

A l'occasion de la version 0.6
un nouveau site internet est maintenant à votre disposition :

www.louzone.com

Venez jeter un coup d'oeil ... de temps en temps ...

Introduction

Loutext permet de créer des textures, à savoir un dessin qui peut se juxtaposer à lui-même sans qu'aucune "rupture" ne soit visible.

Chaque mois (c'est juste un souhait ...), une nouvelle version sera disponible. Ces nouvelles versions peuvent être enrichies grâce à vos remarques et idées.

Si vous avez besoin d'aide, si vous avez des idées d'améliorations ou des remarques à faire, n'hésitez pas à m'envoyer un email :

luc.helie@wanadoo.fr

LouText 0.6 est un Freeware dont les textures peuvent être utilisées librement en dehors de toute utilisation commerciale.

Nouveautés Version 0.6 (Octobre 2004)

Formes de paramètres

Certains modules ont beaucoup de paramètres. Il était donc intéressant de pouvoir sauvegarder un ensemble de paramètres au niveau module. C'est chose faite pour certains modules avec la version 0.6.

Ces modules disposent maintenant de 3 boutons permettant la génération aléatoire des paramètres ainsi que la sauvegarde et la restauration des paramètres du module.

L'extension du fichier où ces paramètres sont sauvegardés est .mpr.

Remarques générales

Définition des couleurs

Il existe en informatique différents moyens d'exprimer une couleur. LouText utilise deux d'entre eux : le mode RGB et le mode HSL.

Le mode RGB consiste à " mélanger " du rouge (Red), du vert (Green) et du bleu (Blue) pour obtenir une couleur. La quantité de chacune de ces couleurs peut varier de 0 à 255.

Le mode HSL définit une couleur par sa teinte (Hue), sa saturation et sa luminosité. La teinte peut varier de 0 à 359, la saturation de 0 à 255 et la luminosité de 0 à 255.

Utilisation des modes RGB et HSL

Vous pouvez mélanger dans LouText des modules utilisant le mode RGB à des modules utilisant le mode HSL. Module après module LouText conserve l'état de votre texture en RGB et en HSL. Cela étant, la conversion d'une couleur du mode HSL au mode RGB puis au mode HSL ne garantit pas le retour aux valeurs d'origine.

La forme principale

La forme principale est constituée d'un menu et d'un espace de travail destiné aux formes "Image". Les formes "Image" vous permettent de visualiser le résultat du calcul d'une texture. Vous pouvez créer plusieurs formes "Image" (Image>New), la forme active sera utilisée pour l'affichage de la texture courante.

Le menu de la forme principale

Image

New	Permet la création d'une nouvelle forme "Image" d'une taille quelconque et limitée à 1024 x 1024 pixels.
Save	Sauvegarde l'image active dans un fichier au format bmp.
BMP Format	Permet de choisir une profondeur de couleur entre 8, 16, 24 et 32 bits.

Texture

New	Ouvre la forme "Texture" et crée une nouvelle texture.
Load	Charge une texture à partir d'un fichier de texture (extension .lou) et ouvre la forme "Texture"
Save	Enregistre la texture courante dans un fichier de texture (extension .lou)

Help

English	L'aide des modules est en anglais.
Français	L'aide des modules est en français.

La forme "Texture"

La forme "Texture" permet de définir une texture par la combinaison de "modules" (200 maximum). La forme "Texture" est composée d'un menu et de 3 panneaux de paramètres : "Modules", "Current module blending parameters", et "Randomize all modules and Process".

Le panneau "Modules", au départ vide, est constitué de la liste des modules que vous avez ajouté à votre texture. Ils seront traités de haut en bas pour créer une texture.

Tous les modules comme le module "Perlin Noise" ou le module "Chaotic functions" qui ne produisent pas de textures juxtaposables apparaîtront en rouge dans la liste des modules.

Le module courant est identifié par une pastille beige dans la seconde colonne. Pour se déplacer d'un module à un autre il suffit de cliquer sur le nom du module.

Le panneau "Current module blending parameters" définit comment la couche courante et la couche résultat seront mélangées. (La définition de la couche courante et la couche résultat se trouve dans le fichier FAQ.)

Les paramètres de mélanges ne sont disponibles que pour les modules de type "Textures" ou "Functions". Bien sûr, le premier module de la liste ne dispose pas de paramètres de mélange.

Le panneau "Randomize all modules and Process" permet de générer des paramètres aléatoires de mélange.

En dessous du panneau " Blending " vous disposez de 5 boutons :

Process

Calcul de la texture du premier module jusqu'au module courant

Fleche Haute/ Fleche Basse

Déplace le module courant vers le haut ou vers le bas

Activ

Définit si le module courant est actif

Remove

Détruit le module courant

Le menu de la forme "Texture"

Les menus "Texture", "Functions", "Filters", "Effects", "Adjust", "Geometric", "Buffers" et "Channels" permettent d'ajouter de nouveaux modules à la liste. Le menu "Color Channels" définit le canal (HSL or RGB) qui sera affiché dans la forme "Image".

Dès qu'un module est choisi dans l'un des menus, le nom de celui-ci apparaît dans le panneau "Modules". En même temps, une grille de saisie des paramètres est affichée. Vous pouvez à ce moment modifier les paramètres du module ou bien le faire plus tard en cliquant sur son nom dans la liste des modules. Seule la grille de paramètres du module courant est affichée.

Remarque : La fonction "Buffers>Move to buffer" permet de sauver l'état courant d'une texture dans une zone tampon et de rappeler ultérieurement cet état par la fonction "Buffers>Recall buffer". Typiquement, cela permet de créer plusieurs textures puis de les mixer (voir fichier FAQ). Vous disposez de 3 zones tampon.

Le panneau "Modules"

Le panneau "Modules" est constitué de 3 colonnes. La première indique le nom du module. La seconde indique le module courant par une pastille beige. La troisième colonne spécifie si le module est actif ou pas. Une pastille rouge indique que le module est inactif.

Le panneau "Current module blending parameters"

Le panneau "Current module blending parameters" définit comment la couche courante et la couche résultat seront mélangées.

Le panneau "Blending mode"

Chaque canal (HSL ou RGB) peut avoir un paramètre différent de mélange qui est accessible par l'une des trois ComboBox (Red/Hue, Green/Saturation and Blue/Luminosity).

La combobox "Mode" donne le choix entre les deux modes RGB et HSL.

Le bouton "New branch" est un moyen rapide d'initialiser les paramètres des 3 canaux à la valeur "Current Layer". Cela veut dire que la couche courante ne sera pas mélangée à la couche résultat. C'est souvent le cas lorsqu'on veut créer différentes branches d'une texture puis les mélanger entre elles (voir fichier FAQ).

Le bouton "Randomize" génère un choix aléatoire de paramètres de mélange pour les 3 canaux.

Le panneau "Transparency"

Si la couleur de transparence est appliquée, tous les pixels de la couche courante correspondant à la couleur de transparence seront remplacés par la couche résultat, sans fonction de mélange.

Le panneau "Result and current layers weight"

Les ScrollBars "Result Layer" et "Current Layer" définissent l'opacité (le poids) de la couche courante et de la couche résultat. Si ces 2 valeurs sont initialisées à 0, le "Blending Mask" sera utilisé pour définir le poids respectif de ces 2 couches.

Le bouton "Use blending mask" est un moyen rapide d'initialiser les 2 valeurs à 0.

Le "blending mask" permet d'élargir considérablement les possibilités de mélange entre la couche courante et la couche résultat. Au lieu d'avoir un poids unique pour chaque pixel, le "blending mask" donne un poids différent à chacun des pixels.

Pour utiliser le "Blending mask" il faut en principe suivre les étapes suivantes :

- Commencer par créer une texture à base de un ou plusieurs modules
 - Puis, ajouter le module "Channels > Move to blending mask". Ce module permet de transférer l'un des canaux de la texture dans une zone de sauvegarde du "Blending Mask".
 - Ajouter ensuite quelques modules pour créer une "vraie" texture. Normalement, le premier de ces modules aura les 3 paramètres de mélanges à la valeur "Current Layer" pour éviter tout mélange avec la texture précédente qui aura servi de "Blending Mask".
- Ces modules peuvent maintenant reposer sur le "Blending Mask" pour effectuer le mélange.

Le panneau "Randomize all modules and process"

Le bouton "Rand. Blend." génère un choix aléatoire de paramètres de mélange pour les 3 canaux de l'ensemble des modules.

Le bouton "Rand. Opacity" génère un choix aléatoire de paramètres d'opacité pour l'ensemble des modules.

Le bouton "Rand. All" cumule la fonction des boutons "Rand. Blend." et "Rand. Opacity".

Les 3 boutons "Rand. Blend.", "Rand. Opacity" et "Rand. All" lancent automatiquement le calcul de la texture.

La grille de paramètres des modules

Une grille de paramètres apparaît à chaque création d'un nouveau module. La grille d'un module précédemment créé peut être rappelée en cliquant sur le nom du module. Seule la grille de paramètres du module courant est affichée à l'écran.

Après le calcul d'une texture, la grille de paramètres courante disparaît pour laisser plus de place à la visualisation des images. Elle peut être rappelée en cliquant sur le nom du module courant.

Certains modules qui disposent de nombreux paramètres (comme le module "Perlin Noise" ou le module "Blobs") disposent de 3 boutons permettant la génération aléatoire des paramètres ainsi que la sauvegarde et la restauration des paramètres du module.

Aide et documentation

Les modules et leurs paramètres associés sont documentés dans chacune des grilles de saisie. Cette documentation apparaît systématiquement en bas de la grille de saisie dans une boîte aux bordures bleu-marine. La documentation relative au module apparaît à la création du module ou lorsque l'on se positionne dessus dans la liste des modules. Pour obtenir une aide sur un paramètre en particulier, il suffit de cliquer sur le titre (label) de ce paramètre.

En plus de cette documentation, certains modules disposent d'un ensemble de paramétrages prédéfinis (Built-in Preset). Il suffit de cliquer sur le nom de l'un de ces presets pour que les paramètres soient initialisés aux valeurs du " Built in preset ". Par ailleurs, ces mêmes modules disposent d'une fonction de génération aléatoire de paramètres.