



# TUTORIEL CREATION PATTERN LASERS

V1.0

---

# Sommaire



1. Introduction.....	3
2. Présentation du fichier XML.....	3
3. Créer un pattern.....	3

## 1. INTRODUCTION

Dans Studio DMX, les appareils lasers peuvent jouer différentes formes de lasers. Il peut s'agir d'un cercle, d'un triangle, d'un trait etc...

Le pattern est le modèle de forme par défaut que va utiliser Studio DMX. Il y en a 32 de disponibles.

Ce tutoriel explique comment créer son propre pattern.

## 2. PRESENTATION DU FICHIER XML

Les patterns sont créés dans un fichier "pattern.xml" modifiable.

Par défaut, le fichier se situe dans le répertoire "C:\Chromateq\System\Patterns".

Pour l'éditer, ouvrez-le avec le bloc note de Windows.

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Pattern>
  <Logo>
    <Nom>Pattern0001</Nom>
    <Forme couleur="65280">
      <Points>100|0|0</Points>
      <Points>92|38|0</Points>
      <Points>70|70|0</Points>
      <Points>38|92|0</Points>
      <Points>0|100|0</Points>
      <Points>-38|92|0</Points>
      <Points>-70|70|0</Points>
      <Points>-92|38|0</Points>
      <Points>-100|0|0</Points>
      <Points>-92|-38|0</Points>
      <Points>-70|-70|0</Points>
      <Points>-38|-92|0</Points>
      <Points>0|-100|0</Points>
      <Points>38|-92|0</Points>
      <Points>70|-70|0</Points>
      <Points>92|-38|0</Points>
      <Points>100|0|0</Points>
    </Forme>
  </Logo>
</Pattern>
```

Zone correspondante à un pattern  
« Pattern0001 ».

Balise Forme : prend un paramètre couleur "0" pour noir (rien de visible) et "65280" pour un trait.

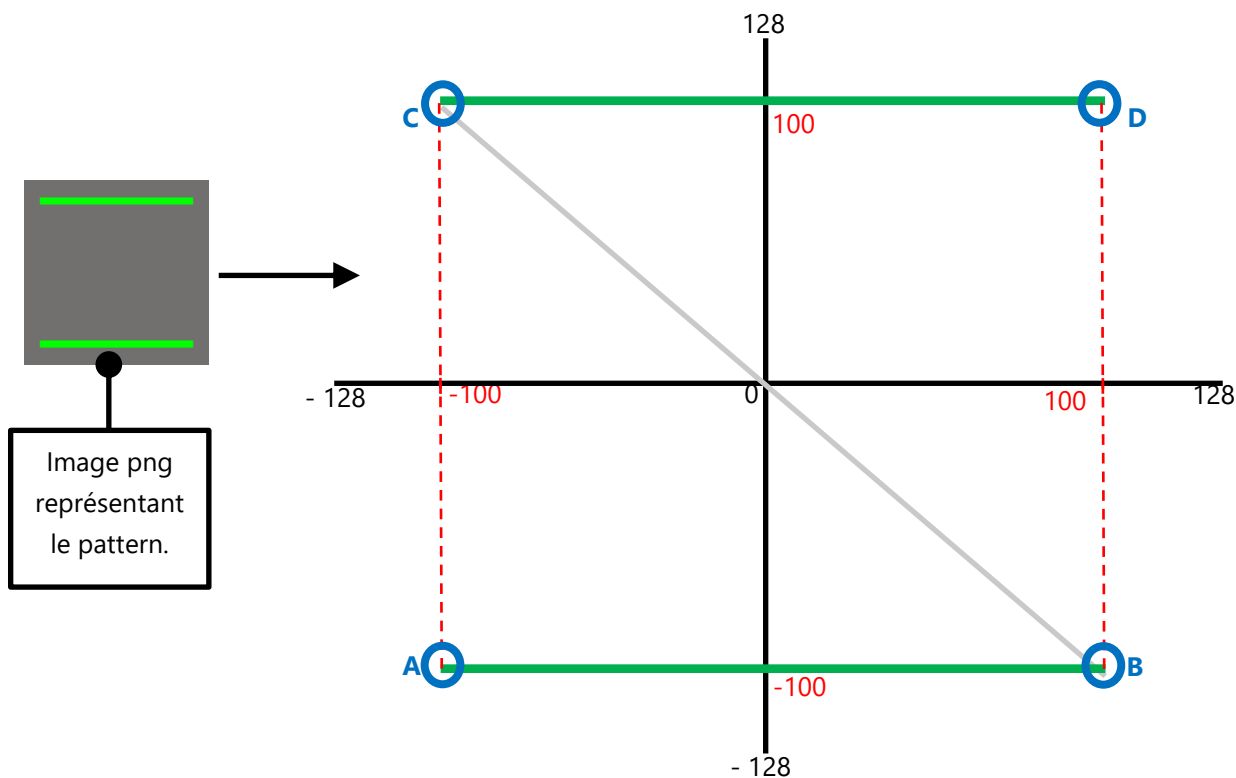
Balise Points : trace les traits que le laser va produire.  
Les coordonnées sont dans un tableau dont les dimensions sont « -128 -128 » à « 128 128 » et 0|0|0 le milieu.

## 3. CREER UN PATTERN

Pour créer un pattern il faut une image (128x128 px) au format png représentant la forme du laser qui servira d'icône dans l'éditeur de profil puis ajoutez le pattern dans le fichier XML.

Exemple :

Pour créer un pattern de la forme ci-dessous il faut ajouter l'image png dans le répertoire **Patterns** et éditer le fichier xml :



<Logo>

<Nom>Pattern00023</Nom>

<Forme couleur="65280"> ● — Trait plein A -> B

A <Points>-100|-100|0</Points>

B <Points>100|-100|0</Points>

</Forme>

<Forme couleur="0"> ● — Trait transparent B -> C

B <Points>100|-100|0</Points>

C <Points>-100|100|0</Points>

</Forme>

<Forme couleur="65280"> ● — Trait plein C -> D

C <Points>-

100|100|0</Points>

D

<Points>100|100|0</Points>

</Forme>

Coordonnées des points A, B, C et D.