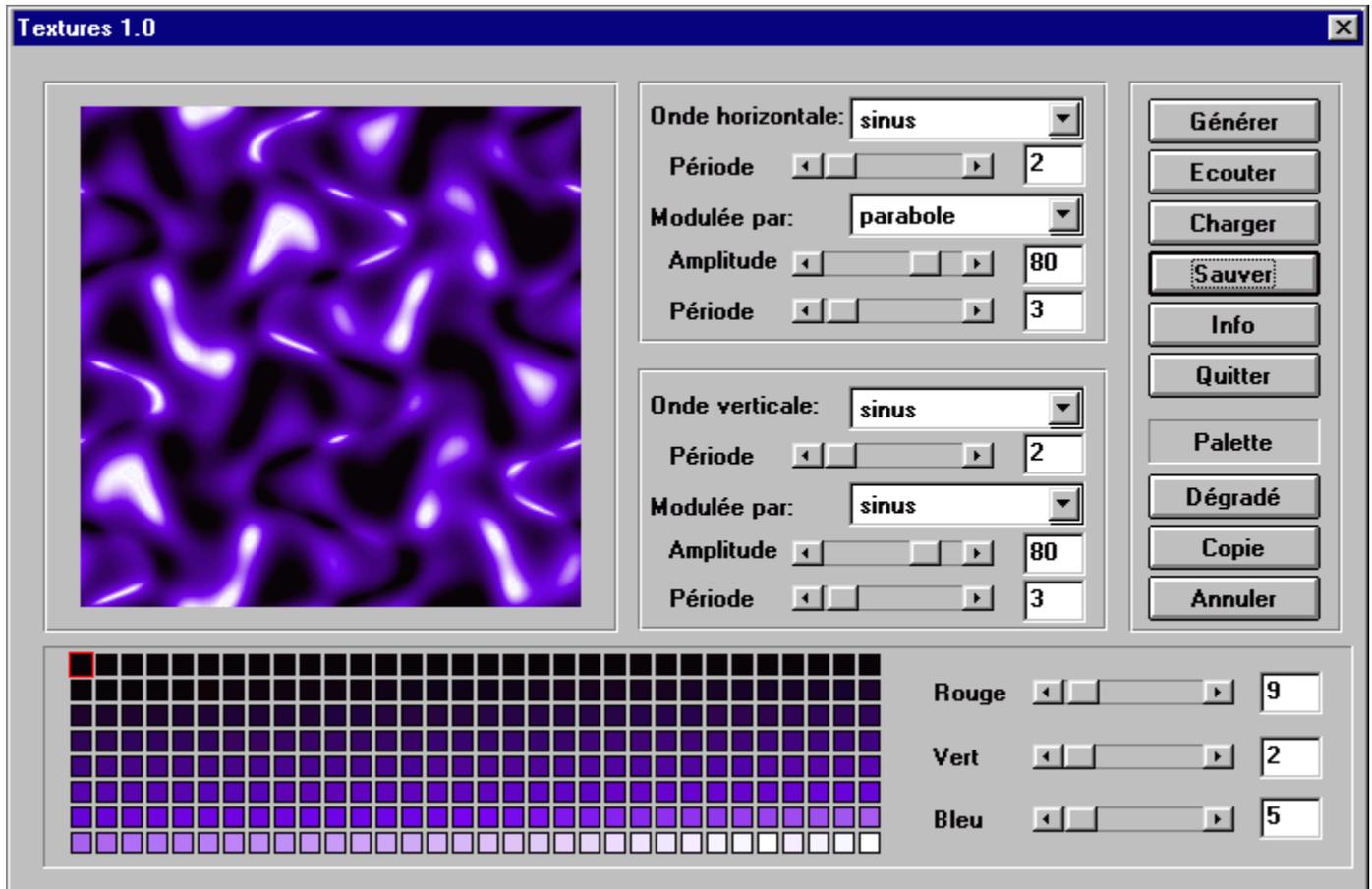


synoptic

Textures v1.0

Textures est un logiciel permettant de créer des motifs graphiques pouvant se répéter à l'infini, sans le moindre raccord apparent. Les utilisations de ce logiciel vont de la création de fonds pour les pages Web à la réalisation de textures pour les objets 3D, en passant par la conception d'images techno psychédéliques.



Comment créer un motif ?

Les différents boutons

Les différents types de fichiers

Afin de connaître les évolutions de ce logiciel et de nos autres produits, n'hésitez pas à nous contacter et à visiter régulièrement notre site Web:



32 bd P.V . Couturier
93108 Montreuil Cedex
France

Tel & Fax : 01.48.18.05.72

<http://www.synoptic.net>

Comment créer un motif ?

Création d'un motif

Du point de vue théorique, Textures applique en fait le principe de la modulation de fréquence à l'image. C'est pourquoi on retrouve dans l'interface des termes un peu barbares tels que forme d'onde, modulation, amplitude ou encore période. En fait, le logiciel multiplie entre elles des formes d'ondes périodiques (des fonctions mathématiques élémentaires), qui définissent une "hauteur" pour chaque point du motif. Une palette permet ensuite d'affecter à chacune de ces "hauteurs" une couleur spécifique. Les deux étapes (calcul du motif et définition de la palette) sont aussi importantes l'une que l'autre pour aboutir à un résultat intéressant.

Comme vous pourrez le constater, nul besoin de connaître la signification scientifique exacte de tous ces termes. Il vous suffira d'essayer plusieurs valeurs pour apprécier l'étendue des possibilités et la facilité d'utilisation de Textures. Vous pourrez par exemple expérimenter avec les différentes formes d'ondes disponibles: carré (25%, 50% et 75%), exponentielle, logarithmique, parabole, rampe, sinus, trapèze, triangle, $x\cos*\sin$ et enfin $x\text{par}*\sin$. Retenez simplement que les textures de type organique devront être réalisées de préférence avec les formes d'ondes sinus et $x\cos*\sin$. Dans la plupart des cas, la période devra être assez petite, mais il est possible d'obtenir des textures intéressantes qui font penser au tissu avec des périodes très élevées. Les réglages d'amplitude dépendront du motif à réaliser.

Définition d'une palette appropriée

La création d'une palette adéquate est au moins aussi importante que les fonctions mises en oeuvre pour le calcul du motif. Pour apprendre à créer des effets grâce à une palette bien choisie, n'hésitez pas à examiner les fichiers exemples. Pour modifier une des couleurs de la palette, il vous suffit de cliquer sur le carré correspondant puis de changer les composantes RGB de la couleur à l'aide des potentiomètres situés à droite de la palette.

La création de plusieurs dégradés dans une même palette peut aboutir à des résultats totalement différents selon les couleurs et les emplacements choisis. Lisez la description des boutons [Dégradé](#) et [Copie](#) pour en savoir plus sur l'édition de la palette.

Si vous souhaitez modifier telle ou telle couleur du motif après un premier calcul, sachez qu'une pipette est à votre disposition. Pour cela, il vous suffit de vous déplacer sur le motif actuellement affiché. Votre pointeur de souris prendra automatiquement la forme d'une pipette. D'un simple click, la couleur du pixel sous la pipette sera sélectionnée dans la palette, et il vous sera alors très facile de la modifier avec les réglages RGB ou de commencer un nouveau dégradé à cet endroit.

Après modification d'un ou plusieurs paramètres, vous devez toujours penser à cliquer sur le bouton **Générer** pour visualiser le nouveau motif.



Les différents boutons

Le bouton Générer

Le bouton Ecouter

Le bouton Charger

Le bouton Sauver

Le bouton Info

Le bouton Quitter

Le bouton Dégradé

Le bouton Copie

Le bouton Annuler



Les différents types de fichiers

Textures manipule plusieurs types de fichiers, qui sont décrits ci-dessous:

Le format .MTF

Il s'agit du format de base avec lequel le logiciel Textures travaille. Celui-ci est beaucoup plus compacte qu'une image et permet de stocker l'ensemble des paramètres nécessaires à la création d'un motif. Ce format contient donc à la fois les différents réglages des formes d'ondes horizontales et verticales, ainsi que la palette de couleur. Les différents exemples fournis avec Textures sont à ce format. Le logiciel peut bien sûr importer et exporter des fichiers .MTF. L'extension vient de l'ancien nom du logiciel, qui s'appelait alors Motifs.

Le format .PAL

Le format .PAL permet de stocker la palette de 256 couleurs utilisée pour créer un motif dans le logiciel. Il est possible d'importer et d'exporter des fichiers .PAL. Le logiciel est d'ailleurs livré avec quelques exemples. On peut, simplement en chargeant une nouvelle palette, puis en cliquant sur Générer, transformer radicalement le motif actuellement édité dans Textures.

Le format .BMP

Le format .BMP, bien connu des utilisateurs de Windows, est le format final de Textures. Tout travail devra être sauvé en .BMP pour pouvoir être ultérieurement importé dans un autre logiciel graphique, afin d'y être retouché ou converti. Ce type de format de fichier est uniquement reconnu en sortie et n'est donc pas importé par Textures.

Le format .WAV

Le format .WAV est davantage utilisé par les musiciens que par les graphistes. Néanmoins, comme il est possible à l'intérieur de Textures d'écouter le son correspondant au motif généré, il semblait intéressant de pouvoir sauver le dit son. Le format .WAV est donc uniquement reconnu en sortie.



Le bouton Générer

C'est le bouton qui lance le calcul du motif, correspondant aux paramètres et à la palette choisie par l'utilisateur. Après avoir changé un paramètre, modifié ou bien chargé une nouvelle palette, vous devez cliquer sur ce bouton pour visualiser le nouveau motif.



Le bouton Ecouter

Le bouton **Ecouter** est sans conteste l'une des options les plus originales du programme, puisqu'il permet de générer un son correspondant au motif créé par Textures. Dans son état actuel, cette commande ne prend en compte que les paramètres des formes d'ondes (et non pas la palette de couleurs). Si le son vous plait, il vous sera ensuite possible de le sauver en sélectionnant le format .WAV après avoir cliqué sur le bouton **Sauver**.



Le bouton Charger

Le bouton **Charger** permet d'importer deux types de fichiers: .MTF et .PAL. Un fichier .MTF comprend l'ensemble des paramètres à même de créer un motif (réglages des formes d'ondes et palette). Pour voir les différentes possibilités de Textures, il vous suffit donc de charger les nombreux fichiers .MTF fournis avec le logiciel et d'examiner les paramètres. Le format .PAL ne contient quant à lui qu'une palette de couleurs.

Attention, lorsque vous chargez un fichier .MTF, le logiciel calcule et affiche automatiquement le nouveau motif. Ce n'est pas le cas avec les fichiers .PAL, pour lesquels la palette est mise à jour mais le motif n'est pas automatiquement recalculé. Il vous faudra donc, si vous le souhaitez, cliquer sur le bouton **Générer**.



Le bouton Sauver

Le bouton **Sauver** vous permettra d'exporter vos créations hors du logiciel Textures. Vous pouvez au choix:

- sauver la totalité des paramètres nécessaires à la création d'un motif, en vue d'un travail ultérieur ou pour gagner de l'espace de stockage par rapport à la sauvegarde d'une image entière. Pour cela, choisissez le format .MTF

- sauver uniquement la palette pour l'utiliser ultérieurement avec d'autres réglages de formes d'ondes. Pour cela, choisissez le format .PAL.

- sauver le motif créé sous forme d'image, à même d'être importée dans un logiciel de dessin. Pour cela choisissez le format .BMP.

- sauver le son correspondant au motif réalisé. Pour cela, choisissez le format .WAV.



Le bouton Info

Le bouton **Info** n'est pas d'un intérêt primordial mais il vous permet d'obtenir quelques informations, comme la version du logiciel que vous utilisez. N'hésitez pas à visiter notre site Web <http://www.synoptic.net> pour vous procurer la toute dernière version disponible.

synoptic

Le bouton Quitter

Le nom du bouton parle de lui-même... Après un message de confirmation, il vous sera possible de quitter Textures.



Le bouton Dégradé

Le bouton **Dégradé** est très important puisqu'en créant des variations de couleurs à l'intérieur de la palette, il permettra de réaliser des textures réellement très convaincantes. Pour créer de tels dégradés, il vous suffit de:

- 1 - Sélectionner la couleur de départ en cliquant sur le carré correspondant dans la palette. Celui-ci se retrouve alors encadré en rouge.
- 2 - Cliquer ensuite sur le bouton **Dégradé**. Le curseur de la souris prend la forme d'une main pointant un doigt.
- 3 - Sélectionner la case correspondant à la dernière couleur du dégradé.

Textures réalise alors automatiquement un dégradé sur l'ensemble des cases situées entre les deux couleurs sélectionnées.



Le bouton Copie

Ce bouton vous permet de copier une couleur d'une case à l'autre de la palette. Pour ce faire, vous devez:

- 1 - Choisir la couleur que vous souhaitez copier en cliquant sur le petit carré correspondant. Celui-ci est alors encadré en rouge.
- 2 - Cliquer sur le bouton **Copie**. Le curseur de la souris prend la forme d'une main pointant un doigt.
- 3 - Sélectionner la case qui devra recevoir la couleur sélectionnée.

Le tour est joué...

synoptic

Le bouton Annuler

Ce bouton permet d'annuler la dernière opération réalisée sur la palette, par exemple un dégradé qui s'avère particulièrement catastrophique...

