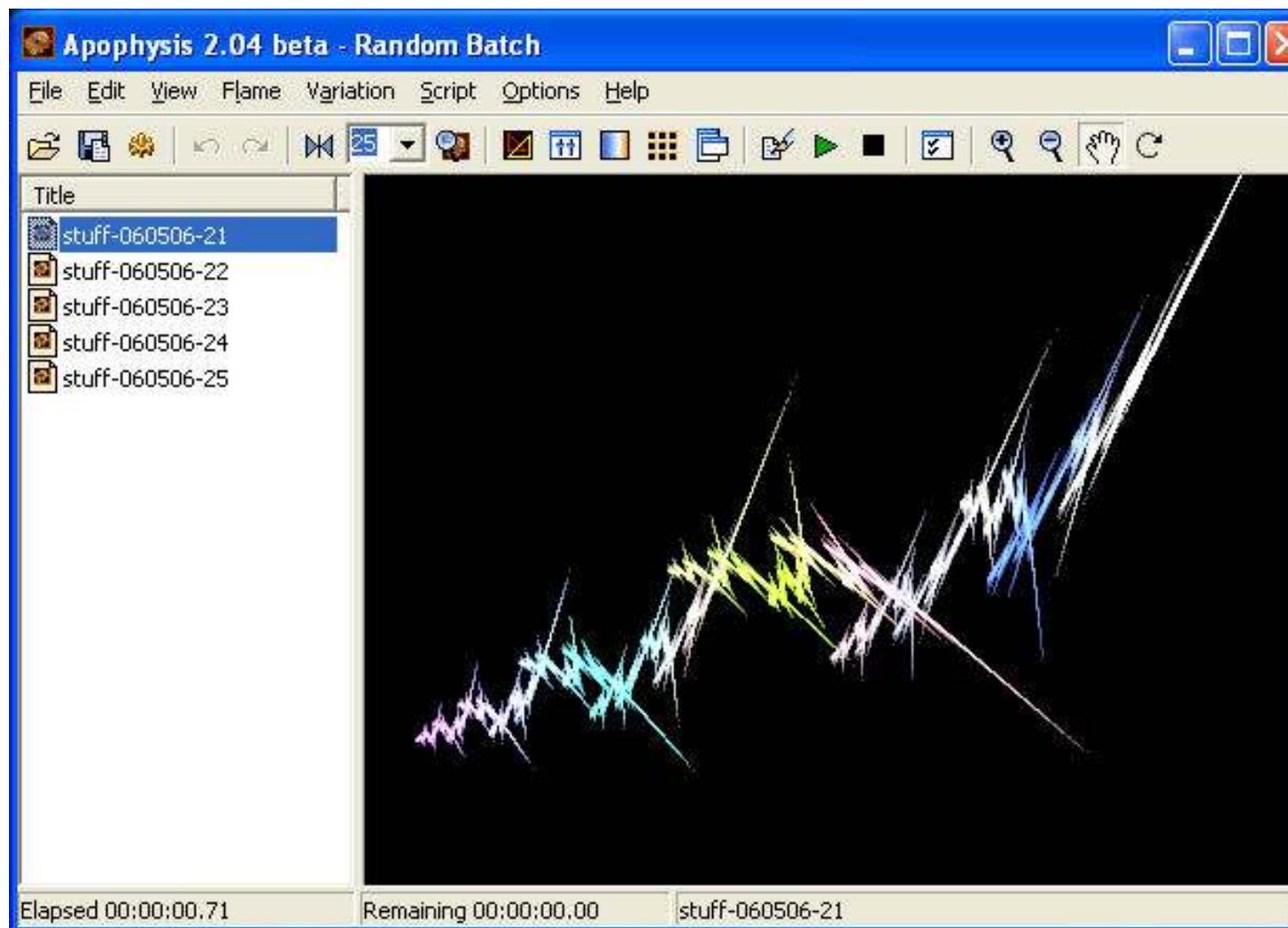


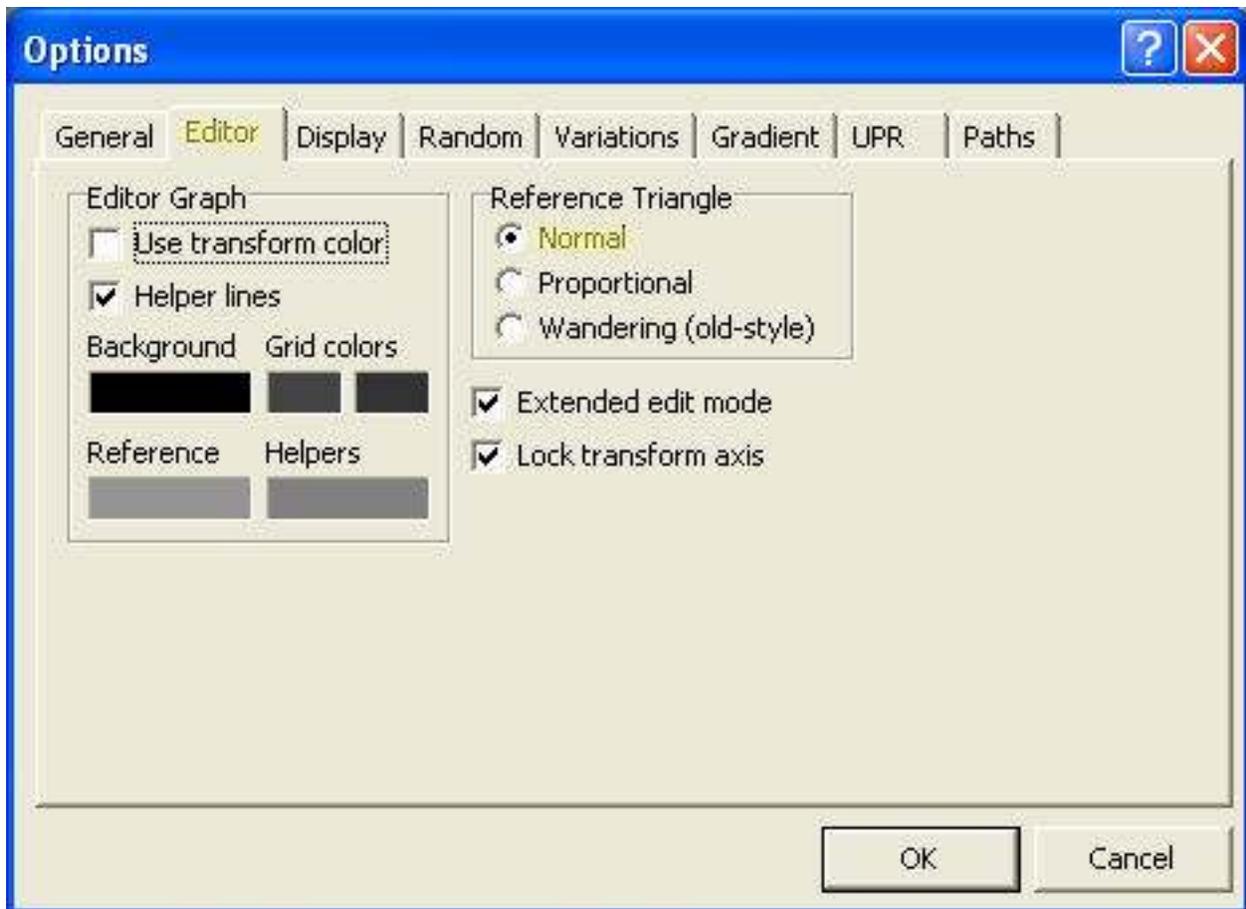
Jouer sans crainte avec les triangles dans APO204

Un petit TUT pour ne pas avoir peur de tripoter les triangles.



Après avoir ouvert Apophysis , d'abord quelques modification dans les options pour rendre le systèmes plus pratique pour faire ce que nous voulons faire par la suite.

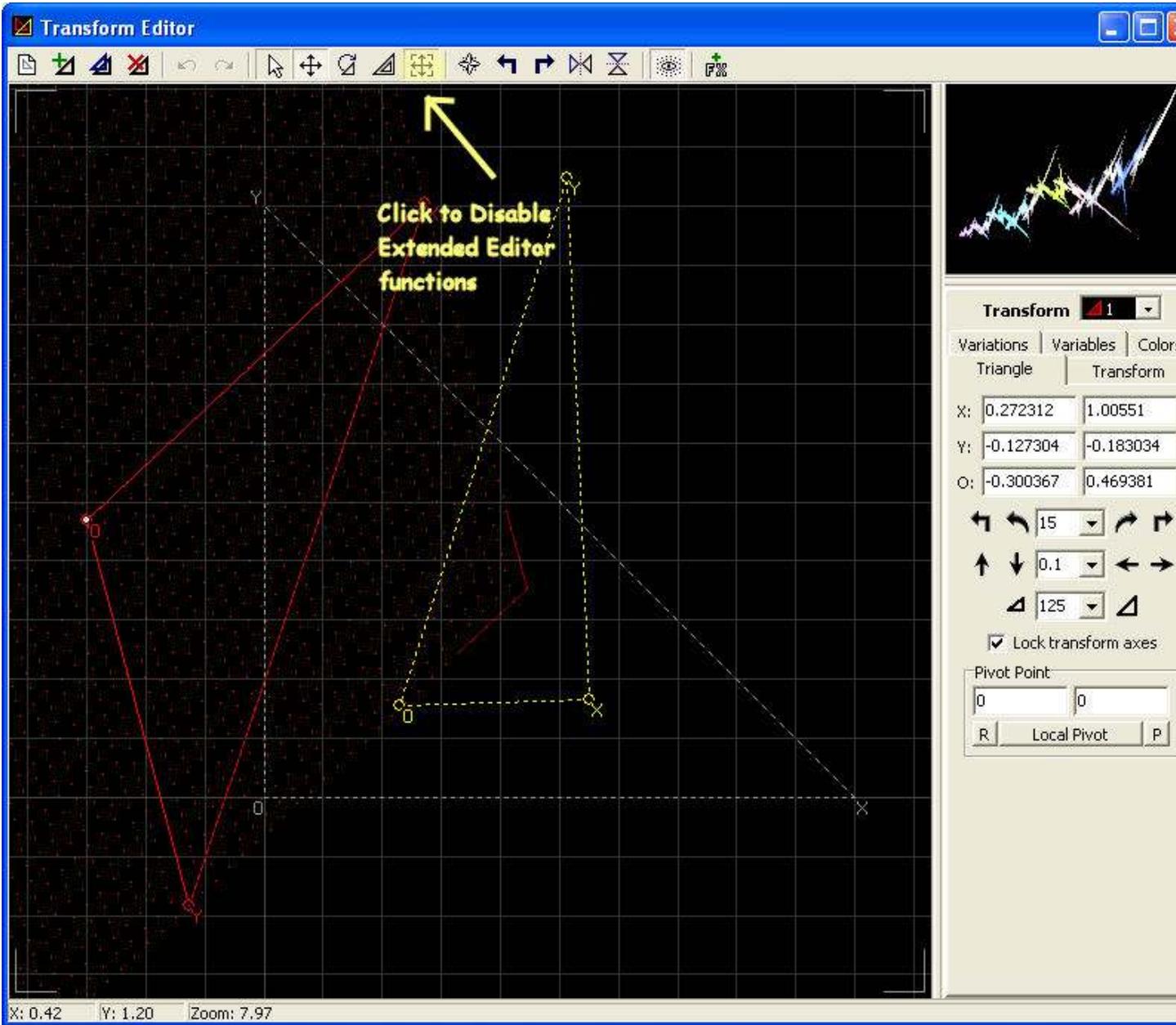
Cliquez sur l'onglet **OPTIONS** , ensuite sur l'onglet **Editor** et remplacer la valeur de **reference triangle** par **Normal**



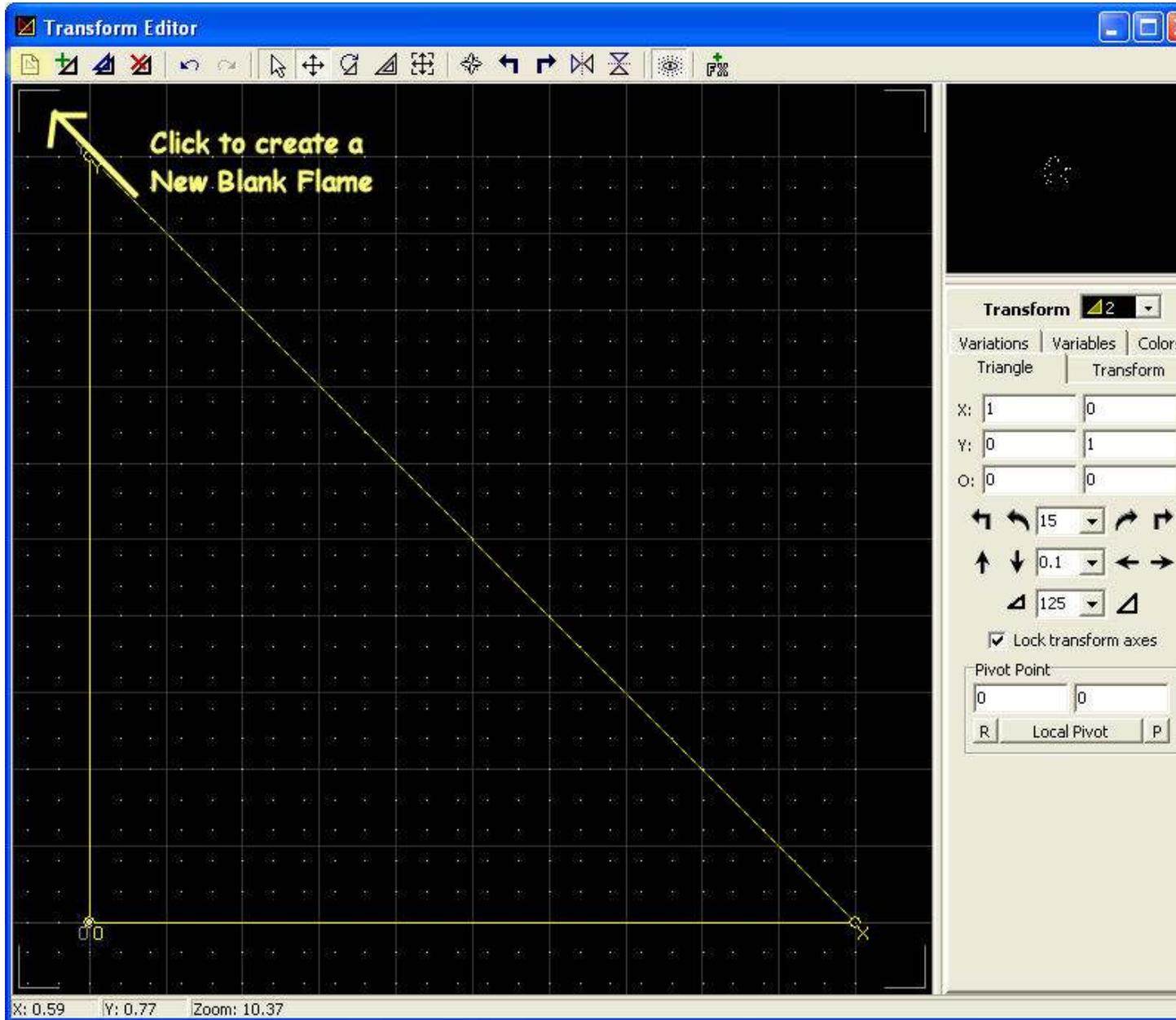
Cliquez sur **OK** pour confirmer la modification.

Ouvrez la fenêtre **Editeur** avec l'icône qui se comprend un triangle jaune et un triangle rouge.

Dans la fenêtre éditeur, désactiver l'option de fonctions étendues (voir le graphique ci-dessous)



Nous allons maintenant créer une image en partant de rien, cliquez sur la première icône pour créer cette nouvelle image vierge



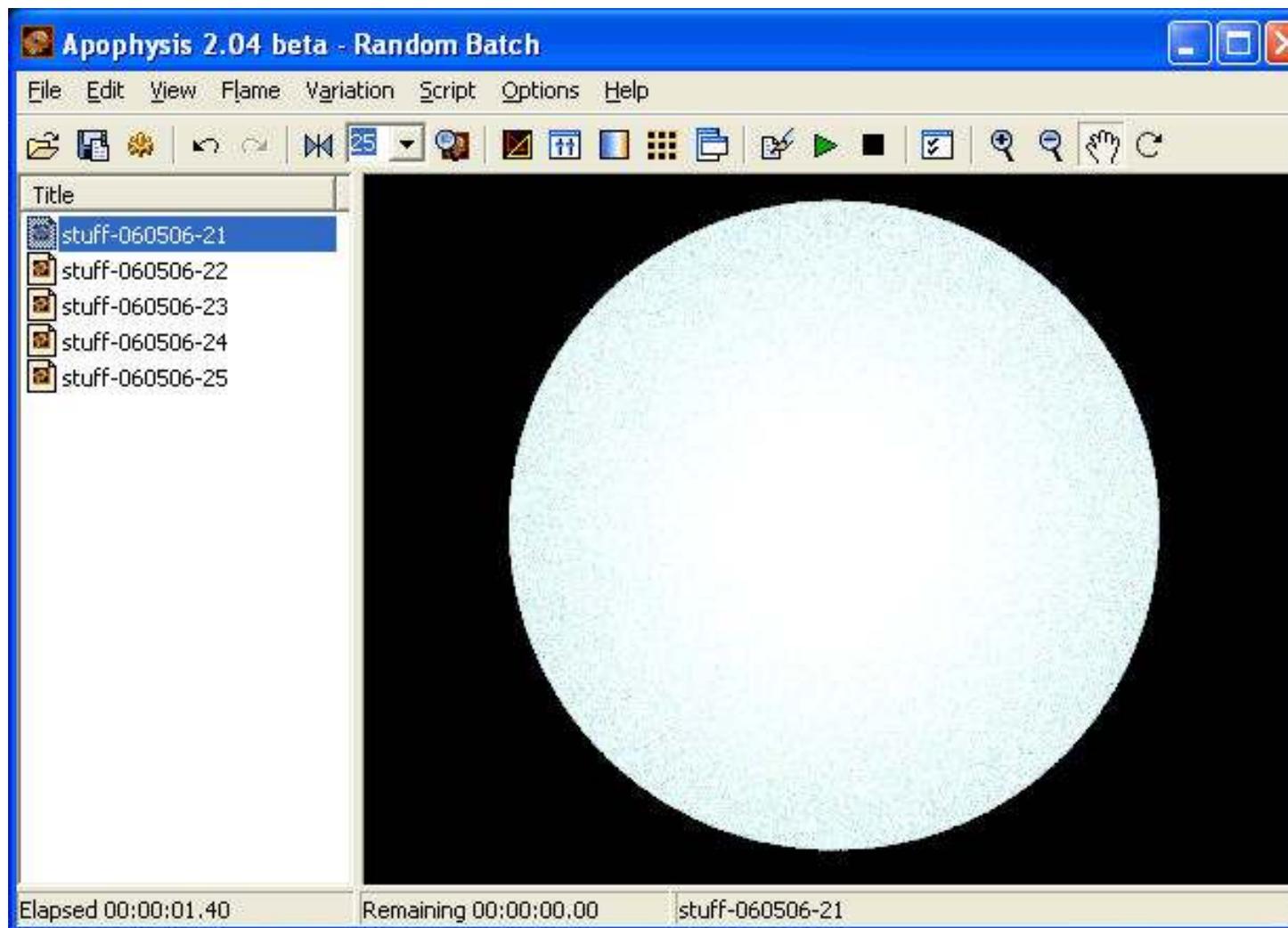
Elle se compose de deux triangles de base qui s'appellent également **Transform**.

Ça ne ressemble à rien à ce moment-ci, nous nous allons changer tout cela.

Toujours dans la fenêtre **Editor**, choisissez Transform 1,

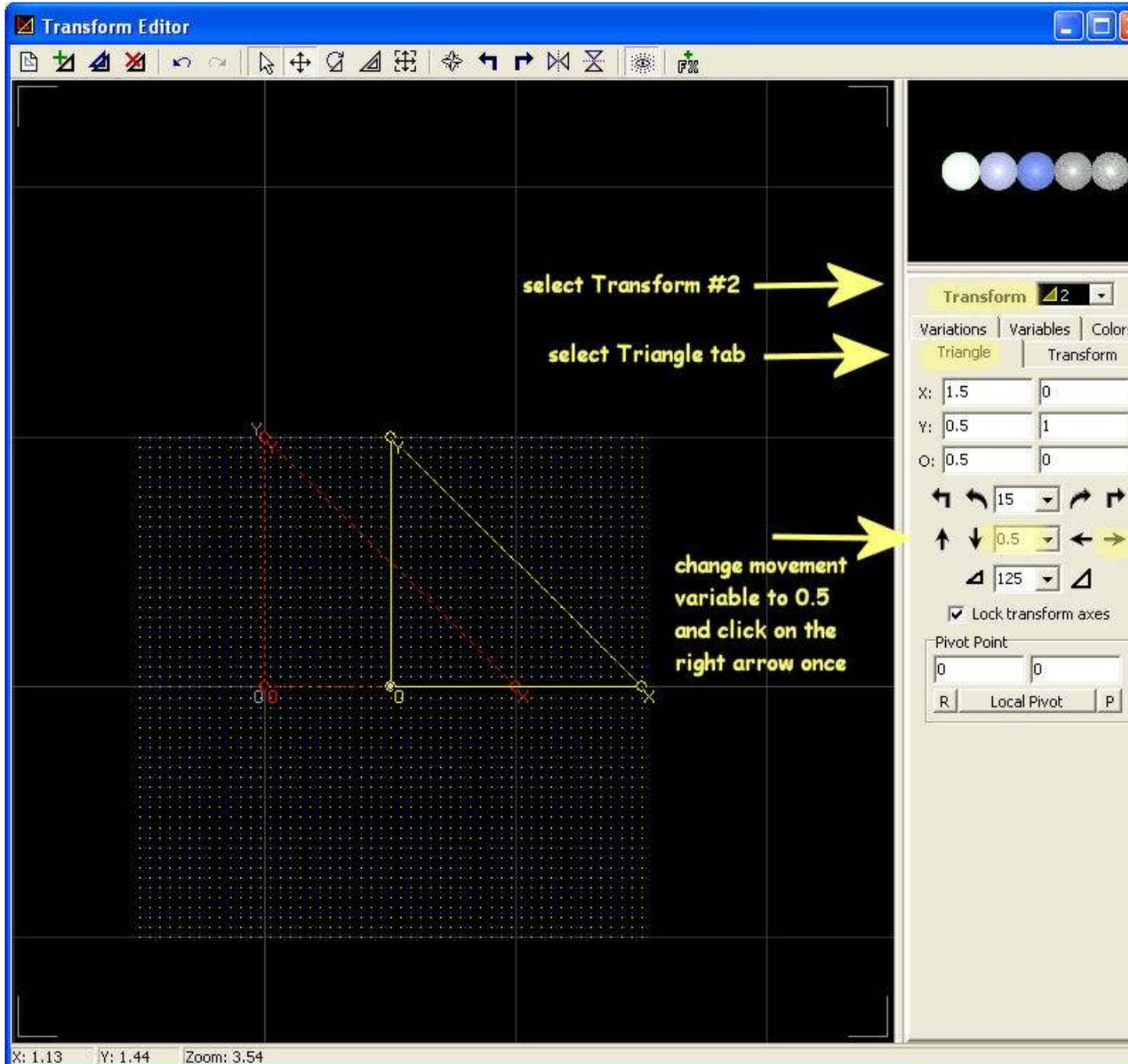
- Cliquez ensuite sur l'onglet **Variations**,
- Changer **linear** en mettant 0
- Changer **blur** en mettant 0.25

Vous devriez maintenant voir un cercle dans la fenêtre principale dont la couleur variera en fonction du gradient choisi

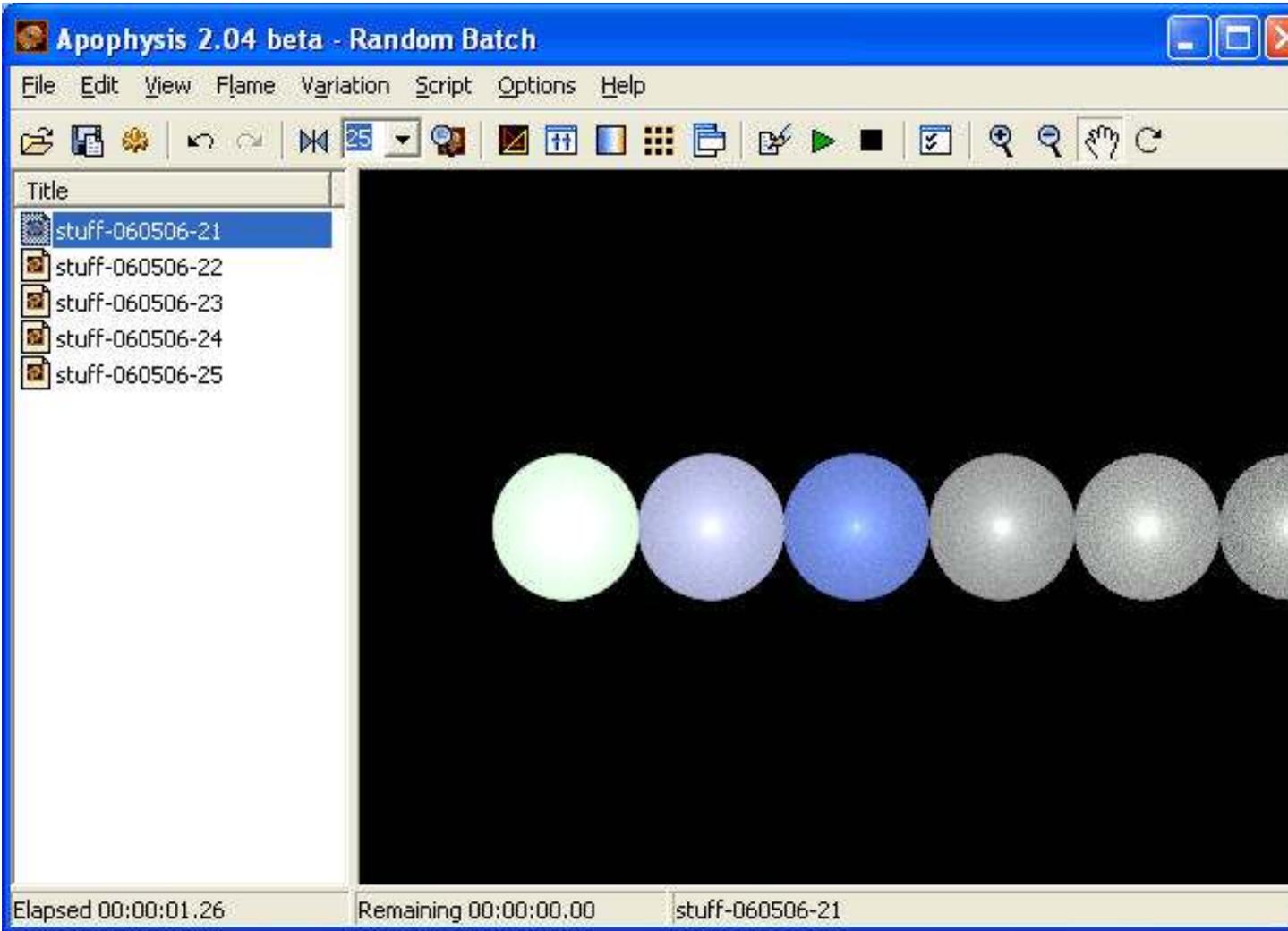


Maintenant, on va un peu plus loin ...

Choisissez **Transform 2**, cliquez sur l'onglet **triangle**, remplacez la valeur de mouvement par **0,5** et cliquer 1X sur la flèche vers la droite

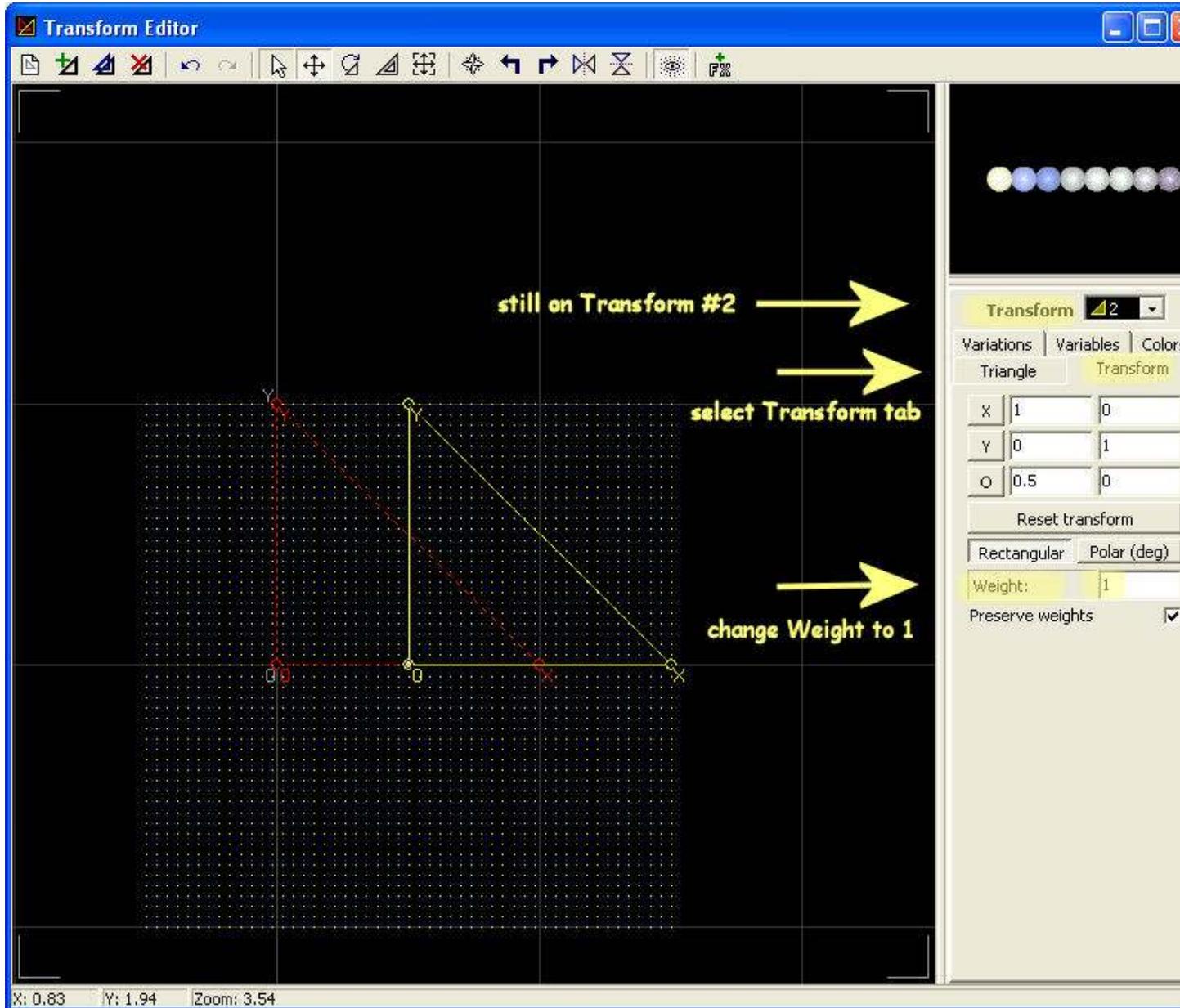


Voilà qui devient nettement mieux , voyez donc la transformation dans la fenêtre principale

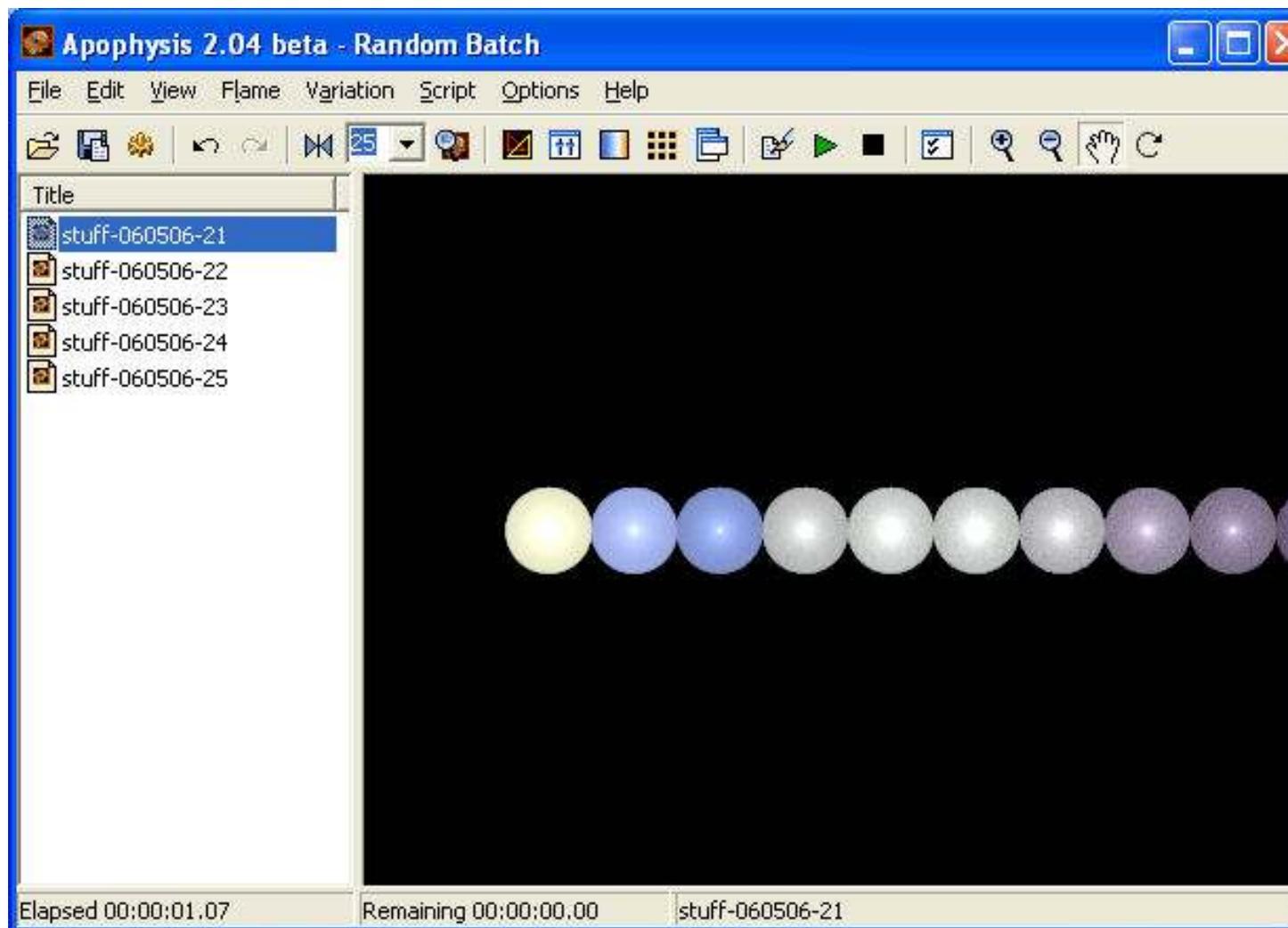


C'est pas mal, mais on peut faire mieux !

Toujours dans **Transform 2**, cliquez sur l'onglet **Transform** et changez la valeur de **Weight** sur 1



Vérifions le résultat dans la fenêtre principale



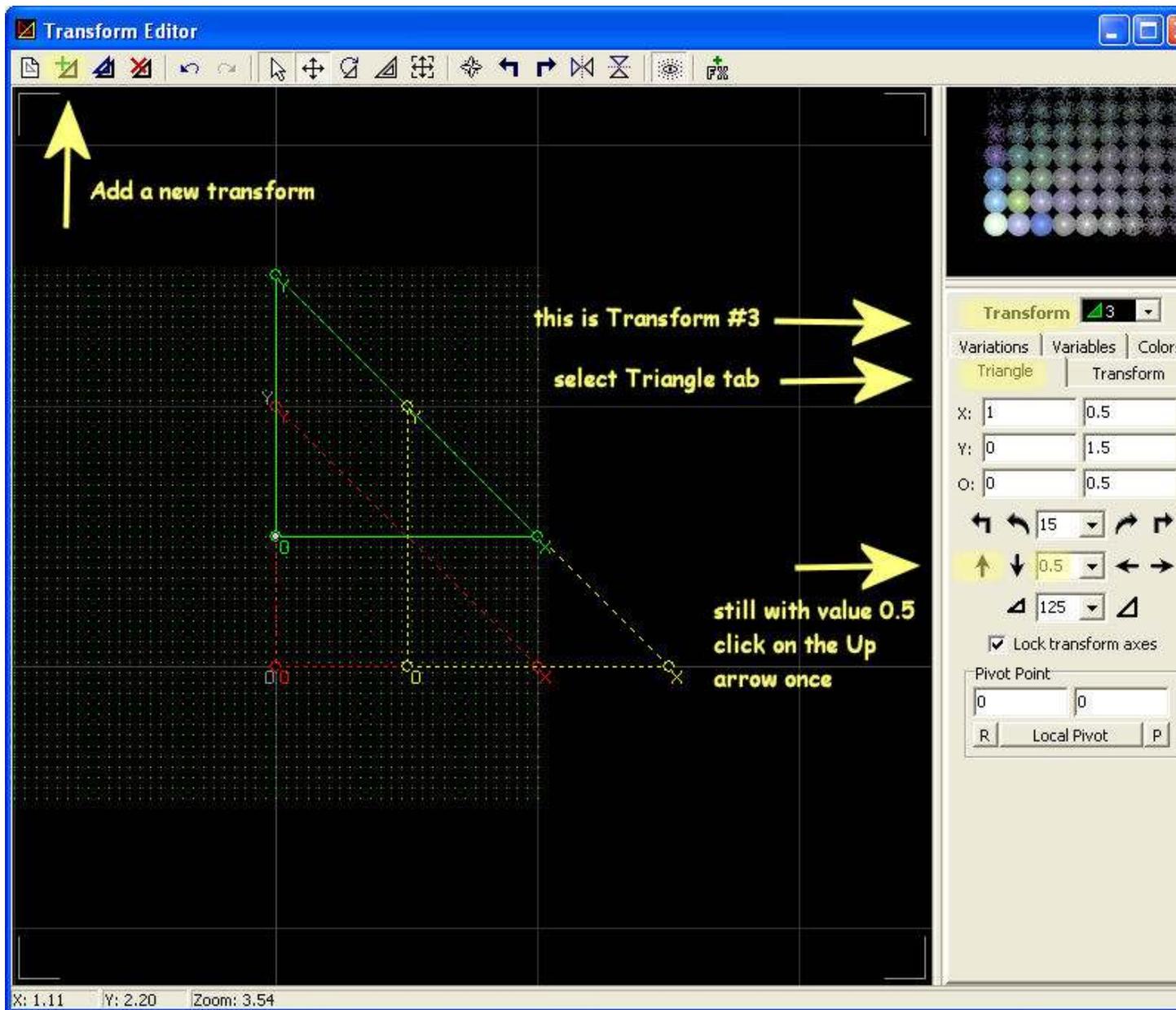
Pas mal mais on peut faire encore mieux !

Cliquez sur l'icône « **Ajouter un nouveau triangle** » en haut à gauche de la fenêtre **Editor**

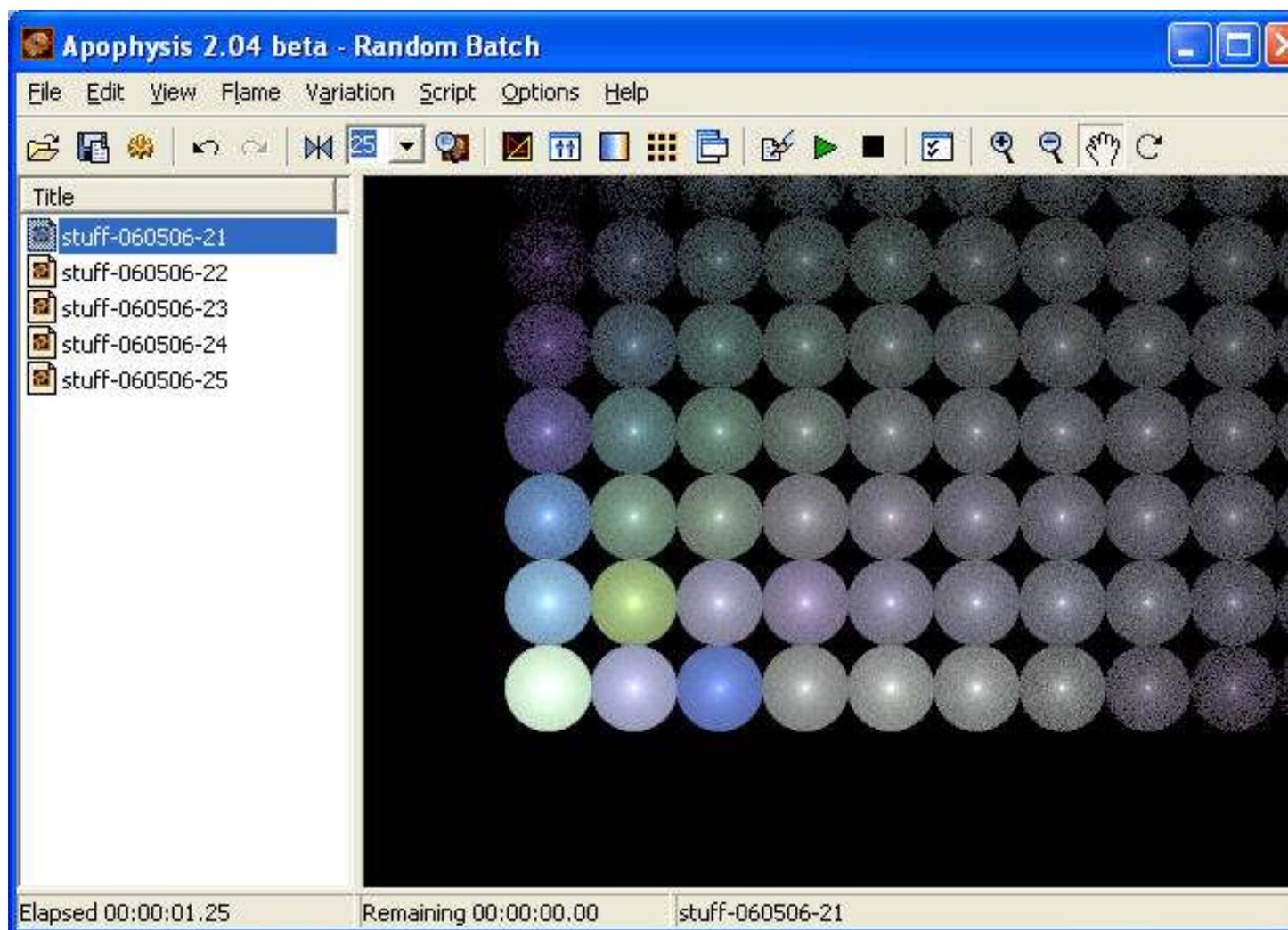
Vous voyez que le nombre de **Transform** passe à 3

Cliquez sur l'onglet **Triangle**, (la valeur pour **mouvement** et sur 0.5, nous venons de le faire)

Cliquez 1X sur la flèche vers le haut



Vérifions une fois de plus le résultat dans la fenêtre principale...



O.K., mais ce ne sont que des billes alignées

C'est ici que le miracle va avoir lieu .Il existe dans la version 204 une nouvelle option qui s'appelle **Final Xform** qui permet de faire des merveilles.

Cliquez sur l'icône **Final Xform** et vous voyez que le nombre de triangles est passé à quatre. Le nouveau triangle est gris et va avoir une action sur l'ensemble des triangles précédents.

Cliquez sur l'onglet **Variations** et changez **Linear** en mettant zéro et 1 pour **Julian**

The screenshot shows the Transform Editor interface. The main workspace displays a grid with a point cloud of dots forming a diamond shape. A dashed green line connects the top and bottom points of the diamond. A yellow arrow points to the 'Final Xform' icon in the top toolbar, with the text 'enable Final Xform'. Another yellow arrow points to the 'Final' dropdown menu in the 'Transform' section of the right sidebar, with the text 'Transform is now Final'. A third yellow arrow points to the 'Variations' tab in the sidebar, with the text 'select Variations tab'. A fourth yellow arrow points to the 'linear' row in the variations table, with the text 'change Linear to 0'. A fifth yellow arrow points to the 'julian' row in the variations table, with the text 'change Julian to 1'. The status bar at the bottom left shows 'X: 1.37 Y: 1.59'.

enable Final Xform

Transform is now Final

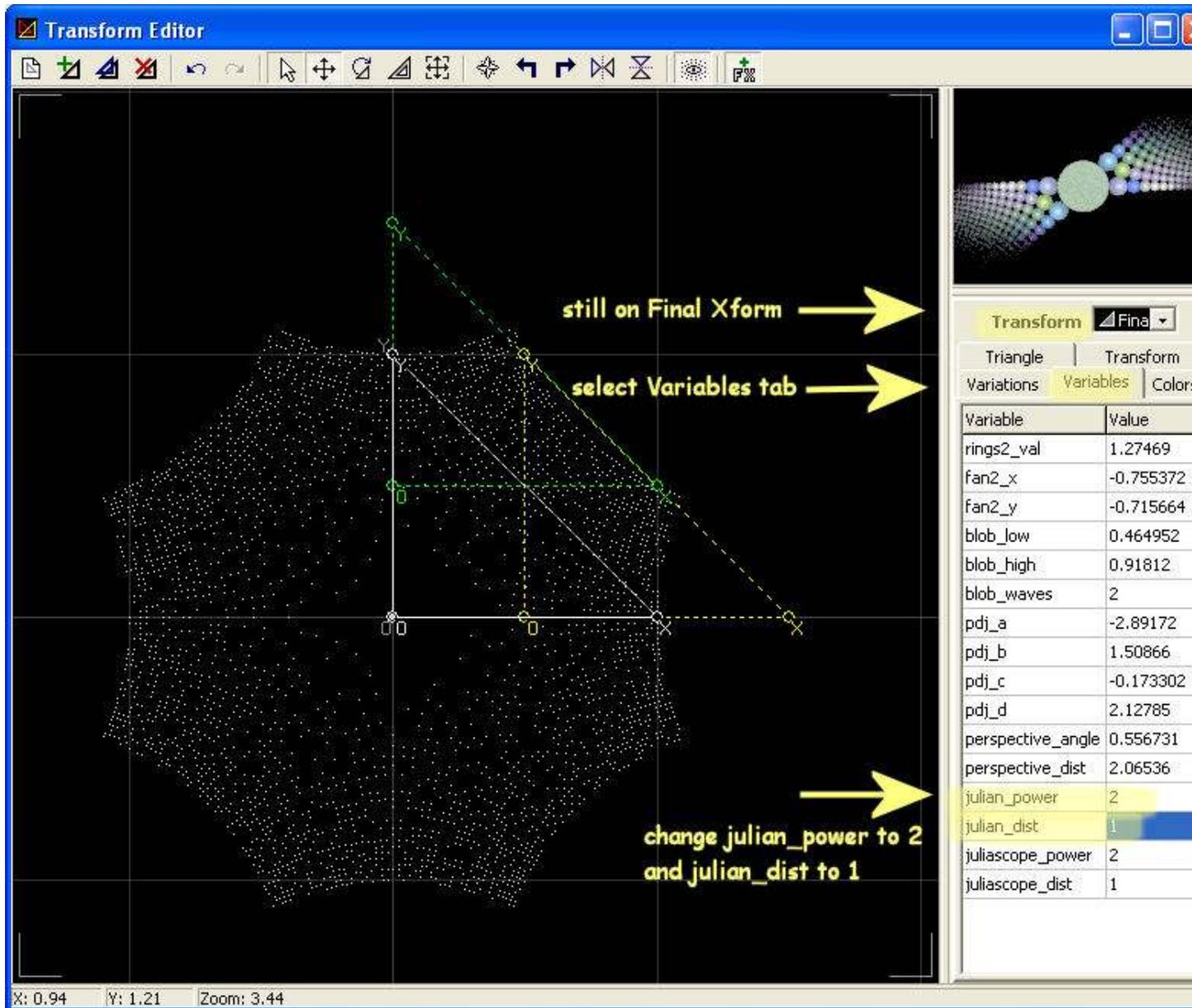
select Variations tab

change Linear to 0

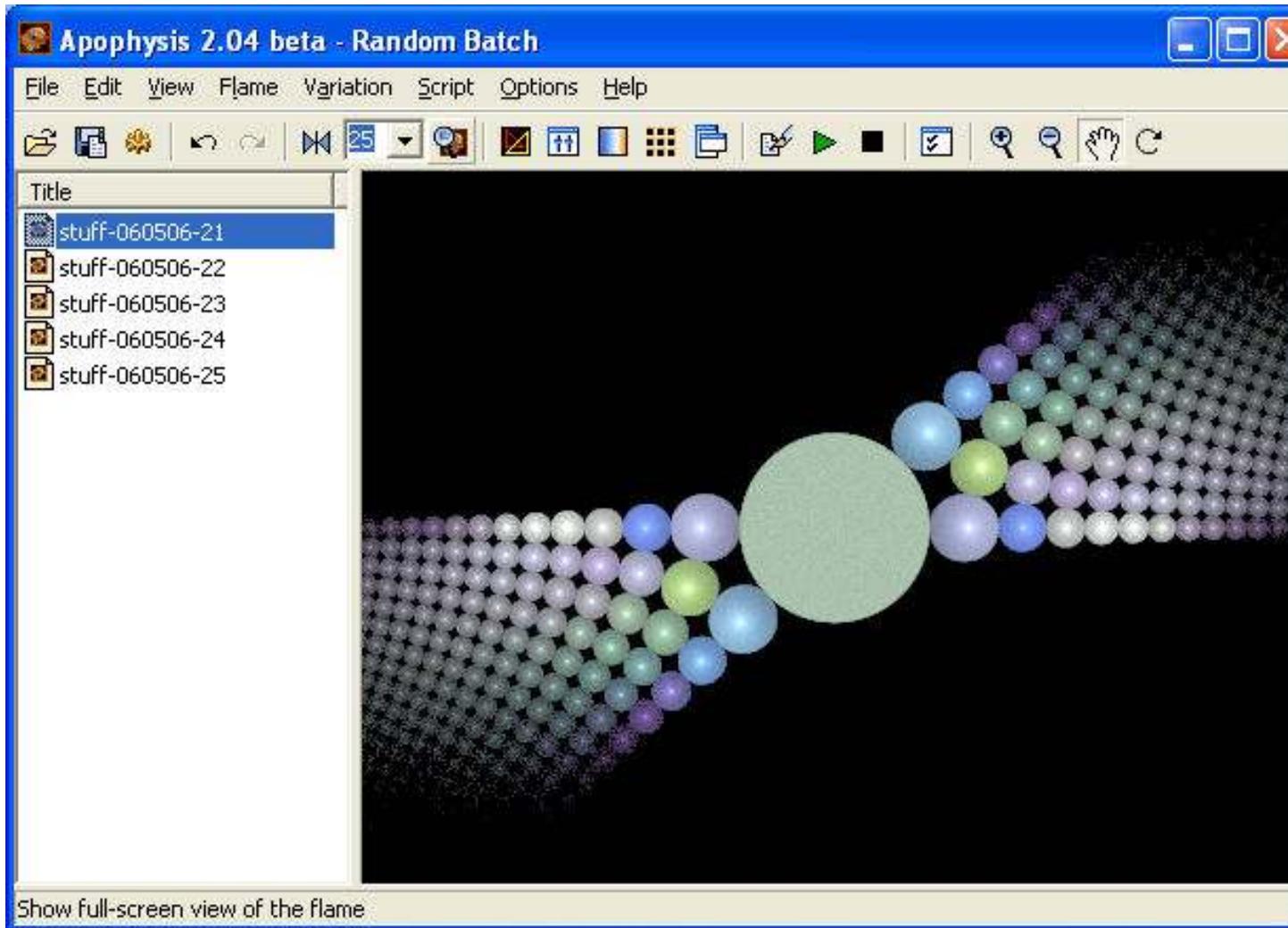
change Julian to 1

Variation	Value
linear	0
sinusoidal	0
spherical	0
swirl	0
horseshoe	0
polar	0
handkerchief	0
heart	0
disc	0
spiral	0
hyperbolic	0
diamond	0
ex	0
julia	0
bent	0
waves	0
fisheye	0
popcorn	0
exponential	0
power	0
cosine	0
rings	0
fan	0
eyefish	0
bubble	0
cylinder	0
noise	0
blur	0
rings2	0
fan2	0
blob	0
pdj	0
perspective	0
julian	1
juliascope	0

Maintenant cliquez sur l'onglet **Variable** et remplacez la valeur de "julian_power" par 2 et celle de "julian_dist" sur 1 (ou avec un double click)



Voyez maintenant ce que sont devenues nos billes dans la fenêtre principale



Pas mal pour un collier de perles.

Toujours dans le Triangle 4 (Final Xform), jouez maintenant avec les valeurs de "julian_power" avec 3,5, 10 ou plus .. mais toujours avec un chiffre entier

Même chose avec « Julian dist » (toujours un chiffre entier)

Avec l'onglet Transform, essayez d'autres transformations comme sphérique, ou bent, ou handkerchief par exemple.

Changez les gradients ,déplacez le triangle de transformation générale, faites le tourner

Essayez également de modifier la variation, la position, la rotation des premiers triangles également et voyez le résultat dans la fenêtre principale.

Jouez également avec l'option WEIGHT sur les premiers triangles mais pas sur le triangle Final Xform qui doit de garder sa valeur d'origine.

J'ai traduit ce TUT de l'anglais mais il a été créé par Tracey Dierickx de Nouvelle Zélande qui anime un forum sur les fractales en anglais sur <http://woosie.net/fracfan/>