

# UTILISER LES FORMS

## POUR DES EFFETS PERSONNALISES

Utiliser les effets prédéfinis avec les forms disponibles c'est bien mais pour un effet personnalisé bien défini, on peut passer pas mal de temps à définir la bonne courbe (FORM) qui conviendra avec pas mal de réglages et malgré cela s'approcher que très aléatoirement de l'effet désiré.

La création de FORM est redoutablement efficace pour cela dès l'instant où vous savez exactement quel effet vous souhaitez faire.

Pour l'exemple j'ai choisi un effet assez simple mais qui peut donner du fil à retordre à réaliser parfaitement à partir des courbes existantes. De plus le fait d'avoir une FORM personnalisée pour un effet bien précis permettra de la corriger et l'adapter facilement et rapidement à n'importe quelle becane en fonction de son inertie que ce soit pour un Sharpy ou un VL3500.

### SIMULER UN PHARE DE MER SUR 180°

Effet tout con à première vue mais où l'on peut passer pas mal de temps pour le faire parfaitement. Une fois que la création de FORM est comprise, une petite dizaine de minutes devrait suffire pour créer la courbe à la maison avec la fenêtre STAGE pour s'en approcher à je dirai 80%.

Puis ensuite la retouche en direct live sur la becane figurer l'effet en fonction de la machine utilisée.

### EDITER UNE FORM VIERGE

Dans la palette FORM, Edit sur un preset FORM vierge. Voici à quoi ressemble le GRAPH EDITOR.



**GRAPHIC MODE** : Affiche la courbe sous forme de graphique. Permet un bon visuel de la courbe.

**TABLE MODE** : Affiche la courbe sous forme de tableur. Permet de positionner précisément un point.

**LOAD PREDEFINED** : Affiche la liste des courbes prédéfinies disponibles.

**LABEL** : Permet de nommer la FORM.

**ADD POINT** : Permet de créer un point à l'intersection des lignes horizontale et verticale vertes.

**DELETE POINT** : Permet de supprimer le point sélectionné.

**ADD GRAPH** : Permet de créer un graphique supplémentaire.

**DELETE GRAPH** : Permet de supprimer le graphique sélectionné.

**LOCK GRAPH** : Permet de verrouiller le graphique sélectionné.

**UNLOCK ALL GRAPH** : Permet de déverrouiller tous les graphiques présents.

**2D MODE** : Permet d'afficher en 2D la FORM. 2 graphiques minimum doivent être présents.

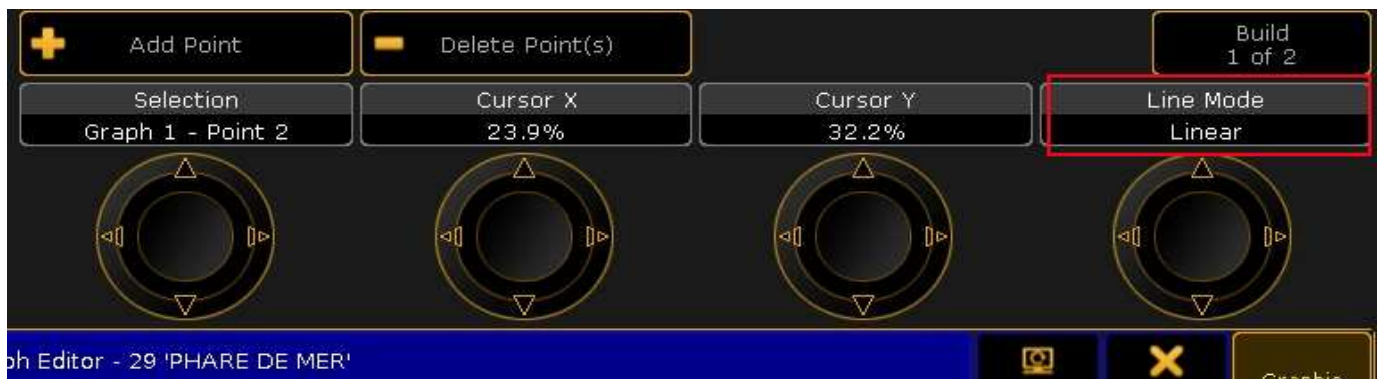
**LINK GRAPH** : Est disponible lorsque 2 graphiques minimum sont présents;

Permet si un point est déplacé de transférer le déplacement au point sous-jacent des autres graphiques.

**CHANGE COLOR** : Permet de coloriser le graphique sélectionné.

**LABEL GRAPH** : Permet de nommer chaque graphique.

# UTILISER LES FORMS POUR DES EFFETS PERSONNALISES



Chaque point peut avoir différents Line Mode. La sélection d'un Line Mode se fait avec le 4eme encoder.

Line Mode disponible :

**LINEAR** : Cela crée une ligne droite entre deux points.

**SPLINE** : Cela crée une ligne lisse arrondis entre les points.

**SPLINE (BREAK AT START)** : Crée un angle serré au point précédent et une ligne douce vers le point suivant.

**SPLINE (BREAK AT END)** : Crée un angle serré au point suivant et une ligne douce vers le point précédent.

**STEP (START)** : Cela va immédiatement s'aligner sur la valeur et le conserver jusqu'à ce qu'il atteigne le point suivant.

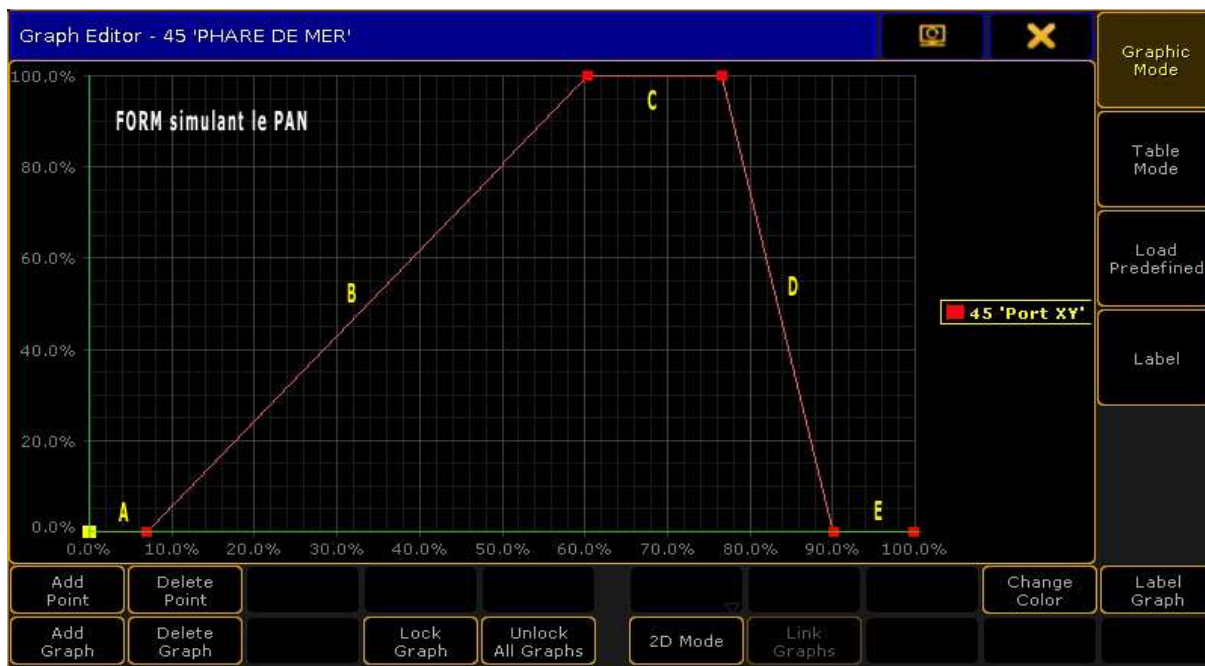
**STEP (END)** : Permet de garder la valeur jusqu'à ce qu'il atteigne le point suivant et puis s'aligner sur la nouvelle valeur.

# UTILISER LES FORMS POUR DES EFFETS PERSONNALISES

## EDITER LE PREMIER GRAPH QUI SERVIRA AU PAN

Voici la représentation du premier graph destiné au PAN.

La bécane effectuera un mouvement PAN de 180 ° de jardin à cour.



Le graphique comporte 6 points. Pour en comprendre les différentes phases le tracé est identifié en 5 sections A,B,C,D et E.

**SECTION A** : Pendant un petit laps de temps il n'y aura aucun mouvement de PAN. Cela permettra au dimmer de commencer à s'ouvrir avant que le projecteur commence à effectuer son mouvement.

**SECTION B** : C'est la totalité du mouvement PAN de 180° de Ja r à Cour.

**SECTION C** : Pendant un laps de temps il n'y aura aucun mouvement PAN de la bécane.

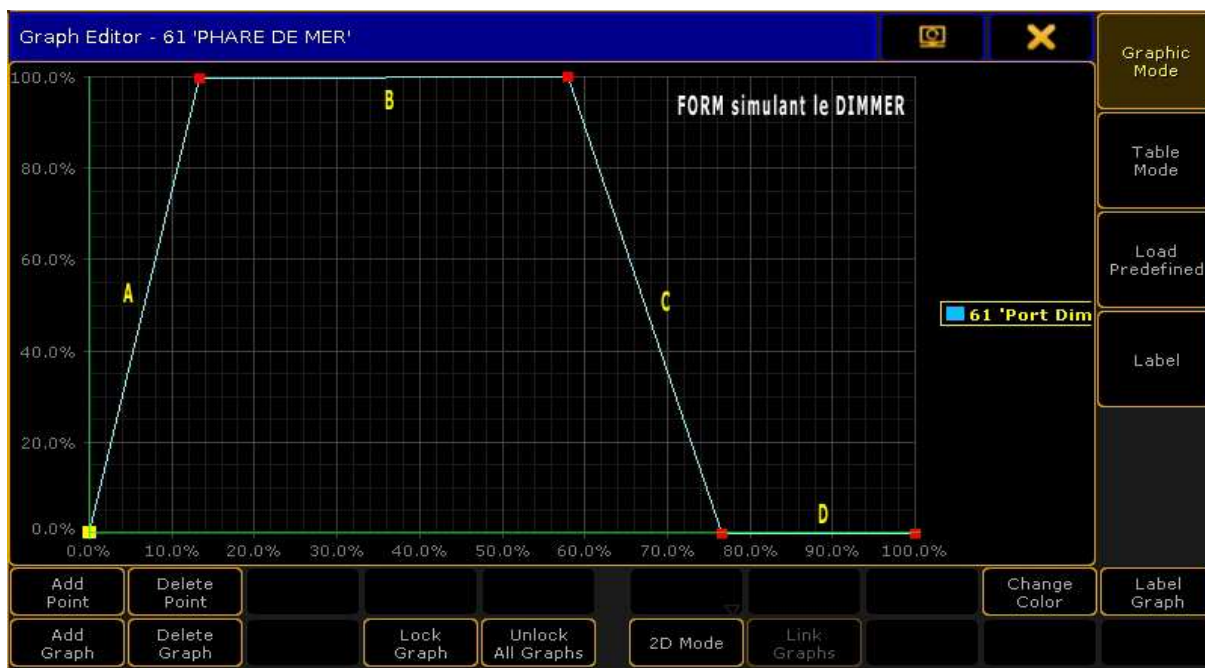
**SECTION D** : C'est la totalité du mouvement PAN de 180° de Co ur à Jar pour ramener plus rapidement la bécane à son point de départ.

**SECTION E** : Pendant un petit laps de temps il ne se produira aucun mouvement PAN. Associé en boucle avec la section A cela permettra de simuler le temps de la partie non visible du phare qui en réalité fait un tour complet continu de 360°.

## EDITER LE SECOND GRAPH QUI SERVIRA AU DIMMER

Voici la représentation du second graph destiné au DIMMER.

Ici le graphique destiné au PAN a été volontairement caché pour faire apparaître le travail du graph DIMMER seulement.



Le graphique comporte 5 points. Pour en comprendre les différentes phases le tracé est identifié en 4 sections A,B,C et D.

**SECTION A** : Le dimmer s'ouvre de 0 à 100%.

**SECTION B** : C'est le temps total ou le dimmer reste ouvert à 100%.

**SECTION C** : Le dimmer passe de 100% à 0 dans un laps de temps plus long que la section A.

**SECTION D** : Le dimmer reste à 0%.

Pour ma part les courbes des graph présentés ont été créés pour un ROBIN MMX ROBE.

# UTILISER LES FORMS POUR DES EFFETS PERSONNALISES

## REGLAGE DE LA COURSE PAN

J'allais oublier, reste à régler la course du PAN

QTY	Interleave	Attrib	Mode	Form	Rate	Speed [BPM]	Dir	Low Value	High Value	Phase	Width
0	None	PAN	Abs	29.1 'Port XY'	0.08	5.0	>	1.2.14 jar	1.2.15 cour	0.00	100.00
0	None	DIM	Abs	29.2 'Port Dir'	0.08	5.0					100.00
New											

Dir	Low Value	High Value	Phase
>	-90.00	90.00	0.00
>	-100.00	100.00	0.00

3 méthodes sont possibles pour régler la course du PAN :

- 1 - Directement dans la form, en jouant sur le graph, pour ma part peu pratique et du coup limite l'utilisation de la courbe à d'autres bécane;
  - 2 - En saisissant les valeurs dans les cellules LOW et HIGH VALUE. La méthode que je qualifierai de standard, par contre vous devrez connaître la course totale du PAN de la bécane et faire le petit calcul.
  - 3 - Celle que je préfère, créer 2 presets de position pour la bécane une à Jar et l'autre à Cour et faire référence à ces presets dans l'effet.
- Facilement modifiable à souhait, peu importe la bécane.