

Frequent Asked Questions

Quels sont les différents types de modules ?

En résumé, il y a deux types de modules. Des modules que l'on pourrait appeler des "générateurs" de textures au sens large et des modules qui modifient la texture calculée.

Tous les modules des menus « Textures » et « Functions » sont des "générateurs". Les modules des menus « Filters », « Effects », « Adjust », « Geometric » et « Channels » sont des "modifieurs". Le menu « Buffer » est un peu spécial dans le sens où "Move to buffer" ne génère pas de texture et ne modifie pas la texture en cours (cela sauvegarde juste la texture en cours). La fonction « Recall buffer » peut être vue comme un générateur. « Color channels » est juste un utilitaire qui permet de visualiser les 3 canaux obtenus à partir de la texture.

Les modules de type « modifieur » n'ont pas de paramètre de mélange (blending) étant donné qu'ils ne génèrent pas une nouvelle texture qui pourrait être mélangée avec la dernière texture calculée.

Comment une texture est elle calculée ?

LouText calcule chaque module de haut en bas, l'un après l'autre, jusqu'au module courant. En changeant de module courant, on peut ainsi, pas à pas, voir comment la texture est construite. Pour calculer l'ensemble de la texture il suffit de cliquer sur le dernier module puis de cliquer sur le bouton "process".

Si l'on considère une séquence de 2 ou plusieurs modules de type "générateur", LouText les calculera de la façon suivante :

- 1) LouText calcule le premier module de type générateur et copie le résultat dans une zone temporaire ("Couche courante"). LouText copie ensuite la "Couche courante" dans une autre zone temporaire ("Couche résultat").
- 2) LouText calcule ensuite le second module de type générateur et met le résultat dans la "Couche courante". Enfin LouText mélange la "Couche courante" et la "Couche résultat" selon les paramètres de "blending" puis copie le résultat dans la "Couche résultat".

L'étape 2 est répétée pour chaque module de type générateur de la séquence.

Un module de type modifieur effectue des calculs sur la "Couche résultat", la modifie et ne génère aucune « Couche courante ». C'est la raison pour laquelle il n'existe pas de paramètre de mélange (blending) pour ce type de module.

Remarques :

- 1) En dehors du fait qu'il n'y a aucune raison de placer un module de type modifieur en première place, il n'y a aucune règle quant à la façon d'empiler les modules. Il est par exemple possible d'avoir la séquence suivante : 2 Générateurs, 3 Modifieurs, 1 Générateur, 2 Modifieurs, 6 Générateurs, 3 Modifieurs
- 2) Il y a 2 Scrollbars dans les paramètres de mélange qui permettent de pondérer la "Couche courante" et la "Couche résultat". Cela permet de donner plus ou moins d'importance à l'une de ces 2 couches et d'obtenir un effet de transparence.

Comment créer plusieurs textures distinctes puis les mélanger entre elles ?

La première étape consiste à créer une texture (Texture A) qui se termine par un module "Move to Buffer". La seconde étape consiste à créer une nouvelle texture dont les paramètres de mélange du premier module ont la valeur « current layer » pour les 3 canaux. Ce paramétrage évite le mélange de ce module avec le résultat de la première texture. Il suffit de terminer la texture B par le module "Recall Buffer" pour mélanger la texture A et la texture B.

Il est possible de créer des combinaisons plus sophistiquées en utilisant plusieurs "buffer". En supposant que l'on veuille créer une texture qui soit le mélange de la texture AB et la texture CD (la texture AB étant la mélange d'une texture A et d'une texture B, la texture CD étant le mélange d'une texture C et d'une texture D). Pour réaliser ce type de combinaison, il suffit de 2 buffers et d'enchaîner les modules de la façon suivante :

Modules de la Texture A ...

Move to Buffer 1

Premier module de la Texture B (Les 3 paramètres de mélanges sont à « current layer »)

Autres modules de la Texture B ...

Recall Buffer 1 (Création de la texture AB)

Move to Buffer 2

Premier module de la Texture C (Les 3 paramètres de mélanges sont à « current layer »)

Autres modules de la Texture C ...

Move to Buffer 1

Premier module de la Texture D (Les 3 paramètres de mélanges sont à « current layer »)

Autres modules de la Texture D ...

Recall Buffer 1 (Création de la texture CD)

Recall buffer 2 (Création de la texture qui est le résultat du mélange de AB et de CD)