

# TEXTURES

Ce programme est un générateur de textures pour POV 2.

Il génère des fichiers .inc contenant un maximum de 50 textures.

Les textures portent comme noms: "textu1 à textu(n), n étant le nombre de textures contenues dans le fichier.

Les textures peuvent être générées complètement aléatoirement, ou on peut fixer quelques paramètres qui se retrouveront sur chaque texture.

Les textures comportent seulement le "pigment" et n'ont pas de transparence.

Installation du programme.

Ecran principal

Ecran couleurs

Fichiers annexes

# INSTALLATION

L'installation du programme est très simple il suffit de copier l'ensemble des fichiers dans un répertoire.

Pour fonctionner ce programme à besoin de vbrun300.dll qui doit se trouver dans le répertoire système de windows.

## ATTENTION IMPORTANT

POV étant un programme américain, le séparateur décimal est un point au lieu d'être une virgule comme en France.

Vous devez configurer WINDOWS en conséquence.

Marche à suivre:

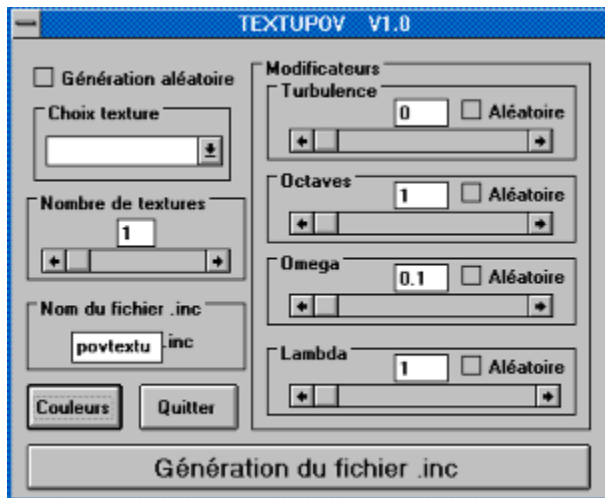
- Aller dans le "panneau de configuration"

- Cliquer sur "international"

- Selectionner "format des nombres"

- Dans la case "séparateur décimal" mettre un point.

## ECRAN PRINCIPAL



Cet écran permet le réglage des différents paramètres des textures, en laissant la possibilité d'un choix aléatoire pour chacune d'elles.



En cochant la case "génération aléatoire" le programme choisi aléatoirement tous les paramètres définissables dans cet écran, sauf le nombre de textures et le nom du fichier de sortie. La liste déroulante permet de générer une texture particulière.

La zone "Modificateurs" permet le choix des différents paramètres pouvant modifier la texture.

Turbulence est réglable de 0 à 1

Octave est réglable de 1 à 10

Omega est réglable de 0.1 à 5

Lambda est réglable de 1 à 10

Les zones "nombre de textures" et " nom du fichier .inc" concernent la génération du fichier de sortie.

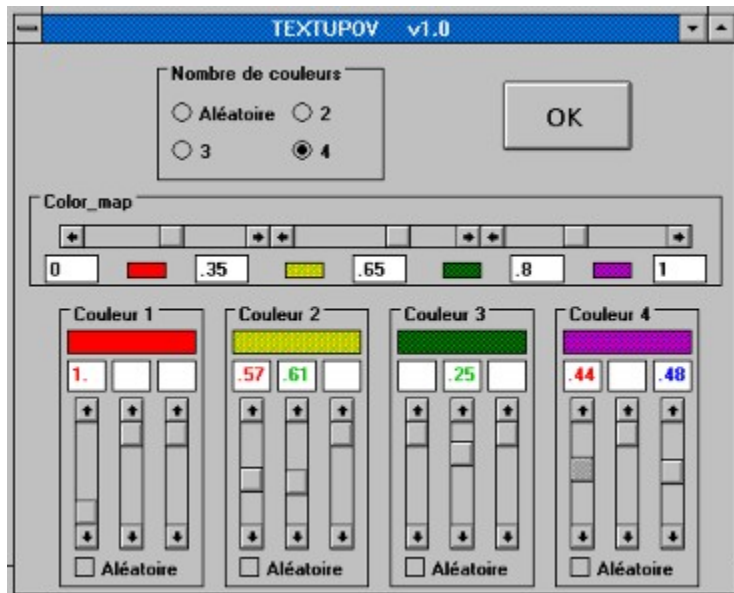
Par défaut son nom est POVTEXTU.INC.

Le bouton "couleurs" permet de passer à un nouvel écran.

La barre inférieure lance la génération du fichier.

Le bouton "Quitter" permet de quitter TEXTUPOV.

# ECRAN COULEURS



Cet écran permet un choix au niveau des teintes des textures.

Même lorsque dans le premier écran on a sélectionné "génération aléatoire" il est possible de modifier les paramètres de cet écran.

La zone "nombre de couleurs" offre le choix entre "aléatoire" et 2, 3 ou 4 couleurs.

Le fait de cocher "aléatoire" inhibe tout autre choix dans cet écran.

Lorsque l'on veut générer des textures sans rien choisir il suffit de cocher "aléatoire" dans cette zone et dans la zone "génération aléatoire" de l'écran principal.

Color\_map permet un réglage de la distribution des couleurs. Suivant que l'on choisi 2, 3 ou 4 couleurs, les curseurs correspondants de cette zone sont activés, de même que les curseurs des 3 composantes de chaque couleur.

Ce programme est très souple, on peut par exemple, choisir 4 couleurs, fixer les couleurs 2 et 4, et laisser le programme choisir les couleurs 1 et 3 en cochant la case "aléatoire" pour ces couleurs.

Le bouton OK permet le retour à l'écran précédent afin de lancer la génération du fichier .inc.

## FICHIERS ANNEXES

Ce programme est livré avec 2 fichiers .pov permettant de tracer les textures générées par ce programme.

test10.pov trace 10 textures sur 10 objets (cube+sphère)

test50.pov trace 50 textures sur 50 petites zones

Ils sont paramétrés pour fonctionner avec un fichier portant comme nom: povtextu.inc.

Ce programme peut être utilisé librement, sans aucun paiement à l'auteur, qui veut bien répondre aux questions et aux suggestions, si vous joignez un timbre pour la réponse.

François ROUX  
7, rue des Genêts  
56860 SENE  
France.

"pigment" est un mot clef de POV qui concerne la couleur d'une texture.

Le mot clef "turbulence" apporte une déformation des couleurs d'une texture. Par défaut turbulence est égal à 0.  
La fonction utilisée permet de colorer un point de la texture en fonction d'un autre point choisi grâce aux paramètres "octaves", "omega", "lambda".



"octaves" est l'un des paramètres qui contrôlent la turbulence. Par défaut il est égal à 6, les valeurs plus élevées n'apportent pas beaucoup de changements mais les temps de calcul sont plus longs.

Autre paramètre de "turbulence". Par défaut omega est égal à 0.5.

Autre paramètre de "turbulence". Par défaut lambda est égal à 2.

Indique à POV comment se font les transitions entre les différentes teintes d'une texture. Par exemple si on a 2 couleurs ,rouge et vert, et color\_map 0, 0.3, 1. Sur une surface d'unité 1 la couleur rouge sera utilisée entre 0 et 0.3, la couleur verte entre 0.3 et 1 avec un dégradé pour la transition.

