

Manuel Amberlight

v.1.2



Bienvenue dans Amberlight!

Amberlight est un outil artistique unique qui crée de magnifiques images générées par ordinateur. Des millions de particules volent sur votre canvas et vous pouvez les guider avec les champs spéciaux Amber. Que vous soyez un artiste avancé ou un débutant, en jouant et expérimentant avec ses outils, vous pourrez créer des images fantastiques. Dans le monde de l'art par ordinateur, c'est un outil unique en son genre qui élargira vos horizons artistiques et vous délivrera une toute nouvelle expérience artistique.

Similairement à Flame Painter, Amberlight a été originellement créé comme un projet expérimental dans ma série 'I am an Artist' (« je suis un artiste »). La vision initiale était de créer une application où n'importe qui puisse créer sa propre pièce d'art. Elle a été conçue comme un outil pour les artistes autant que pour les gens sans talent artistique particulier désirant créer quelque chose d'unique.

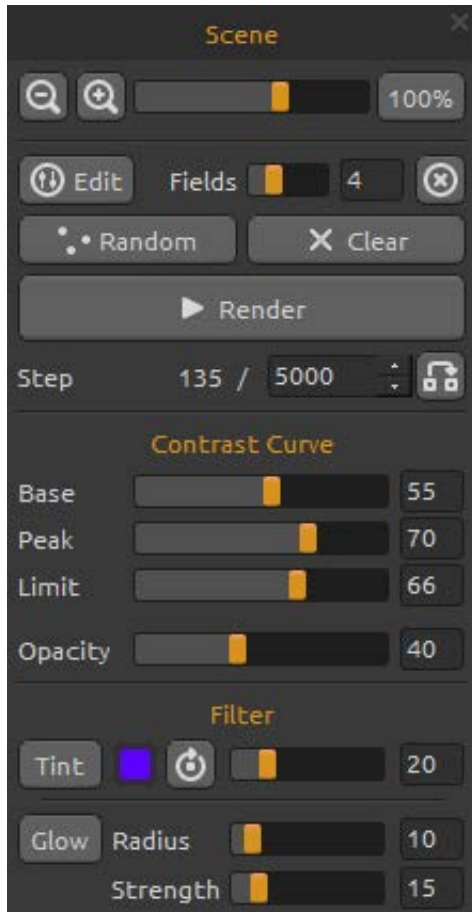
Le manque d'inspiration et de motivation sont souvent les raisons pour lesquelles les gens ne sont pas créatifs, néanmoins, les outils que nous utilisons peuvent devenir une source d'inspiration. Je pense qu'avec des outils qui vous inspirent, tout le monde peut être un artiste. Ce manuel explique les possibilités du logiciel et vous explique ce que vous devez savoir pour utiliser Amberlight et trouver une toute nouvelle voie d'expression.

Merci d'avoir acheté Amberlight. J'espère que vous prendrez beaucoup de plaisir !

Peter Blaškovič
Créateur de Amberlight

Interface utilisateur

Panneau scène



Zoom arrière - Dézoomer sur votre travail (jusqu'à une taille minimum de 5%).

Zoom avant - Zoomer sur votre travail (jusqu'à une taille maximale de 800%).

Reset Zoom - Contrôler la valeur de zoom ici. Pressez le bouton pour revenir à 100%.

Editer - Passer au mode d'édition des champs.

Champs - Règle le nombre de champs (1-12)

Supprimer champ - Supprime le champ sélectionné.

Hasard - Scène et champs au hasard.

Effacer - Effacer la scène.

Rendre - Rendre la scène.

Pas - Règle le nombre de pas/itérations du rendu. Si vous désirez avoir une scène lisse, réglez à 10'000 voire à 100'000.

Utiliser la valeur actuelle - Utiliser la valeur du pas comme valeur finale

Courbe de Contraste

Il y a quatre réglages de contraste différents:

Base - Règle la base de la courbe de contraste - ombre.

Pic - Règle les pics de la courbe - surbrillance.

Limite - Règle la limite de pic de la courbe.

Opacité - Opacité de l'image Amberlight (0 - 100).

Filtre

Voici quelques paramètres de filtres à expérimenter:

Teinte - Activer/désactiver le dégradé et régler la couleur, l'orientation et le rayon (0 - 100).

Brillance - Activer/désactiver l'effet de brillance.

Rayon - Règle le rayon de la brillance (0 - 100).

Force - Règle la force de la brillance (0 - 100).

Panneau Palette

Couleur | Dégradé - Choisissez si vous voulez une couleur ou un dégradé.



Couleur

Choisissez la couleur pour le rendu de la scène ici.

H - Teinte du pinceau (0-359)
S - Saturation du pinceau (0-255)
L - Luminosité du pinceau (0-255)

Palette - sélectionner la couleur.

Utiliser comme dégradé - Utiliser la couleur dans un dégradé.

(+) (-) - ajouter et retirer des couleurs personnalisées.

Un clic sur la boîte de couleur ouvre une palette de sélection.



Dégradé

Choisissez et réglez votre dégradé pour la scène. Cliquez sur la couleur que vous voulez changer et sélectionner la couleur désirée dans la palette. Vous pouvez activer/désactiver les couleurs que vous voulez utiliser dans le dégradé.

Déplacer - Déplacer les couleurs du dégradé vers la droite.

Inverser - Inverser l'ordre des couleurs du dégradé.

Opposer - Donner les couleurs opposées.

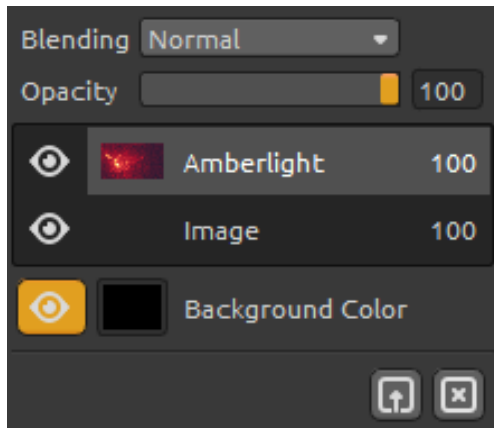
Dégradé vers le noir - Changer le dégradé vers le noir.

Dégradé vers le blanc - Changer le dégradé vers le blanc.

H | S | L - Changer la teinte, la saturation et la luminosité pour toutes les couleurs du dégradé.

(+) (-) - Ajouter et retirer des couleurs et dégradés des listes.

Panneau des calques



Utilisez le panneau des calques pour les éditer et les manipuler.

Mode - Mode de couleur du calque.

Opacité - Régler l'opacité du calque (0 - 100).

Œil - Afficher ou cacher le calque actif.

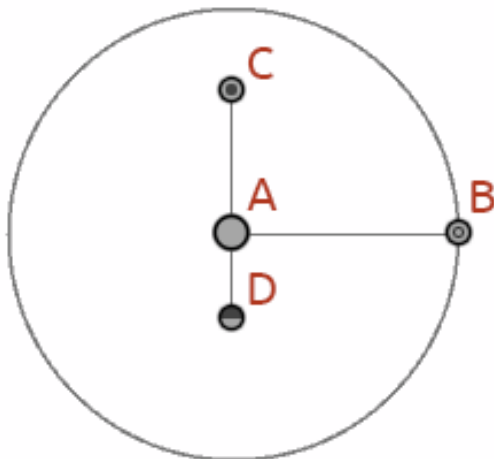
Couleur de fond - Afficher/cacher la *Couleur de fond* et sélectionner sa couleur.

Importer Image - Importer la seconde image pour composition.

Effacer Calque - Effacer le calque *Amberlight* ou *Image*.

Editer les champs

Appuyez sur le bouton **Editer** dans le panneau Scène ou faites un **Clic gauche** sur un canvas pour éditer les champs. Vous pouvez régler le nombre de champs de 1 à 12 dans le panneau Scène. Chaque champ est représenté par un cercle ayant une position et 3 paramètres. Vous pouvez utiliser ceux-ci pour régler comment le champ influencera les particules.



Paramètres du champ:

Position du centre - (A) - Utilisez le clic gauche sur le centre pour régler la position du champ sur la scène.

Force - (B) - Utilisez le clic gauche sur le bouton pour régler la force du champ en le déplaçant de gauche à droite. La droite du centre donne une force positive (+) et le côté gauche en donne une négative (-).

Intensité - (C) - Utilisez le clic gauche sur le bouton pour régler l'intensité du champ en le déplaçant de haut en bas. La distance au centre donne l'intensité d'influence du champ sur les particules. Au-dessus, elle est plus grande et au-dessous, plus petite.

Limite de champ - (D) - Cliquez sur un bouton et réglez la limite du champ en le déplaçant en dessous du centre du cercle. La distance au centre du cercle définit la distance où les particules sortiront du champ.

Pressez **Ctrl / Cmd** en mode Edition pour déplacer, zoomer ou tourner tous les champs. Plus d'info dans la section Raccourcis.

Barre de Menu

Fichier - Contient les éléments relatifs à l'ouverture, l'enregistrement, l'exportation et la publication de vos œuvres.

Scène - Contient les éléments relatifs aux outils d'édition ainsi qu'au canevas.

Filtre - Contient les éléments relatifs aux filtres de l'image.

Vue - Contient les éléments relatifs à l'affichage ainsi qu'à l'interface.

Fenêtre - Contient les éléments relatifs à l'interface utilisateur.

Aide - Contient les éléments qui vous permettent d'avoir de l'aide pour l'application, ou rechercher des mises-à-jour sur le site web.

Menu Fichier

Le menu fichier contient les éléments relatifs à votre peinture. Ils fonctionnent comme suit :

Nouveau... - Ouvre une boîte de dialogue qui vous permet de créer de nouvelles scènes avec de nouveaux réglages.

Ouvrir... - Ouvre une fenêtre qui vous permet de charger un travail enregistré sur le disque.

Enregistrer - Enregistre votre œuvre. Si vous ne l'aviez pas encore enregistré, un nom vous sera demandé.

Enregistrer sous... - Enregistre une copie de votre travail actuel sous un nouveau nom.

Quitter - Ferme l'application. (*Uniquement sous Windows*)

Pour plus d'informations sur la création, le chargement et l'enregistrement de vos dessins, reportez-vous à la section "Création, chargement et enregistrement d'images" plus loin dans ce manuel.

Menu Scène

Taille du canvas ...-Ouvre une boîte de dialogue permettant de régler la taille du canvas. Vous pouvez choisir de **Conserver le ratio** de la scène et de **Redimensionner les champs** aussi.

Edition - Editer les champs, leur position et paramètres - Force, Intensité et Limite.

Aléatoire - Paramètres de scène et champs aléatoires.

Vider - Vider la scène.

Rendre - Rendu de la scène.

Importer image... - Importer une deuxième image vers le calque. L'image est redimensionnée pour correspondre à la taille du canvas actuel, mais vous pouvez lui donner n'importe quelle taille.

Menu filtres

Teinte - Activer/désactiver le dégradé. Régler la couleur et le rayon depuis le panneau.

Eclat - Active/désactive l'éclat. Permet de régler le rayon d'éclat et la brillance dans le panneau scène.

Empilement des calques - Empile les calques (simule des calques autour de la zone de dessin qui sont ensuite empilés sur la zone)

Menu vue

Zoom avant - Effectue un zoom avant sur votre œuvre (jusqu'à un grossissement maximum de 800%).

Zoom arrière - Effectue un zoom arrière sur votre œuvre (jusqu'à un minimum de 5%).

Zoom 100% - Zoom à l'aide du curseur. Cliquer sur le bouton pour réinitialiser le zoom à 100%.

Menu fenêtre

Le menu fenêtre contient des éléments relatifs aux panneaux et à l'interface. Ils fonctionnent comme suit:

Scène - Affiche ou cache un panneau de Scène.

Palette - Affiche ou cache un panneau de palette

Calques - Affiche ou cache un panneau calques

Rester au premier plan - Le programme va toujours rester au premier plan.

Menu d'aide

Aide - Ouvre ce document.

Envoyer feedback... - Envoyez-nous un feedback si vous avez un problème, une idée ou simplement si vous aimez le programme. Entrez votre adresse e-mail et le message.

Site Web de Amberlight - Lien vers le site web: amberlight.escapemotions.com

À propos de Amberlight - Recevoir des informations basiques sur Amberlight, le copyright et les crédits. (*Dans le menu d'aide sous Windows uniquement.*)

Afficher le dossier des dégradés - Affiche le dossier où les dégradés sont enregistrés.

Création, chargement et enregistrement d'images

Création d'un nouveau dessin

Pour créer un nouveau dessin, sélectionnez l'option **Nouveau...** du menu fichier. Le panneau nouveau fichier apparaît. Ce panneau vous permet de régler la taille de votre nouveau canvas et de rentrer les paramètres que vous allez utiliser. Dans la section "Info sur la taille de l'image" vous pouvez contrôler la résolution de l'impression en DPI.

Vous pouvez sélectionner la couleur de l'arrière-plan en sélectionnant **Personnalisé...** dans le menu déroulant. Vous avez aussi le choix des préréglages de fond **Noir**, **Blanc** et **Aucun** (transparent).

Finalement, cliquez **OK** pour créer un nouveau dessin ou **Annuler** si vous en décidez ainsi.

Ouverture d'un dessin

Pour ouvrir un dessin, sélectionnez l'option **Ouvrir...** du menu Fichier. Ce panneau vous permet d'ouvrir une image (PNG, JPG, BMP, TIFF) ou une œuvre précédemment enregistrée (au format de fichier AMB) et de régler les propriétés. En ouvrant une œuvre sauvegardée, l'image va être rendue à nouveau.

Finalement, cliquez **OK** pour ouvrir le dessin, ou **Annuler** si vous renoncez à l'ouvrir.

Vous pouvez aussi **Glisser-Déposer** une image directement depuis n'importe quelle source – dossier, navigateur ou site web – et elle sera ouverte dans le calque « Image ».

Enregistrement d'un dessin

Pour sauvegarder votre dessin, utiliser l'option **Enregistrer...** du menu fichier. Le format natif est un **Fichier format AMB**, qui contient toutes les informations sur votre œuvre et sur les calques. Utilisez ce format si vous voulez poursuivre le dessin plus tard. En ré-ouvrant une œuvre sauvegardée, l'image va être rendue à nouveau.

Vous pouvez aussi choisir un format de fichier différent, mais ceux-ci ne peuvent pas contenir toutes les informations sur votre création et peuvent ne pas être ouverts correctement (la couleur de fond peut être différente ou la transparence pourrait ne pas être enregistrée dans le format JPG).

Si vous désirez enregistrer votre dessin avec des réglages particuliers ou dans un format qui puisse être lu par d'autres applications, utilisez l'option **Enregistrer sous...** du menu fichier. Cela vous permet d'enregistrer votre dessin au format PNG, JPEG, BMP ou TIFF.

Finalement, cliquez **OK** pour enregistrer le dessin ou **Annuler**.

Publier une dessin dans la Gallery

Création d'un compte Gallery

Pour publier vos œuvres, vous devez premièrement créer un compte. Vous avez deux options pour créer un compte:

Depuis l'application:

Créez votre compte Gallery depuis le menu **Fichier** -> **Préférences de publication**. Entrez votre *nom*, *E-mail* ("*Votre ID*") et *mot de passe* et, si vous le désirez, un lien vers votre *site web*.

Depuis le site web:

Sur site de Gallery, cliquez **login** -> **Créer un compte** et entrez "*Votre ID*" (E-mail pour l'enregistrement). Vous recevrez un *mot de passe* que vous pourrez changer par la suite. Note: Vous trouverez "*Votre ID*" dans le menu **Aide** -> **A propos de Amberlight**. Si "*Votre ID*" n'existe pas, entrez votre E-mail actif.

Publier une œuvre de Amberlightvers Gallery

Pour publier vos dessins, utilisez l'option **Publier...** dans le menu fichier. Entrez un *Nom* pour votre œuvre, une *Description* et des *Tags* pour votre image. Cliquez sur le bouton **Publier**. Votre image sera publiée sur le site web de Gallery (www.escapemotions.com/gallery) où vous pouvez éditer les images par la suite.

Editer votre profil et vos œuvres dans Gallery

Si vous avez déjà créé un compte, allez sur la page web de Gallery, cliquez **login** et entrez "*Votre ID*" et *mot de passe*.

Dans la section **Editer des images**, vous pouvez éditer le nom, la description, les tags et d'autres paramètres de vos créations.

Dans la section **Mon Profil**, vous pouvez changer votre *mot de passe*.

Raccourcis clavier:

	Windows	Mac OS
Nouveau...	Ctrl-N	Cmd-N
Ouvrir...	Ctrl-O	Cmd-O
Enregistrer	Ctrl-S	Cmd-S
Enregistrer sous...	Ctrl-Maj-S	Cmd-Maj-S
Quitter	Ctrl-W	Cmd-Q
Taille...	Ctrl-E	Cmd-E
Mode édition	E	E
Editer tous les champs en mode édition	Ctrl	Cmd
Déplacer les champs en mode Edition	Ctrl + Clic-droit	Cmd + Clic-droit
Zoomer sur les champs en mode Edition	Ctrl / Cmd + Roulette de souris ou Clic-gauche	
Tourner les champs en mode Edition	Ctrl + Clic-gauche	Cmd + Clic-gauche
Augmenter la valeur +1	Up	Up
Diminuer la valeur -1	Down	Down
Augmenter la valeur +10	Pg Up	Pg Up
Diminuer la valeur -10	Pg Down	Pg Down
Déplacer un canevas	Clic droit ou Barre d'espace + Clic gauche	
Zoom avant	Ctrl - +	Cmd - +
Zoom arrière	Ctrl - -	Cmd - -
Zoom 100%	Ctrl - 0	Cmd - 0
Zoom avant arrière	Roulette de souris ou Alt + Roulette de souris	
Aide	F1	Cmd + ?

Copyright&Crédits

Amberlight© 2013-2014 Escape Motions, s.r.o
Amberlight © 2009-2012 Peter Blaškovič

Team Amberlight:

Peter Blaškovič, Michal Fapšo, Veronika Klimeková, Andrea Vachová

Remerciements particuliers à :

Tous ceux qui ont contribué par des idées, des suggestions, ou qui ont aidé à finaliser Amberlight, particulièrement à Jozef Bardík, Jaroslav Kaša, Daniel Innes, Tomáš Lancz, Harvey Bunda, Devraj Baruah, Rana Dias, Nigel Brewster, Jim Kanter, Rastislav Piovarči, Gregorii Trombo.

Traduction et corrections: Tanya Hayman, Kévin Jorand, Veronika Klimeková, Marta Fernandez, Andrea Vachová, Irene Briz.

Icones de l'interface utilisateur: "Batch" by Adam Whitcroft

Librairies:

Cette application a été développée avec les librairies suivantes:
Qt 4.8 - LGPL license (2.1) - <http://qt-project.org/downloads/>
QuaZIP - LGPL license (2.1) - <http://sourceforge.net/projects/quazip/>
CryptoPP - Boost Software License (1.0) - <http://www.cryptopp.com/>

Merci à Dieu pour toutes les idées créatives.

Amberlight End-User Software License Agreement

Copyright © 2013-2014 Escape Motions, s.r.o. All Rights Reserved.

Copyright © 2009-2012 Peter Blaškovič. All Rights Reserved.

This license is a legal agreement between you and Escape Motions for the use of Amberlight software (the "Software"). By downloading, installing, copying, or otherwise using the Software, you acknowledge that you have read terms and conditions of this license, understand them, and agree to be bound by them. If you do not agree with these terms and conditions, Escape Motions is unwilling to license the Software to you, and you are not authorized and may not use the Software.

Permitted Use

You may install the Software on multiple computers provided that not more than one of those computers is in use simultaneously and that those computers are solely for your own personal use.

The Software may be installed on a computer that is for multiple users but it may not be installed on more than one computer regardless of whether those computers are operated simultaneously or not.

Users may use the Software for commercial or for-profit activities as well as for personal, non-commercial, or non-profit activities.

You may not remove the copyrights notices from the Software. You may make one (1) copy of the Software for back-up or archival purposes.

Restrictions

This is a SINGLE COPY SOFTWARE LICENSE. The Software is copyrighted and protected by law and international treaty. This is a license, not a transfer of title, and unless you have been granted prior, written consent from Escape Motions you may not:

a, Reproduce, distribute, or transfer the Software, or portions thereof, to any third party.

b, Sell, rent, lease, assign, or sublet the Software or portions thereof.

c, Grant rights to any other person.

d, Modify, decompile, reverse engineer, disassemble, or create derivative works based on the Software or the documentation in whole or in part.

e, Use the Software in violation of any international law or regulation.

You must not intentionally or unintentionally make the Software available on any web server, ftp server, file sharing network, shared directory, or other location where any other person can acquire a copy of the Software. You are responsible for keeping the Software safe from being copied by others.

Display of Copyright Notices

All copyright and proprietary notices and logos within the Software files must remain intact.

Indemnity

You agree to indemnify and hold harmless Escape Motions for any third-party claims, actions or suits, as well as any related expenses, liabilities, damages, settlements or fees arising from your use or misuse of the Software, or a violation of any terms of this license.

The Software may contain technical inaccuracies or typographical errors, so changes and/or updates may be affected without notice. Escape Motions may also make improvements and/or other changes to the Software at any time without notice.

Disclaimer Of Warranty

THE SOFTWARE IS PROVIDED \"AS IS\", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESSED OR IMPLIED, AS TO THE SOFTWARE OR ITS OPERATION, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, WARRANTIES OF QUALITY, PERFORMANCE, NON-INFRINGEMENT, MERCHANTABILITY, OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. FURTHER, PETER BLASKOVIC DOES NOT WARRANT THAT THE SOFTWARE OR ANY RELATED SERVICE WILL ALWAYS BE AVAILABLE.

Limitations Of Liability

YOU ASSUME ALL RISK ASSOCIATED WITH THE INSTALLATION AND USE OF THE SOFTWARE. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS OF THE SOFTWARE BE LIABLE FOR CLAIMS, DAMAGES OR OTHER LIABILITY ARISING FROM, OUT OF, OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE. LICENSE HOLDERS ARE SOLELY RESPONSIBLE FOR DETERMINING THE APPROPRIATENESS OF USE AND ASSUME ALL RISKS ASSOCIATED WITH ITS USE, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE RISKS OF PROGRAM ERRORS, DAMAGE TO EQUIPMENT, ANY LOST PROFITS, BUSINESS INTERRUPTION, LOSS OF DATA OR SOFTWARE PROGRAMS, OR UNAVAILABILITY OR INTERRUPTION OF OPERATIONS.