Create All**

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 .

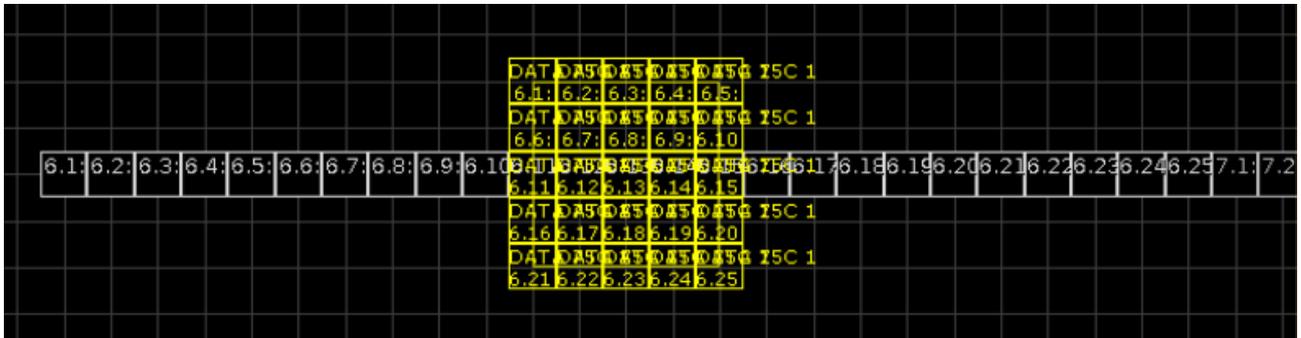
Pour une vue de 1 Datakolor les paramètres à mettre son :

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.



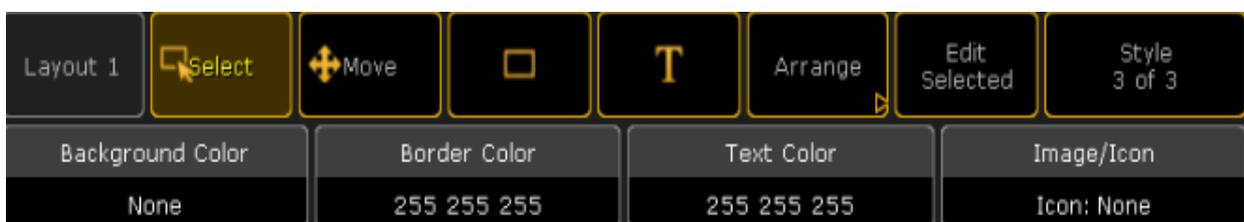
Une fois que vos machines sont placées , restez avec le bouton **Setup** de la vue Layout en bleu , et sélectionnez le **Rectangle** , englobez vos machines et une fenêtre s'ouvrira , allez dans Visualization et sélectionnez **Bitmap\_XY**.



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:	12.11:	12.21:	13.14:	13.11:	13.14:	13.11:	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

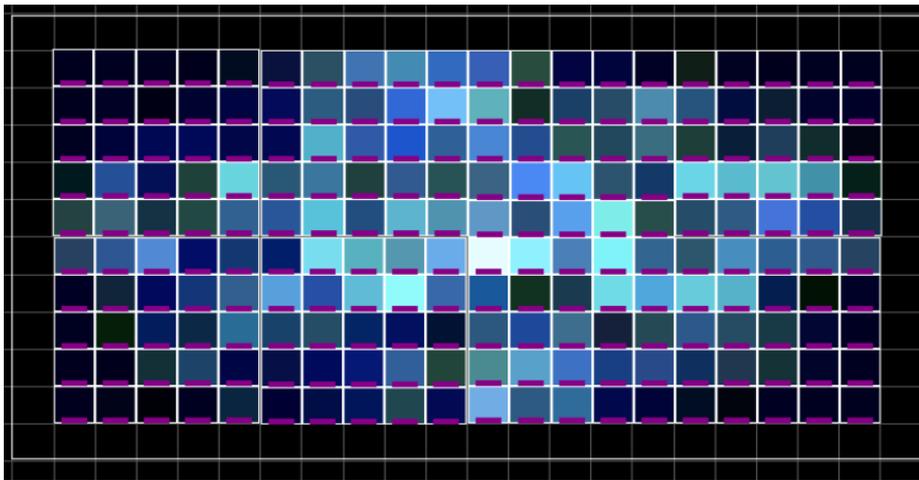
**VPlayer** : Loop , play , stop

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](mailto:alexandre.lallouette.76@gmail.com)

**Lallouette Alexandre V 13.03.2017 V Version 3.2.2.16**