

ROMANESCO UNU

Generative live art application
instructions to use





Romanesco unu

version 1.2.0.30

Logiciel Libre au code ouvert – Foss – 2012-2017

Free and Open Source Software – Foss – 2012-2017

Logiciel libre d'utilisation sauf dans un but lucratif.

Pour toute utilisation dans un but commercial, demander l'autorisation.

Application free to use except for a lucrative goal.

Ask for a business used.

contactez-moi contact me

stan@stanlepunk.xyz

instalation install

Avec Apple et l'OS sierra en particulier vous devez désactiver les sécurités contre les téléchargements n'ayant pas signé chez Apple !

With Apple and OS sierra mostly, you must disable the Gatekeeper from Apple, who use against the non-official developer, like me !

Les intructions pour devenir un pirate citoyen sont dans le fichier cyberpunk.txt

The instruction to become a citizen pirate is on the file cyberpunk.txt

configuration

Romanesco est une application générative qui calcule tout en direct, elle donc gourmande en ressources. Votre ordinateur doit être prêt pour ça.

Voici la configuration conseillée pour un rendu maximum.

Romanesco is a generative application, so all the frames are calculated in live, so it's computationally intensive. Your computer must be ready for that. Below the nice configuration to receive the best from Romanesco !

OS 64 bits

Processor i7 – quad-core+

Ram 16G+

Graphic Card Radeon HD 4G+

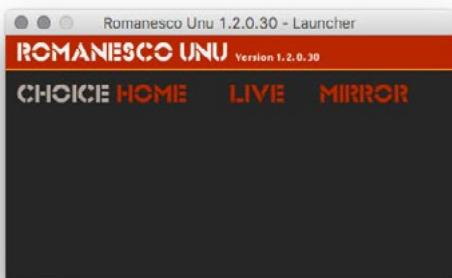
bogue de démarrage launching bug

Il est possible que l'application fige lors du démarrage après que vous ayez allumer votre ordinateur...c'est un bug impossible à découvrir, la solution qui marche à tous les coups, c'est relancer l'application.

It is possible that the application freeze during the setup after you have to turn on your computer ... it is a bug impossible to discover, the solution which works each time, it is to restart the application.

DÉMARRER LAUNCH

Démarrer Romanesco unu Launch Romanesco unu



Choisir votre mode : HOME, LIVE ou MIRROR.

HOME : vous manipulez directement vos objets sur la Scène.

LIVE : vous manipulez vos objets via la Présène, cette option apparaît à condition qu'un deuxième moniteur soit connecté.

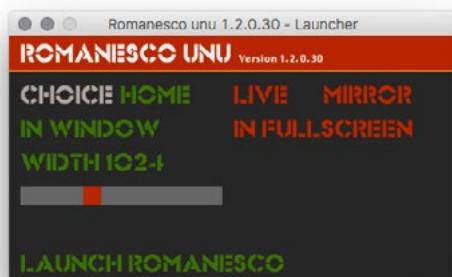
MIRROR : reçoit les instructions de la Présène d'un autre ordinateur.

Choose your mode: HOME, LIVE or MIRROR.

HOME: manipulate directly your objects on the Scene.

LIVE: manipulate your objects via the Prescene, this option appears only if a second monitor is connected.

MIRROR: receives the instructions of the Prescene of another computer.

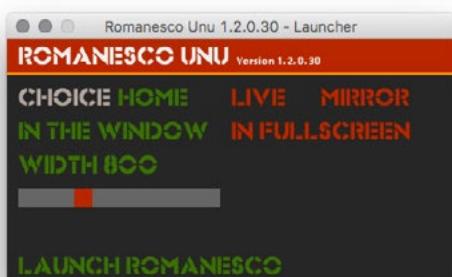


Choisir votre mode d'affichage entre

WINDOW ou FULLSCREEN

Select your display mode between

WINDOW and FULLSCREEN



Dans le mode WINDOW

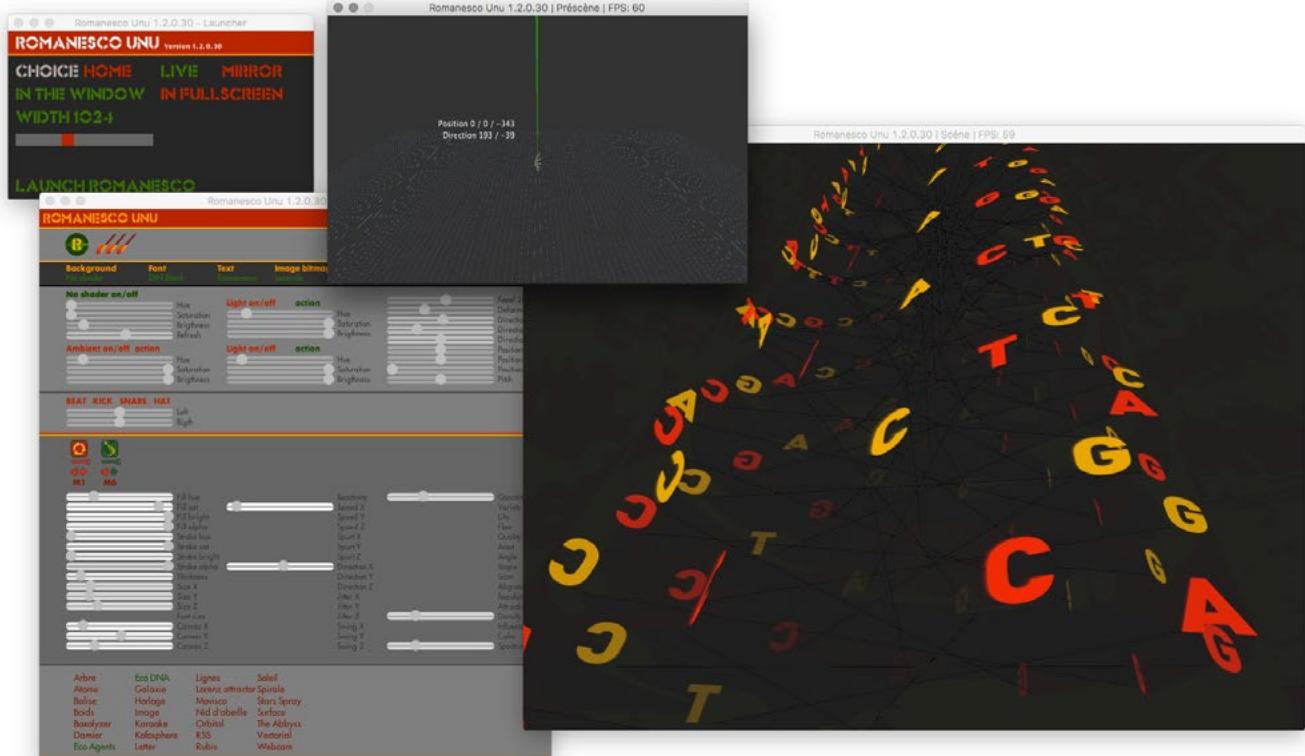
choisissez la largeur de votre SCENE

In WINDOW mode

select the width of your SCENE

Utilisez la Présène pour diriger la caméra, les lumières et objets dans l'espace 3D de Romanesco.

Use the Prescene to move the camera, the lights and the objects in the 3D space Romanesco.



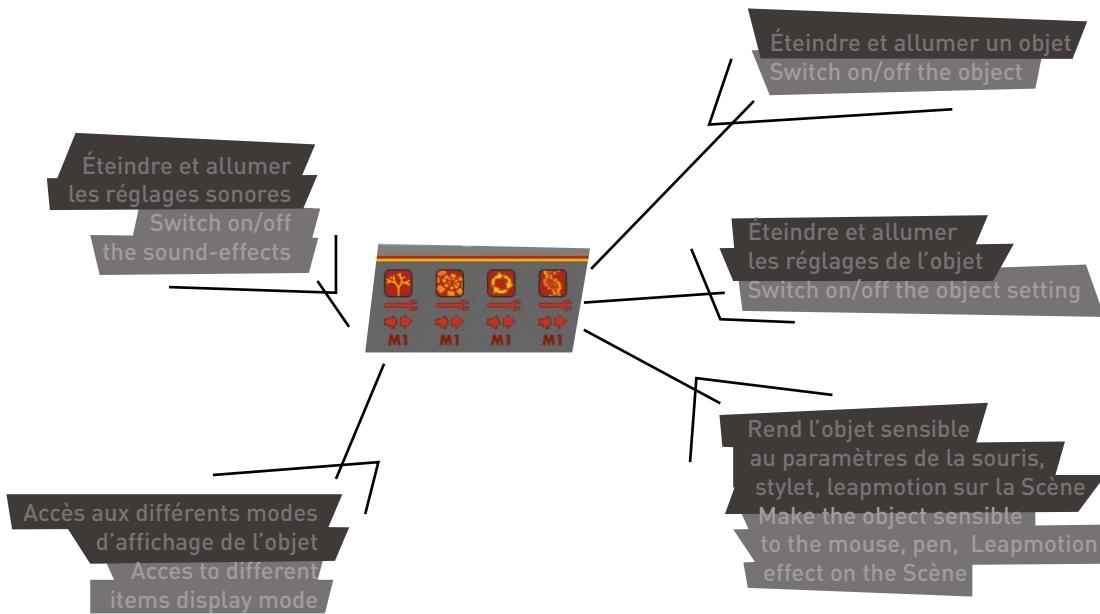
Utilisez le Contrôleur pour gérer les objets, l'arrière-plan, le son, les lumières, la caméra, la police de caractère, et vos différents fichiers.
Use the Controller to display and to set items, the background, sound, light, webcam, font and your different files.

La Scène et le Miroir affichent le résultat provenant du Contrôleur et de la Présène.
The Scene or the Mirror displays the result from the Controller and the Prescene.

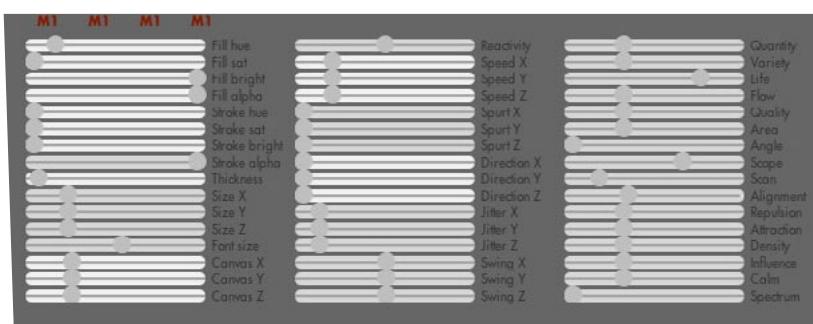
CONTROLEUR CONTROLLER

The diagram illustrates the interface of the CONTROLEUR CONTROLLER software, highlighting several key features:

- Midi Controller Setting:** A large callout box describes the "Réglage contrôleur Midi" feature, which allows users to map sliders from their Romanesco MIDI controller to software controls. It includes instructions in French and English.
- Background Selection:** A dropdown menu is shown with options like "Background No shader", "Font American Typewriter Romanesco", "Text Text Romanesco", "Image bitmap jacendo", "Image svg Brasserie_blanche_transit", "Movie Movie 1280x720", and "Camera Video Camera 1280x720". A callout box provides details about this menu.
- Background Activation:** A button labeled "Activer l'arrière plan" (Switch on the background) is shown, with a callout box explaining its function.
- Background Setting:** Another button labeled "Réglage de l'arrière plan" (Setting of the background) is shown, with a callout box explaining its function.
- Sound Setting:** A button labeled "Réglage son" (Setting sound) is shown, with a callout box explaining its function.
- Lighting and Camera Settings:** A complex slider panel is shown with multiple rows of sliders for "Hue", "Saturation", "Brightness", and "action". It also includes sections for "No shader on/off", "Ambient on/off", and "BEAT KICK SNARE HAT Left Right". Callout boxes explain the "Réglage lumière" (Setting light) and "Réglage Caméra" (Setting camera) sections.



Régllettes pour modifier les paramètres des objets juste au dessus dont le bouton de réglage est sélectionné
Sliders to set the items immediatly above when the setting button is selected



Arbre	Fro DNA	Lignes	Soleil
Atome	Galaxie	Lorenz attractor	Spirale
Balise	Horloge	Movisco	Stars Spray
Boids	Image	Nid d'abeille	Surface
Boxolyzer	Karaoke	Orbital	The Abyss
Damier	Kofosphere	RSS	Vectorial
Eco Agents	Letter	Rubis	Webcam

Bibliothèque d'objets que vous pouvez faire apparaître dans votre menu, au dessus des régllettes.
Catalogs of items which you can reveal in your menu, above sliders.

RACCOURCIS SHORTCUT

caméra camera

- P Maintenir "C" appuyé + clic gauche – Déplace la Scène –
Keep the button "C" pushed + click left – Move the Scene –
- P Maintenir "C" appuyé + clic droit – Change l'orientation de la caméra –
Keep the button "C" pushed + click right – Change the camera direction –
- P Maintenir "C" appuyé + molette – Déplacement en profondeur –
Keep the button "C" pushed + wheel – Move in the depth –
- P C + entrée – La caméra retourne au point d'origine en douceur –
C + enter – The camera back slowly to the origin –
- P C + zéro – La caméra retourne au point d'origine –
C + zero – The camera back to the origin –

objet items

- P Maintenir "V" appuyé + clic gauche – Déplacer les objets dans l'espace 3D –
Keep the button "V" pushed + click left – Move the object in the 3D space –
- Maintenir "V" appuyé + clic droit – Change l'orientation des objets au sein de l'espace 3D –
Keep the button "V" pushed + click right – Change the orientation of the object in the 3D space –
- Maintenir "V" appuyé + molette – Déplace l'objet en profondeur –
Keep the button "V" pushed + wheel – move the object in depth –
- V + zéro – Les objets actifs retournent à leur points d'origine
V + zero – The active items back to their origins

lumière light

- P Maintenir "L" appuyé + souris – Bouger les lumières au sein de l'espace 3D –
Keep the button "L" pushed + mouse – Move the lights in the 3D space –

réglette slider

- C Maintenir "SHIFT" – Bouger plusieurs sliders –
Keep the button "SHIFT" pushed – Move few sliders –

légende caption

- C** Disponible depuis le Contrôleur Available from Controller
- P** Disponible depuis la Préscène Available from Prescene
- S** Disponible depuis la Scène Available from Scene

PRÉSCÈNE PRESCENE

info info

- G** Affiche la grille 3D
- P S** Display the 3D
- "i"** Affiche les informations sur les différents paramètres
- P S** Display the parameters informations

syphon syphon

- P S** Appuyer sur "Y" – Permet d'export le rendu vers Syphon, voir Miroir –
Press "Y" – Export the render to Syphon, see Mirror –

capture d'écran screen shot

- P S** Appuyer sur "P" – Permet la capture d'image au format PNG.
Le dossier de capture se trouve "preferences/screenshot..."
- Press "P" – frame shot in PNG
- The folder is on "preferences/screenshot..."

divers misc

- Ctrl + X** Changer le mode d'affichage des régllettes
- C** mode 1 : affiche toutes les régllettes
mode 2 : affiche les régllettes de tous les objets allumés
mode 3 : affiche les régllettes communes aux objets allumés
Switch the slider displaying mode
mode 0: display all sliders
mode 1: display the sliders of all objects switched on
mode 2: display the common sliders of all objects switched on

sauvegarde interface save interface

C'est pleins de bug, utiliser avec prudence. it's full of bugs, use carefully.

- Ctrl + O** Charger les réglages contrôleur
C Load Controller setting
- Ctrl + R** Enregistrez les réglages contrôleur sur la dernière sauvegarde connue
C Save controller setting on the last save known
- Ctrl + E** Enregistrez de nouveaux réglages contrôleur
C Save new controller setting

sauvegarde scène save scene

C'est pleins de bug, utiliser avec prudence. it's full of bugs, use carefully.

- Ctrl + L** Charger les réglages des objets de la Scène
C P Load Scene items setting
- Ctrl + D** Enregistrez les paramètres d'objets de la Scène sur la dernière sauvegarde
C P Save Scene objects setting on the last save
- Ctrl + S** Enregistrez une nouvelle sauvegarde des paramètres objet de la Scène
C P Save new Scene items setting

arrière plan background

Pour les instructions concernant l'arrière plan et les backgrounds shader, lisez le fichier d'aide.
For specific instructions about the background and the background shaders, please read the help file.

objets items

Pour les instructions concernant les objets, lisez le fichier d'aide.
For specific instructions about the objects, please read the help file.

réglages settings

Dans le dossier "source", vous trouverez différents dossiers et fichiers.
Vous devez les paramétriser pour profiter au mieux de Romanesco.
In "source" folder, there are different folders and files.
You have to, you must set them, to take full benefit from Romanesco.

fichier texte text file

Certains Objets font appel à des fichiers textes qui sont accessibles depuis le Contrôleur.
Vous pouvez en ajouter en direct en les déposants dans le dossier "Karaoke", que vous trouvez en suivant ce chemin "sources/prerences/Karaoke".
Le fichier doit être un fichier.txt et être formaté de la façon suivante :
Les paragraphes doivent être séparés par "*" et les phrases par "/"
Vous trouverez des exemples dans le dossier "source/import/karaoke"
Few Objects use the text file, these files can be load from the Controller.
You can add file in live by dropdown in the "Karaoke" folder. You find this one by this path "sources/prefenreces/Karaoke".
This file must be file.txt and format like this :
to separate the paragraph you must use "*" and the sentences by "/"
You can find few examples in the Karaoke folder.

médias externes external media

Certains objets peuvent faire appel des images matricielles ou vectorielles, mais aussi des vidéos.
Dans le dossier "source/import" vous trouverez des dossiers "bitmap", "svg" et "movie" ; vous pourrez y mettre vos fichiers qui seront automatiquement gérés par l'application.

Les fichiers acceptés

images vectorielles : "fichier.svg"

images matricielles : "fichier.jpg"

média vidéo : "fichier.mov"

Few items can used bitmap or vectorial pictures, but also videos.

by the path "source / import" you will find "bitmap" folder, "svg" and "movie" ; you can put it your media files which will automatically be managed by the application.

Accepted files vectorial pictures: "file.svg"

bitmap pictures: "file.jpg"

video media: "file.mov"

miroir mirror

Le Miroir est utilisé pour exporter la Présène vers d'autres applications, via l'application Syphon.

C'est possible d'utiliser le Miroir sur un autre ordinateur via le réseau local.

The mirror is used to export the Prescene to the other application with Syphon application.

It's possible to use this one on other computer in the local network.

Quand vous utilisez le Miroir, vous devez récupérer l'adresse IP local de votre ordinateur Miroir, et la copier à la suite de l'adresse de votre ordinateur qui est 127.0.0.1 et séparé par un "/".

Vous pouvez ajouter autant d'adresse cible que vous souhaitez. Attention cela risque de ralentir le transfert d'information et de provoquer des saccades.

vous la trouvez dans préférences/réseau de votre OS.

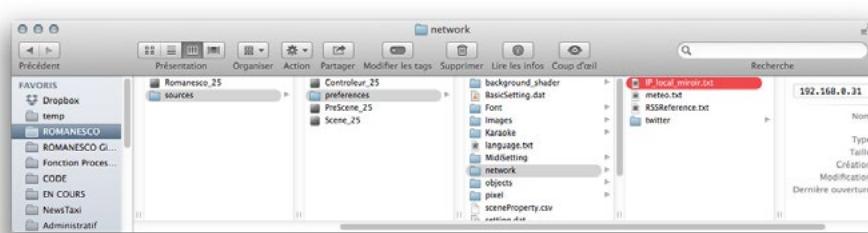
Puis copiez la dans le fichier "preferences/network/IP_address_mirror.txt"

When you use the Mirror, you have to get back the IP local address of your computer Mirror, and copy her following the address of your computer which is 127.0.0.1 and separated by one "/".

You can add so much address target as you wish. Attention it risks to slow down the transfer of information and to cause jerks.

You find it in "preferences/network of your OS.

Then copy in the file "preferences/network/IP_address_mirror.txt"



NB : Quand vous utiliser Romanesco et l'application Syphon sur le même ordinateur pas besoin de s'occuper de l'adresse IP.

NB: When you use the Mirror on the same computer than Syphon, you don't need to change the IP address.

mise en garde précaution

Attention quand vous utilisez un raccourci de la Présène vers le Miroir,

si celui-ci est sur un autre ordinateur, il se peut que cela ne réponde pas instantanément.

Becareful when you use the shortcut from the Prescene to the Mirror,

it's possible this don't answer instantly.

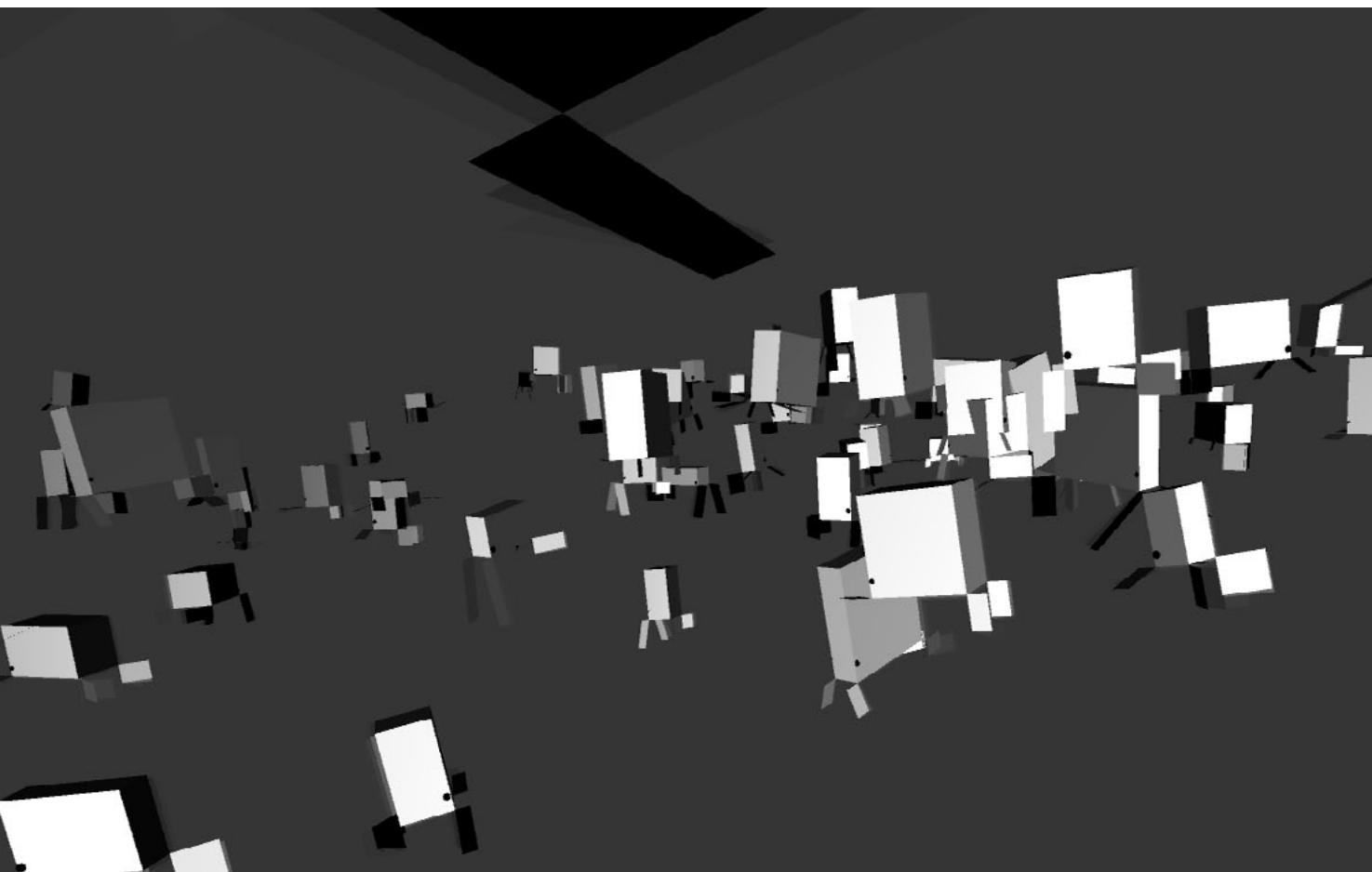
CATALOGUE DES OBJETS

ITEMS LIBRARY

THE ABYSS



Nom Name The abyss
Auteur Author Andreas Gysin
Groupe Pack Base
Version Release 2.1.1
Description Générateur de créatures
Description Creatures generator



info

Cet objet trouve son origine dans un atelier animé par Andréas Gysin traitant du polymorphisme en programmation.

L'idée du projet "The Abyss" était de construire un système où chacun pouvait contribuer en ajoutant sa créature, ce qui créait un équilibre entre travail individuel et collectif.

This item come from Andreas Gysin workshop about polymorphism and reflection.

The idea behind The Abyss project was to build a system and then let everyone contribute, with a good balance between individual and collaborative work.

à propos d'Andreas Gysin et du projet ertdfgcvb.com
about Andréas Gysin and the project ertdfgcvb.com

ARBRE



Nom Name Arbre
Auteur Author Stan le Punk
Groupe Pack Base
Version Release 1.3.4
Description Itération et division d'une même forme
Description Iteration and division of a same shape



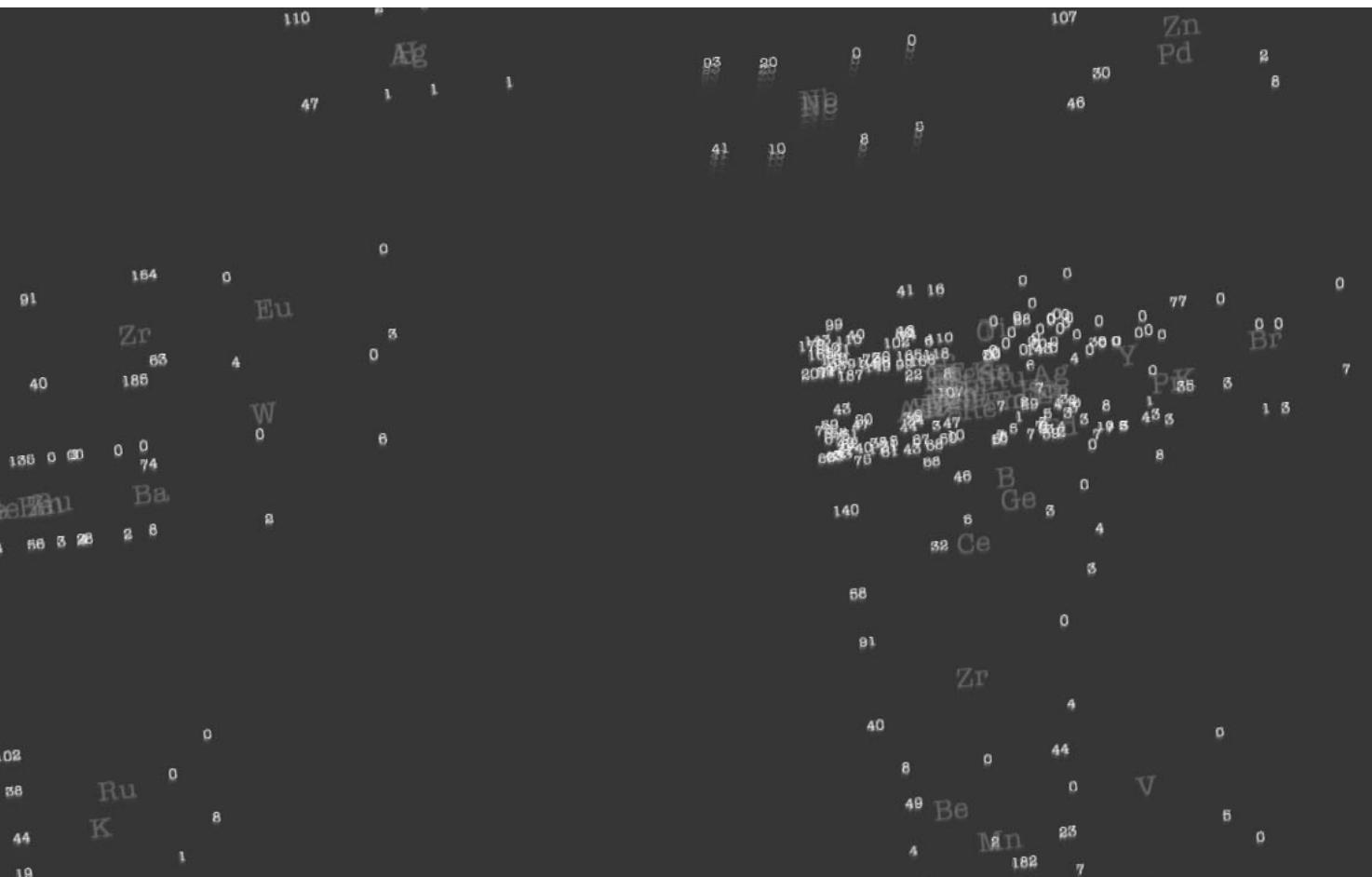
info

Sans commentaire M. Watson !
No comment Mr Jonhson !

ATOMIE



Nom Name Atome
Auteur Author Stan le Punk
Groupe Pack Base
Version Release 1.3.4
Description Simulateur de comportement atomique
Description Atomic behavior simulator



info

Cet algorithme reproduit de façon simplifiée le comportement des atomes.

Le poids, le nuage électronique, les liaisons de covalences sont utilisés pour reproduire ce comportement.

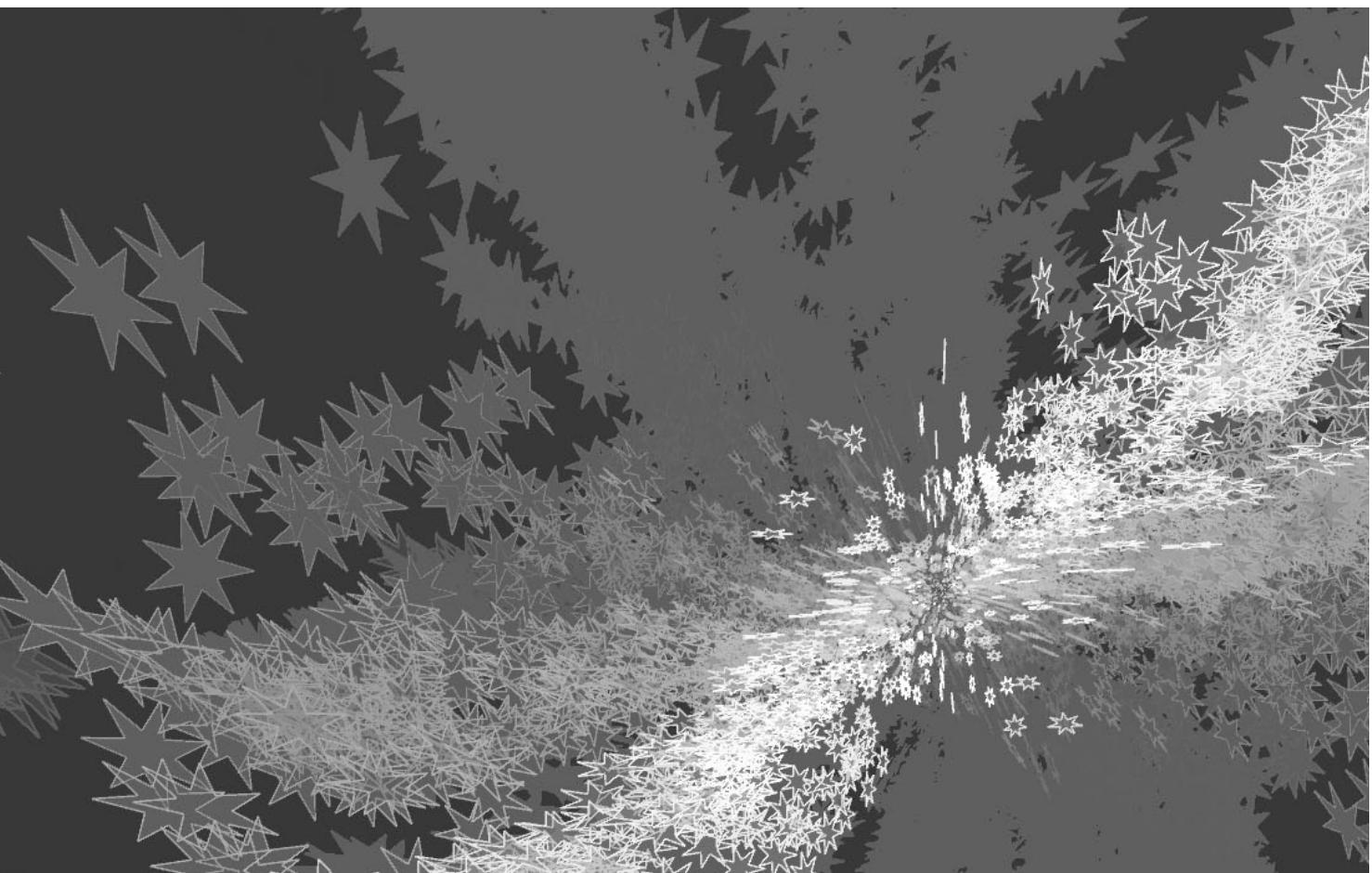
This simulator reproduces with simplicity the behavior of the atom.

The weight, the electronic cloud, the covalence link are used to reproduce that.

BALISE



Nom Name Balise
Auteur Author Stan le Punk
Groupe Pack Base
Version Release 1.3.4
Description Phare
Description Light-house



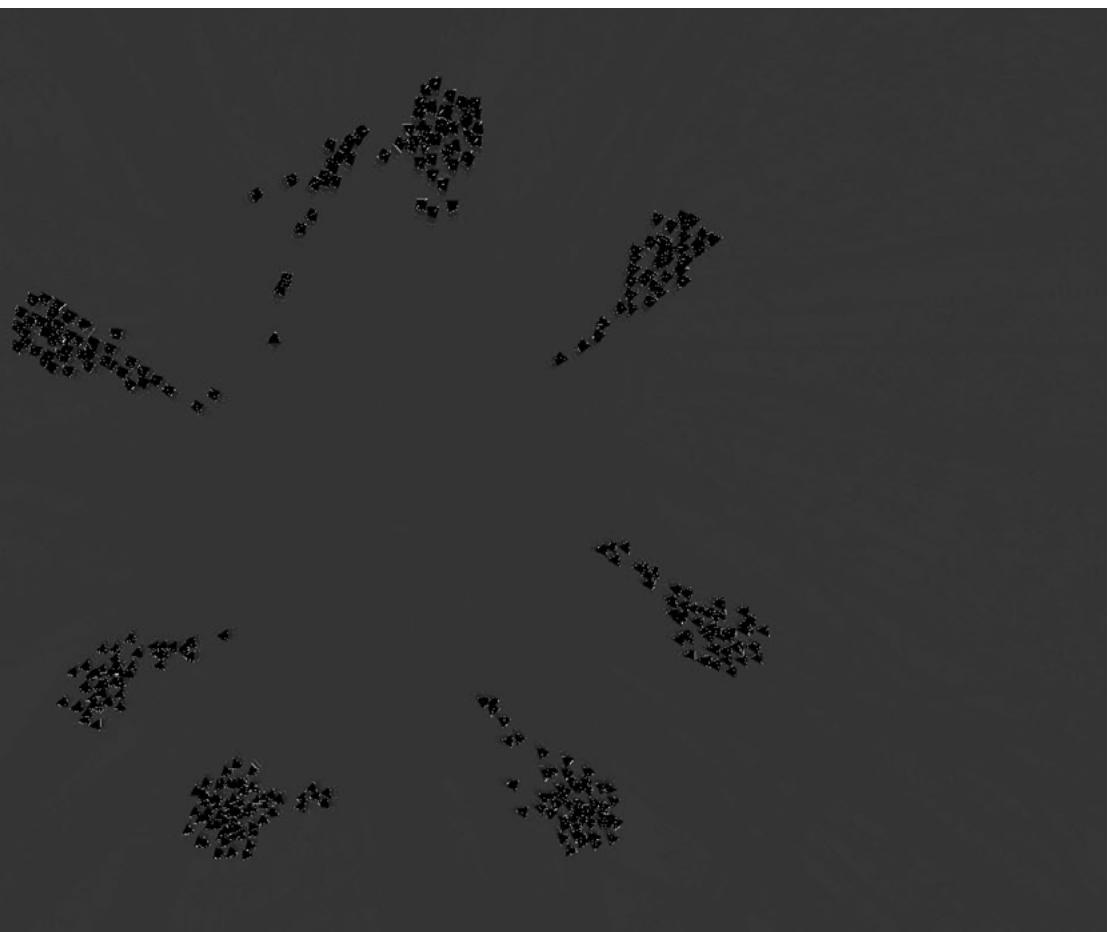
info

Sans commentaire M. Watson !
No comment Mr Jonhson !

BODIDS



Nom Name	Boids
Auteur Author	Stan le Punk
Groupe Pack	Base
Version Release	1.0.1
Description	Boids est un simulateur de nuées d'oiseaux.
Description	Boids simulates the flocking behaviour of birds.



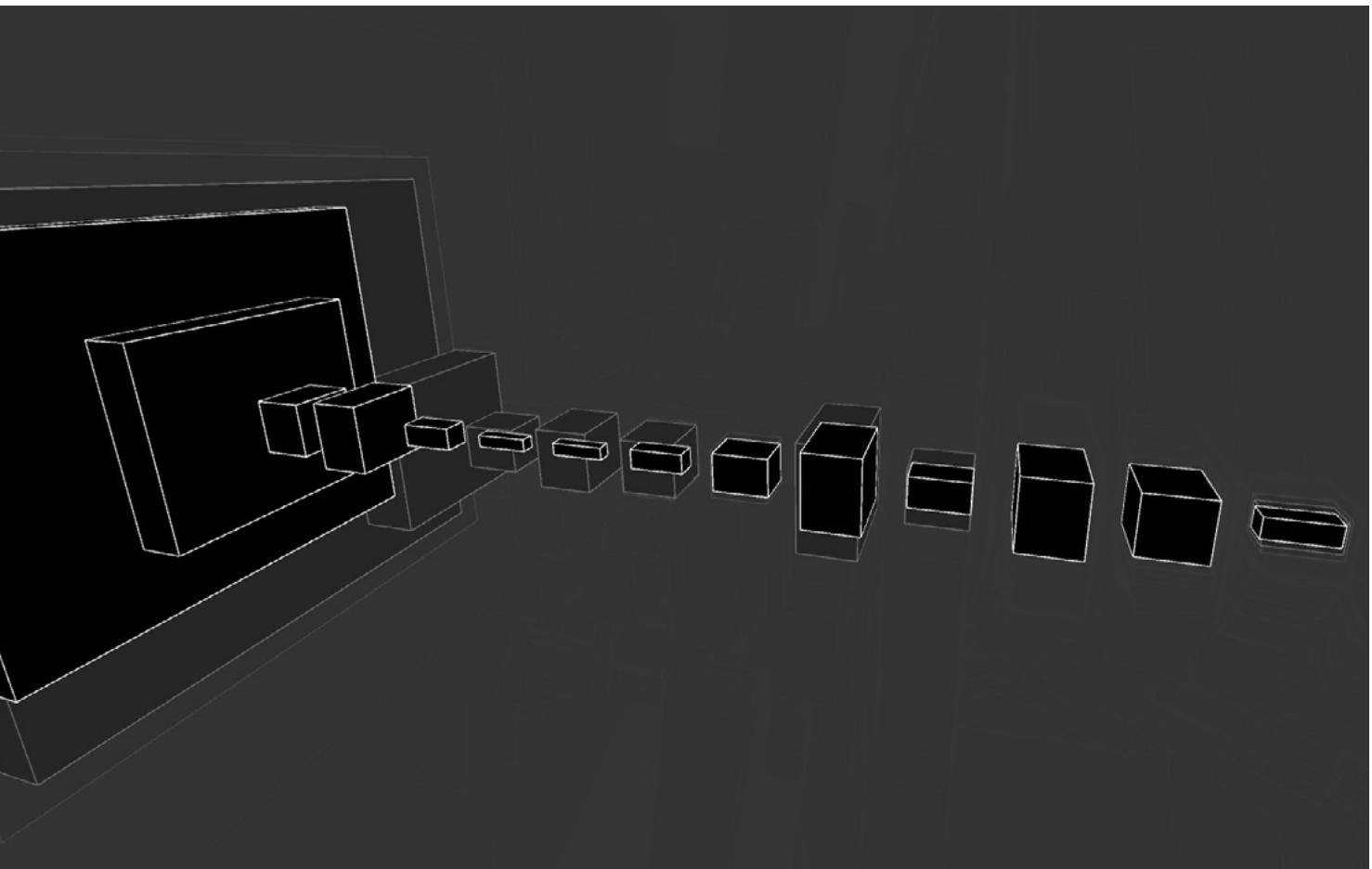
info

“Boids est le nom d'un programme informatique de vie artificielle, développé par Craig W. Reynolds en 1986, simulant le comportement d'une nuée d'oiseaux en vol.” – Wikipédia –
“Boids is an artificial life program, developed by Craig Reynolds in 1986, which simulates the flocking behaviour of birds.” – Wikipedia –

BOXOLYZER



Nom Name Boxolyzer
Auteur Author Stan le Punk
Groupe Pack Base
Version Release 1.0.5
Description Égaliseur à 16 bandes
Description Equalizer with 16 bands



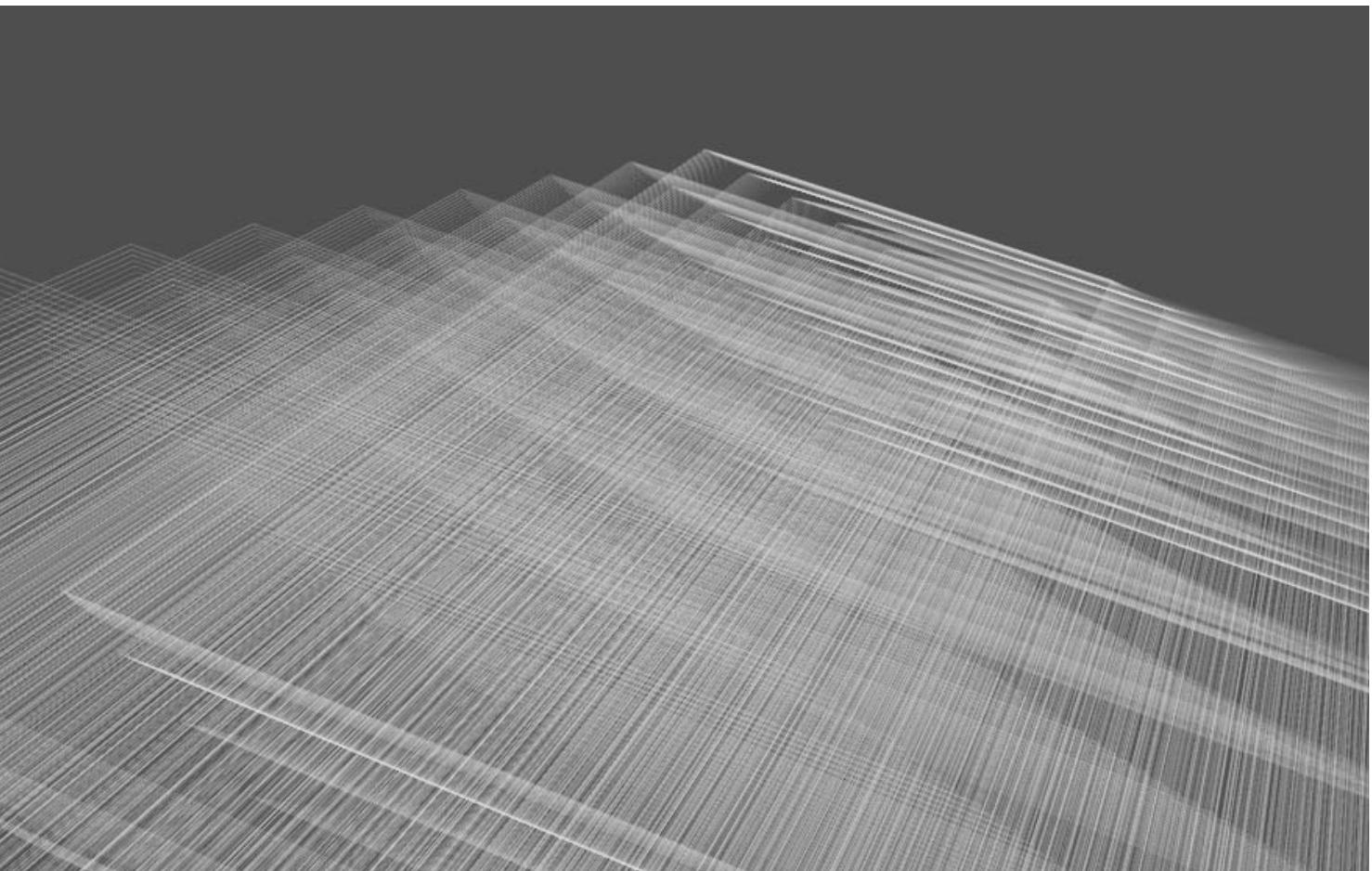
info

Sans commentaire M. Watson !
No comment Mr Jonhson !

DAMIER



Nom Name Damier
Auteur Author Stan le Punk
Groupe Pack Base
Version Release 1.1.3
Description Forme en damier
Description Checkerboard pattern



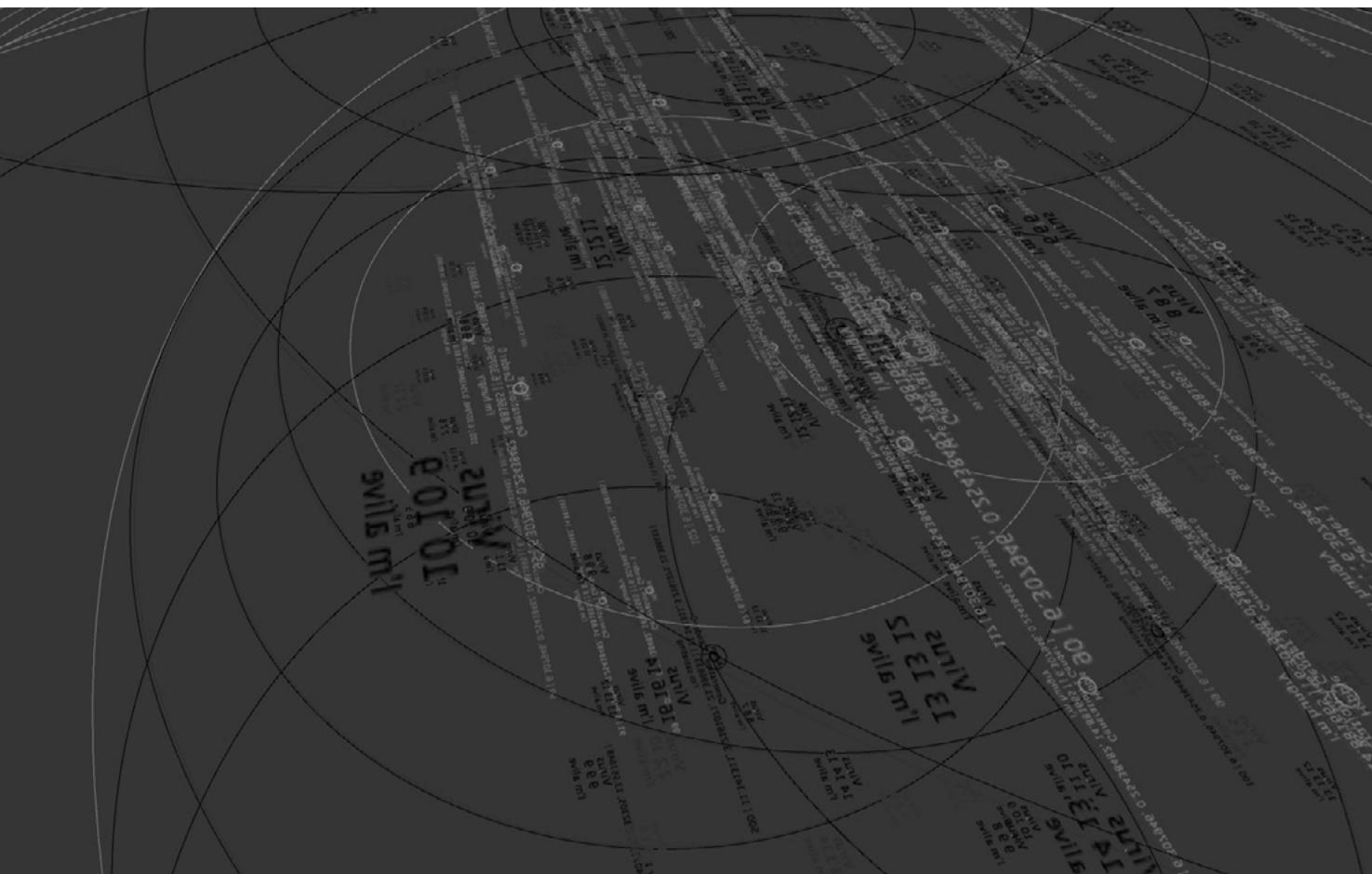
info

Sans commentaire M. Watson !
No comment Mr Jonhson !

ECO AGENTS



Nom Name Eco Agents
Auteur Author Stan le Punk
Groupe Pack Ecosystème
Version Release 0.1.4
Description Système multi-agents
Description Agent System



info

Système multi-agents, regroupé autour d'un écosystème –humus, plante, herbivore, omnivore, carnivore et nécrophage – où les agents peuvent se reproduire selon un système génétique et ainsi transmettre leurs différentes caractéristique à la génération suivante.

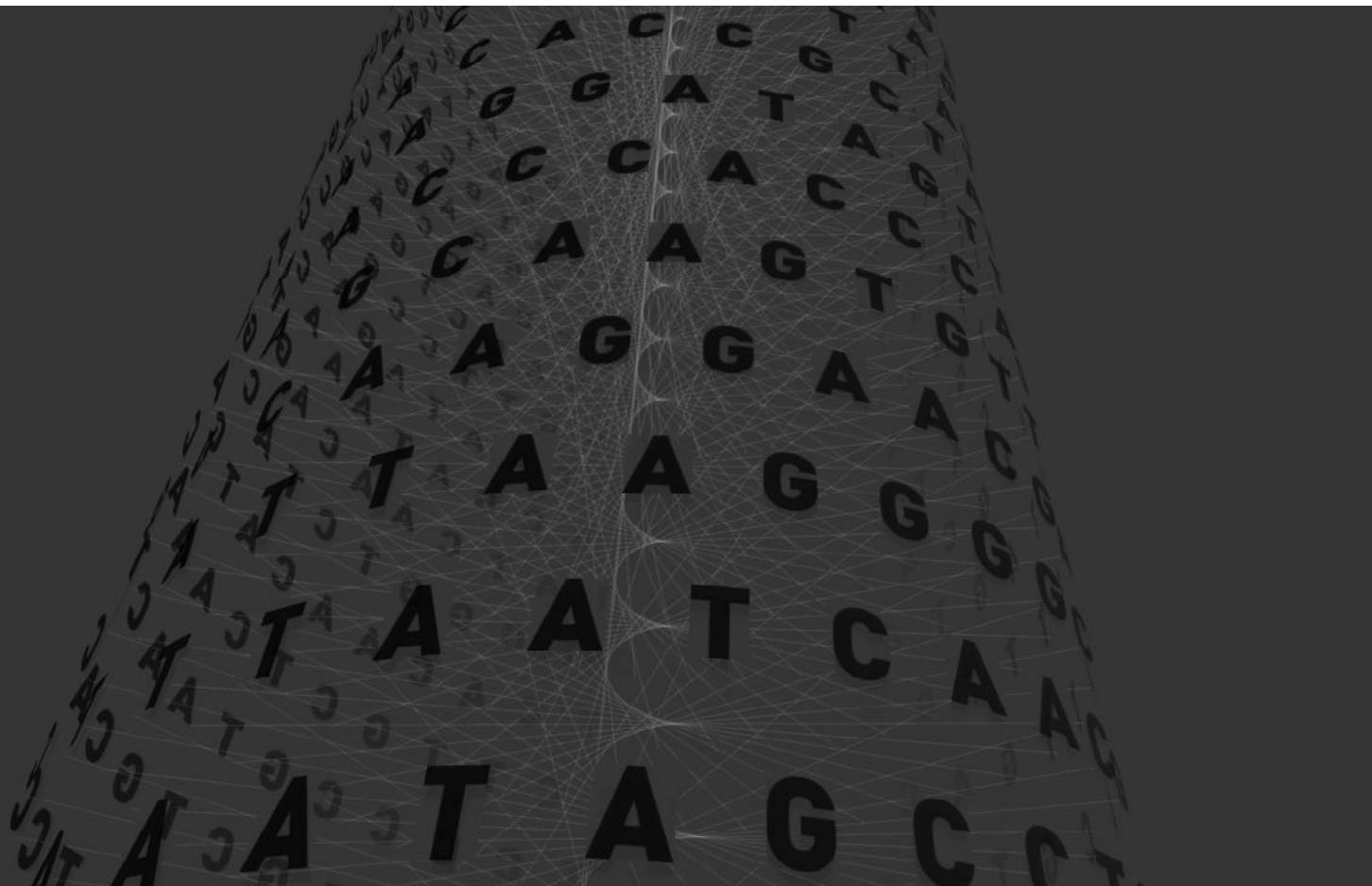
System multi-agents, grouped around an ecosystem - humus, plant, herbivore, omnivore, carnivore and nécrophage - Where the agents can reproduce according to a genetic system and so pass on their various characteristic to the next generation.

Plus sur le projet et son code sur Github github.com/StanLepunK/Life_Eco_System
More about the project and the code on Github github.com/StanLepunK/Life_Eco_System

ECO DNA



Nom Name Eco DNA
Auteur Author Stan le Punk
Groupe Pack Ecosystème
Version Release 0.1.2
Description Double hélice d'ADN
Description DNA helix



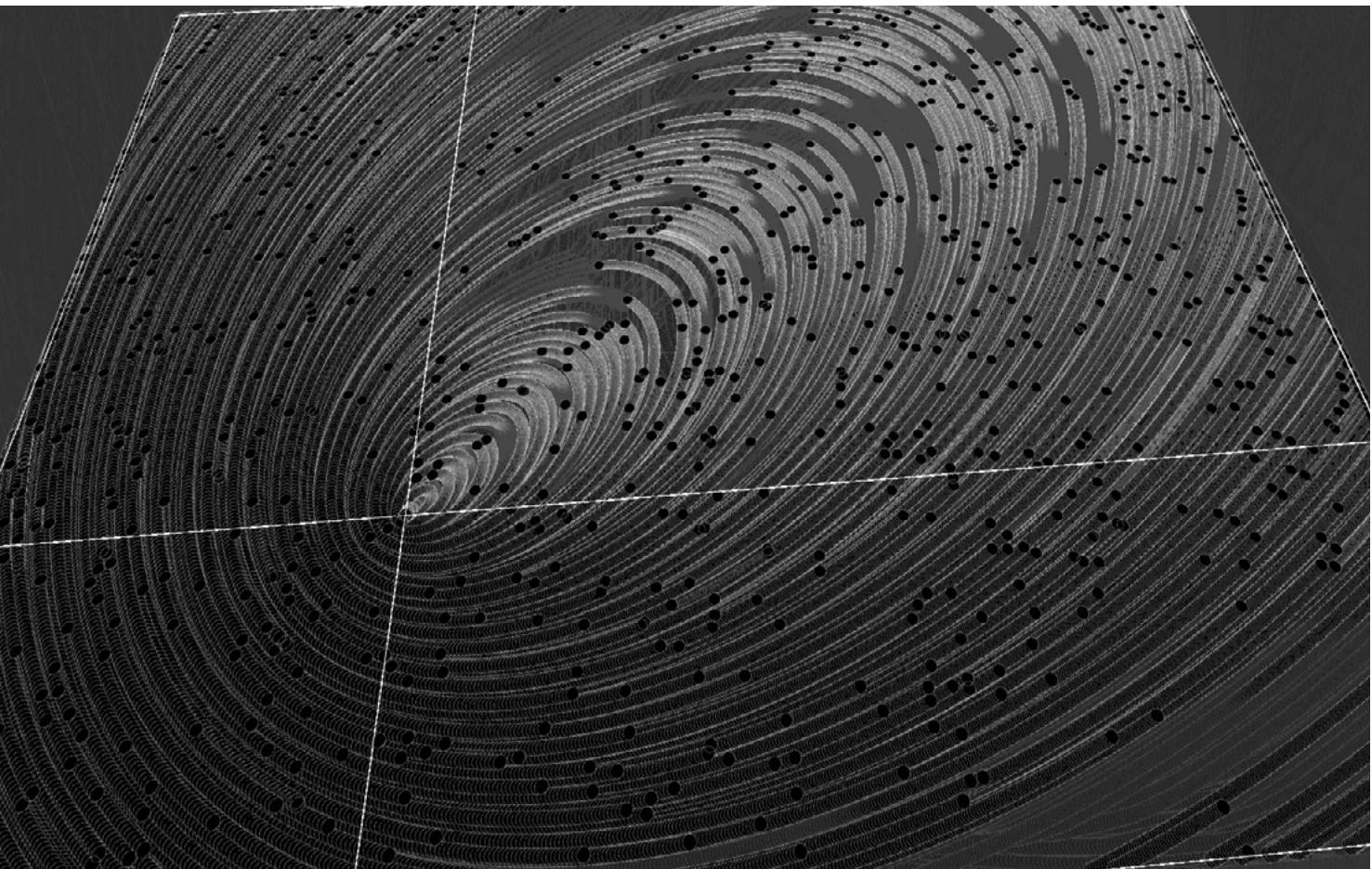
info

Cette double hélice peut fonctionner comme un hôte pour les agents de l'objet "Eco Agents".
This double helix can work as a host for the agents of the "Eco Agents" item.

GALAXIE



Nom Name Galaxie
Auteur Author Stan le Punk
Groupe Pack Base
Version Release 1.4.1
Description Distribution d'étoiles
Description Stars distribution



info

Sans commentaire M. Watson !
No comment Mr Jonhson !

HORLOGE



Nom Name Horloge
Auteur Author Stan le Punk
Groupe Pack Base
Version Release 2.0.3
Description Affiche l'heure
Description Display the clock

57267 SECONDES

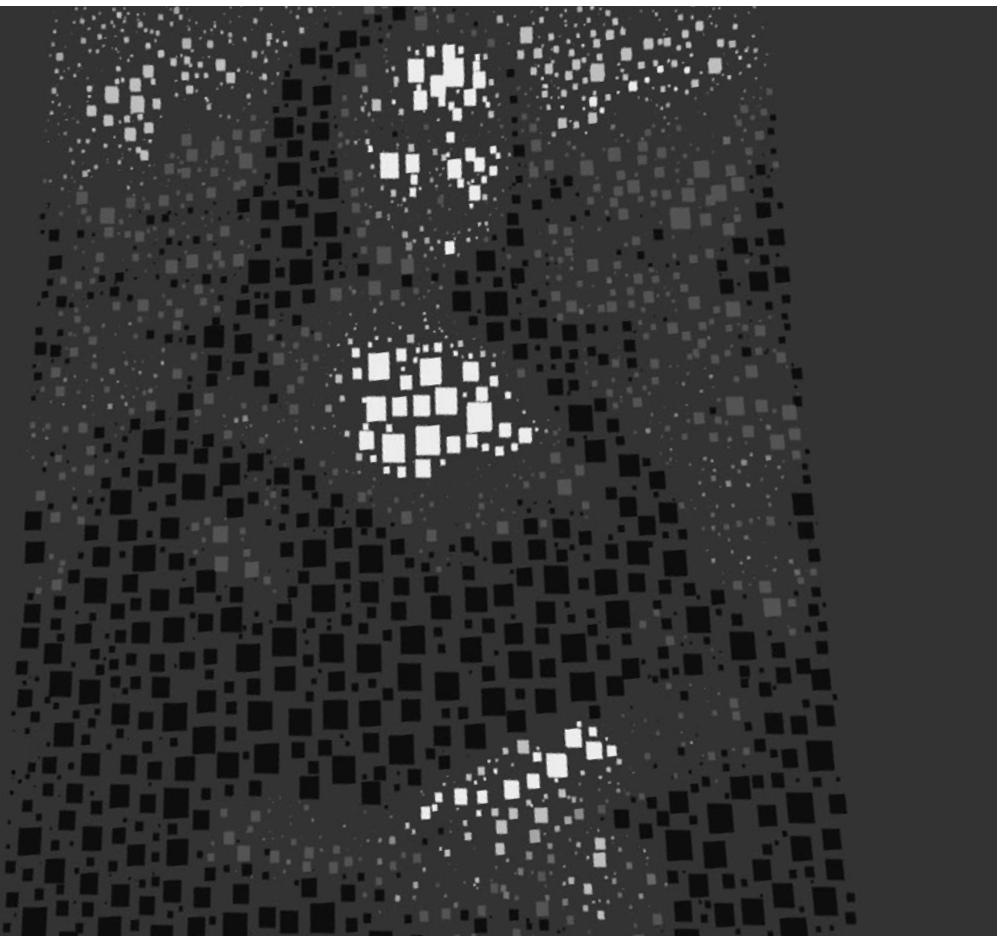
info

Sans commentaire M. Watson !
No comment Mr Jonhson !

IMAGE



Nom Name Image
Auteur Author Stan le Punk
Groupe Pack Base
Version Release 1.4.4
Description Desstructuration de l'image
Description Dismantle the picture



info

Destructure l'image par la couleur, chaque zone de couleur crée une particule égale à la zone d'influence de la couleur.

Dismantle the picture by color, each color create a particule where the size is equal at the area of this one.

KARACKE



Nom Name Karakè
Auteur Author Stan le Punk
Groupe Pack Base
Version Release 2.0.2
Description Affiche différentes partie d'un texte
Description Display differents part of text



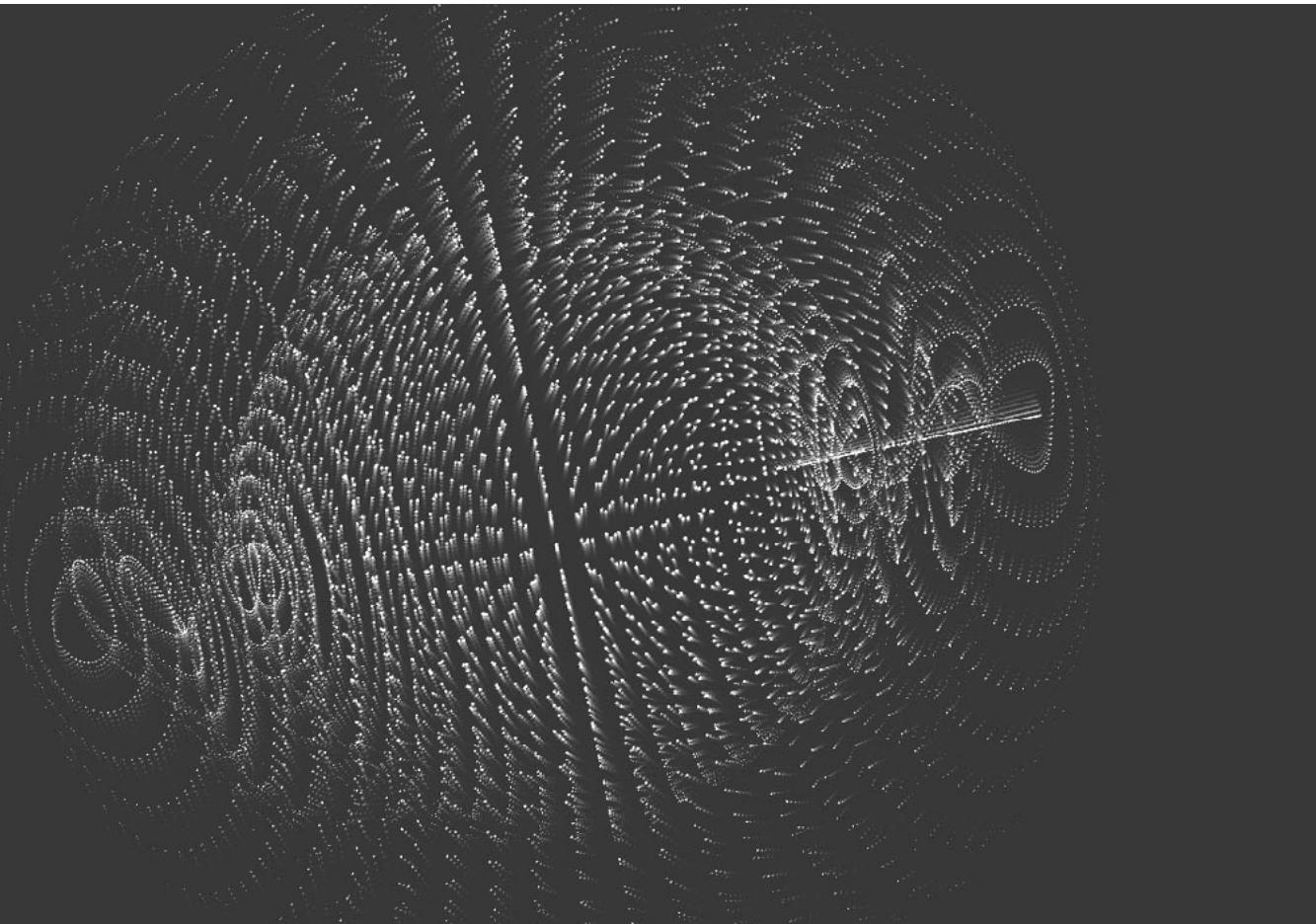
info

Sans commentaire M. Watson !
No comment Mr Jonhson !

KOFOSPHERE



Nom Name Kofosphere
Auteur Author Kryštof Pešek alias KOF
Groupe Pack Base
Version Release 1.0.2
Description Sphère modulaire
Description Modular Sphere



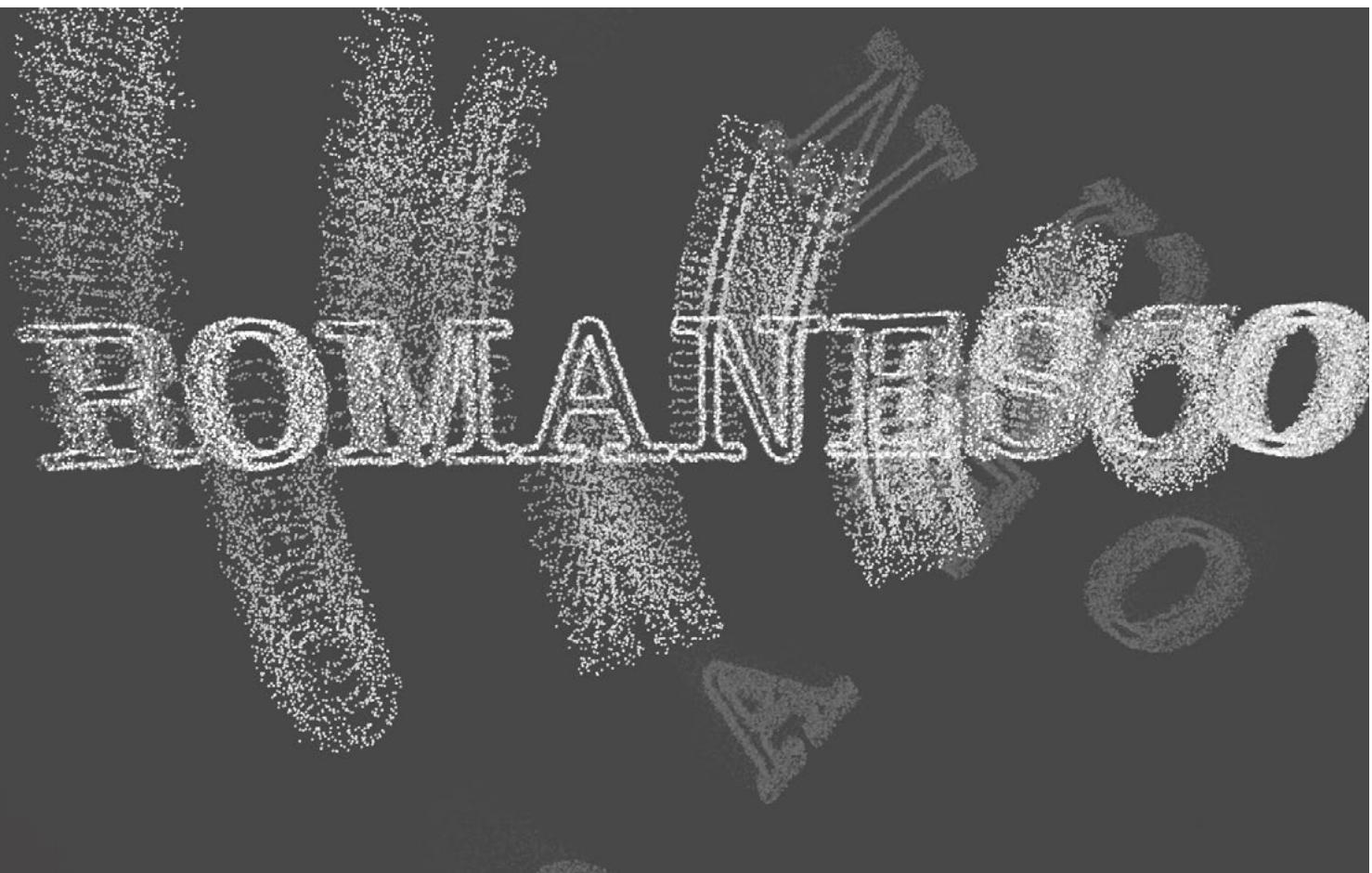
info

À propos du travail de KOF openprocessing.org/kof
About Kof work openprocessing.org/kof

LETTER



Nom Name Letter
Auteur Author Stan le Punk
Groupe Pack Base
Version Release 1.3.0
Description Affiche et destructure les lettres
Description Display and add jitter to the letter



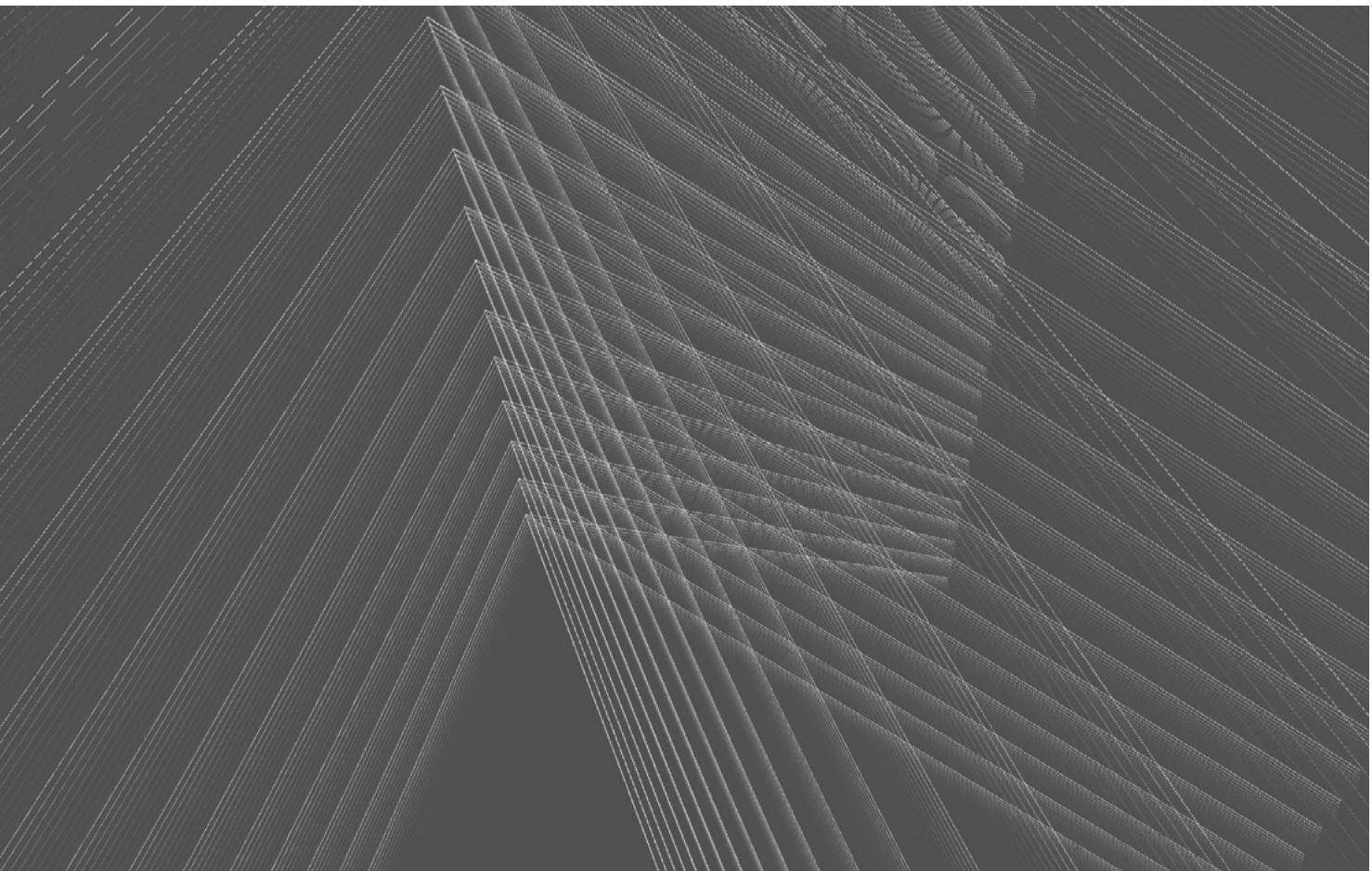
info

Sans commentaire M. Watson !
No comment Mr Jonhson !

LIGNES



Nom Name Lignes
Auteur Author Stan le Punk
Groupe Pack Base
Version Release 1.1.2
Description Lignes mouvantes
Description Motion Lines



info

Sans commentaire M. Watson !
No comment Mr Jonhson !

LORENZ ATTRACTOR



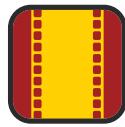
Nom Name Lorenz attractor
Auteur Author Stan le Punk on Daniel Shiffman idea
Groupe Pack Nature of Code
Version Release 0.0.1
Description Ligne suivant l'algorithme de Lorrenz
Description Line following the Lorenz algorithm



info

Sans commentaire M. Watson !
No comment Mr Jonhson !

MOVISCO



Nom Name **Movisco**
Auteur Author **Stan le Punk**
Groupe Pack **Base**
Version Release **0.0.4**
Description **Desstructuration de vidéo**
Description **Dismantle the video**



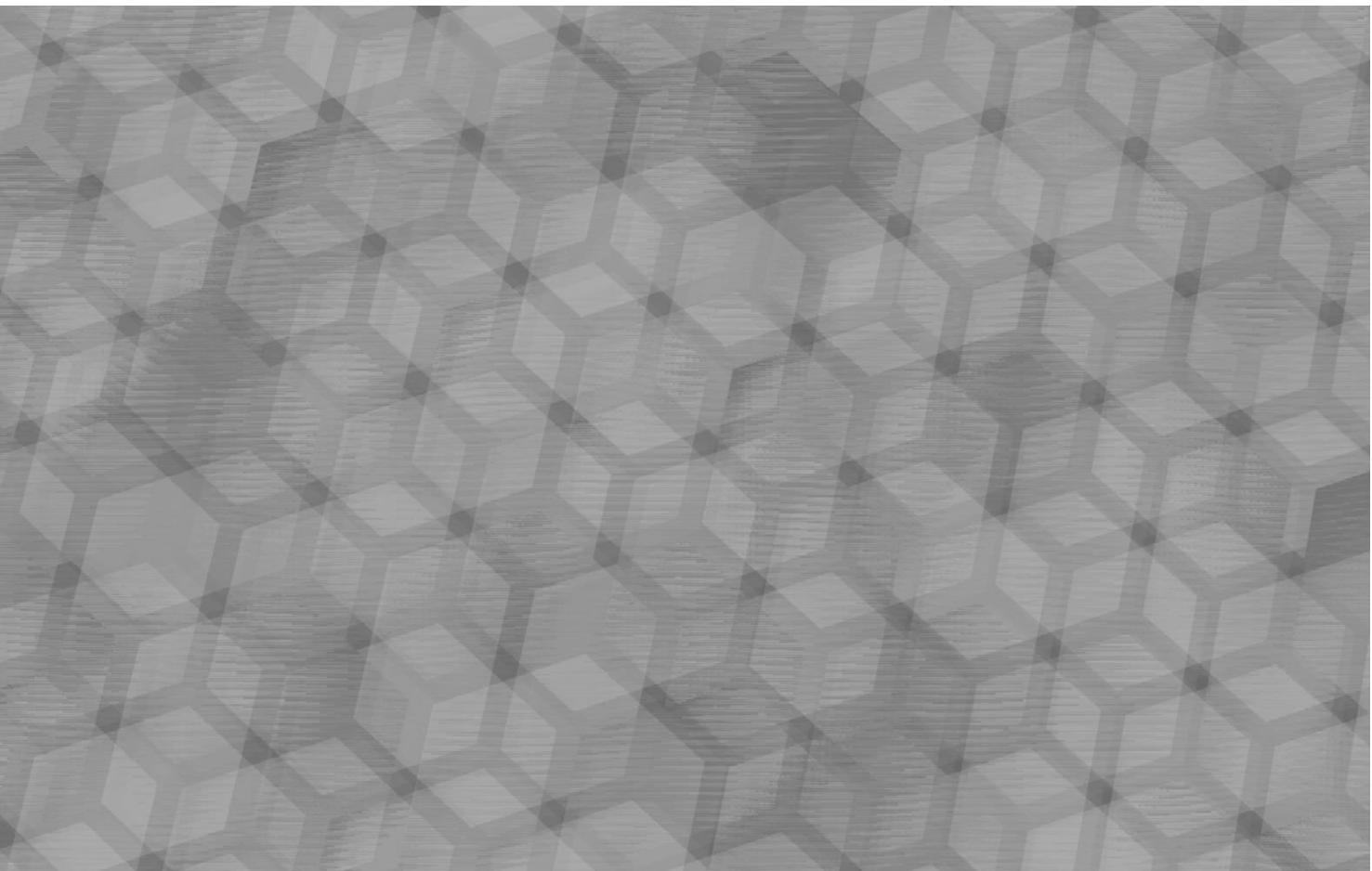
info

Sans commentaire M. Watson !
No comment Mr Jonhson !

NID D'ABEILLE



Nom Name Nid d'abeille
Auteur Author Amnon Owed
Groupe Pack Base
Version Release 0.1.1
Description Motif en nid d'abeilles
Description Honeycomb pattern



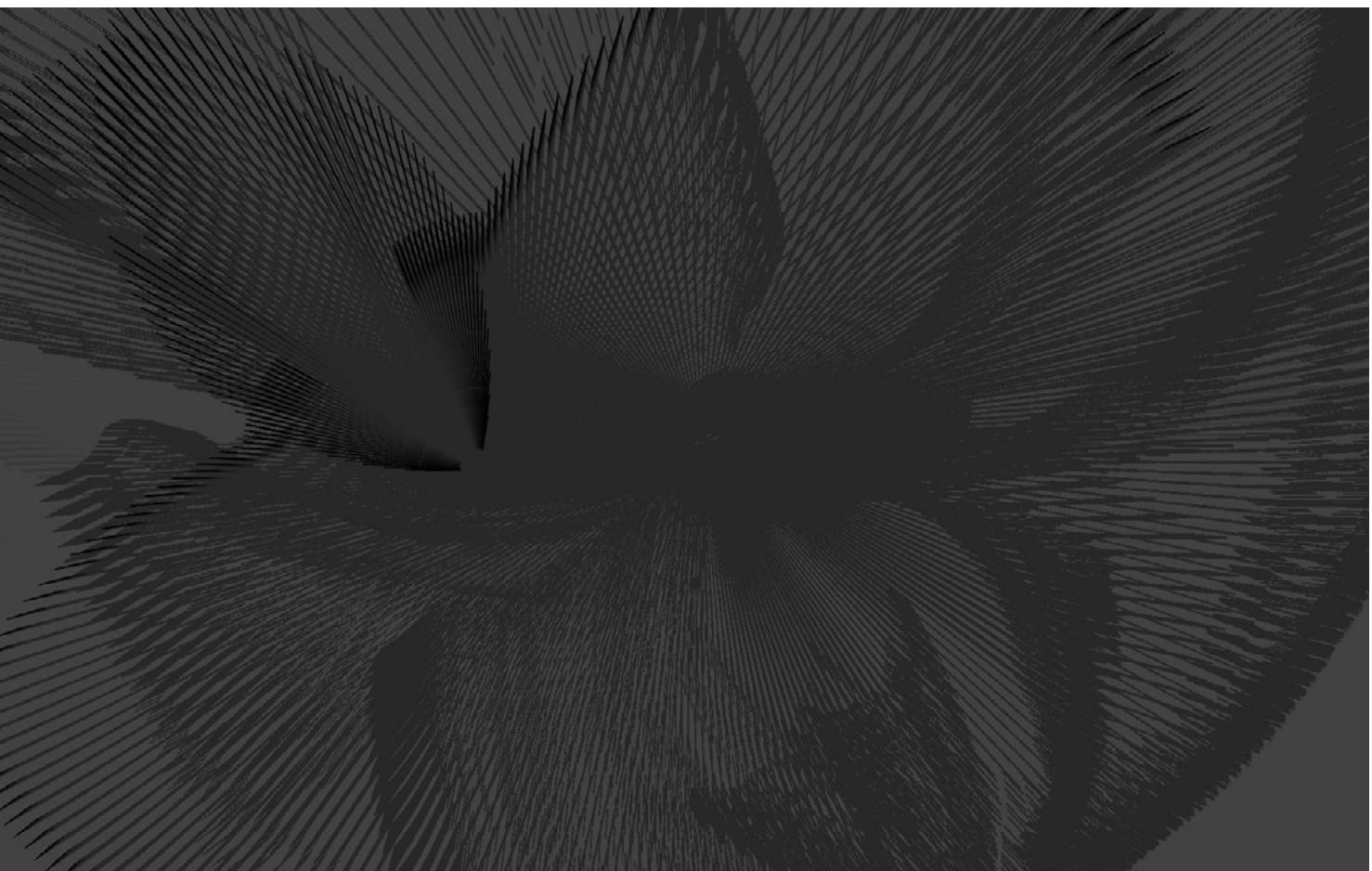
info

À propos d'Amnon Owed et ses algorithmes <https://github.com/AmnonOwed>
About Amnon Owen and his algorithms <https://github.com/AmnonOwed>

ORBITAL.



Nom Name Orbital
Auteur Author Alexandre Petit
Groupe Pack Workshop
Version Release 0.0.3
Description Générateur de particules
Description Particles generator



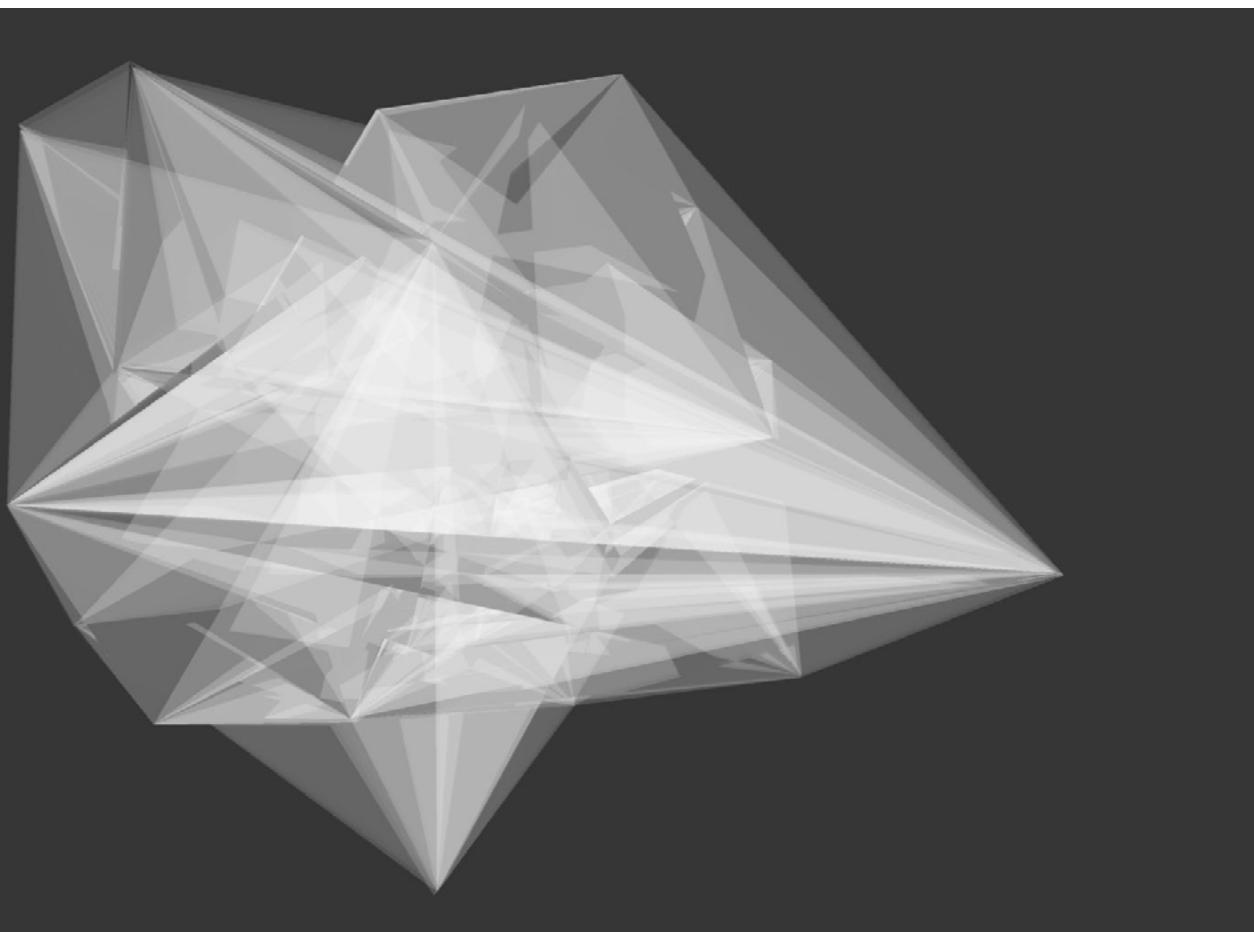
info

Sans commentaire M. Watson !
No comment Mr Jonhson !

RUBIS



Nom Name Rubis
Auteur Author Stan le Punk
Groupe Pack Base
Version Release 1.0.4
Description Connection entre des points
Description Connexion between points



info

Chaque point posséde un certain nombre d'autres points avec lesquels il peut se connecter.

Ces points sont appelés "Ami"

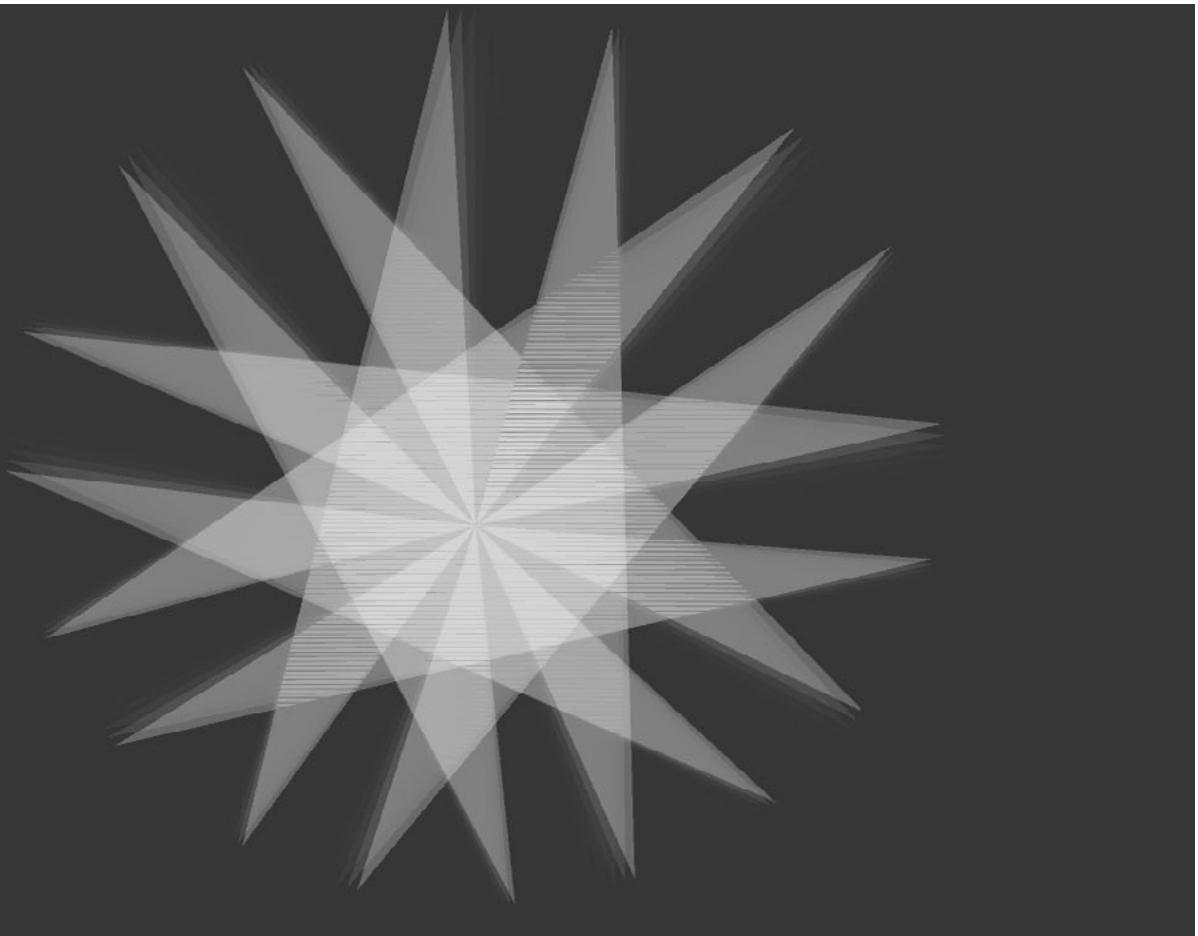
Each point have a quantity of other points linked with him.

Those points are called "Amis" friends.

SOLEIL



Nom Name Soleil
Auteur Author Stan le Punk
Groupe Pack Base
Version Release 1.1.3
Description Soleil vectoriel et rayonnant
Description Vectorial sun beam



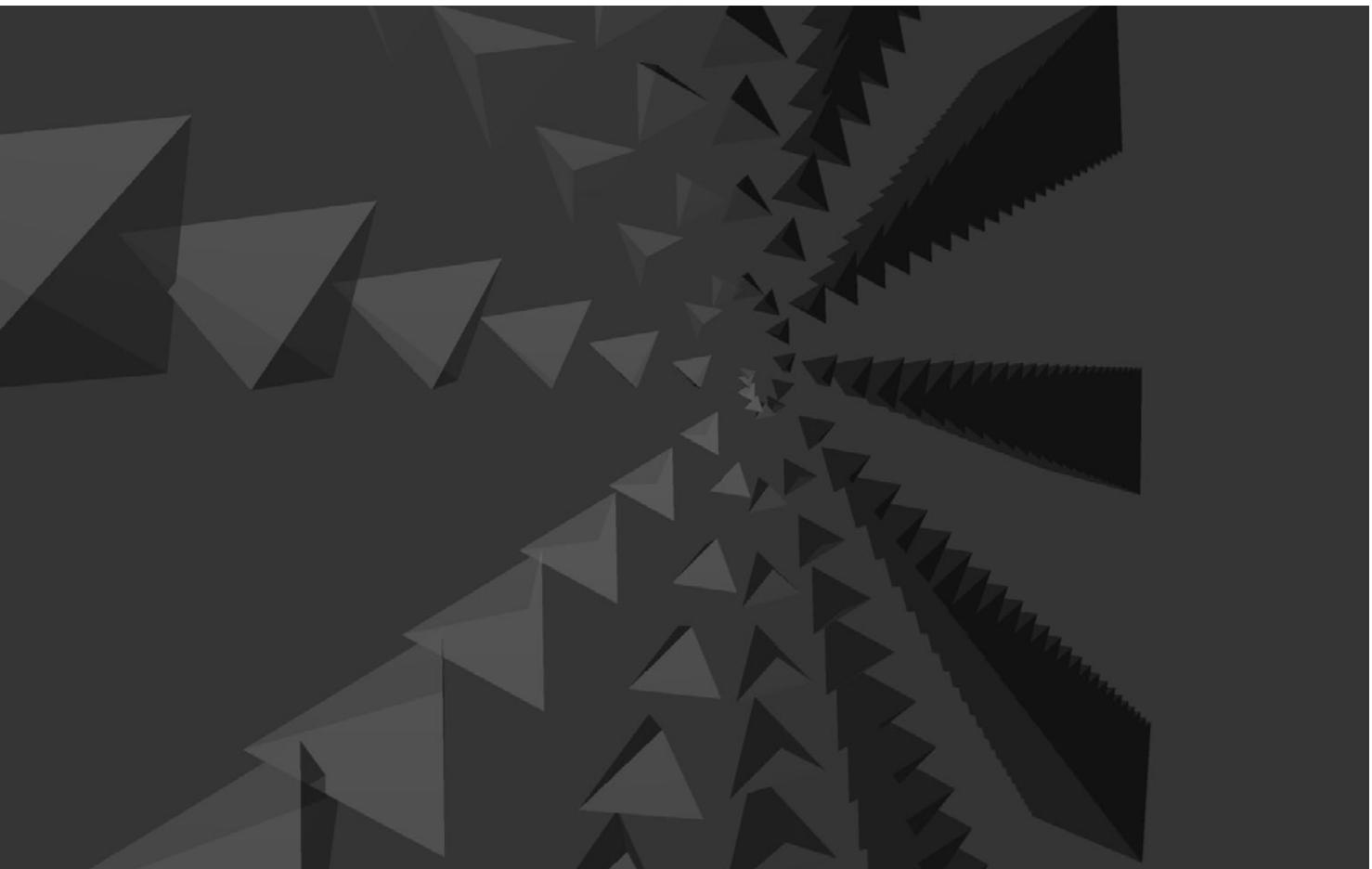
info

Sans commentaire M. Watson !
No comment Mr Jonhson !

SPIRALE



Nom Name Spirale
Auteur Author Stan le Punk
Groupe Pack Base
Version Release 1.3.5
Description Forme tournant autour d'un axe
Description Shape turning around axis



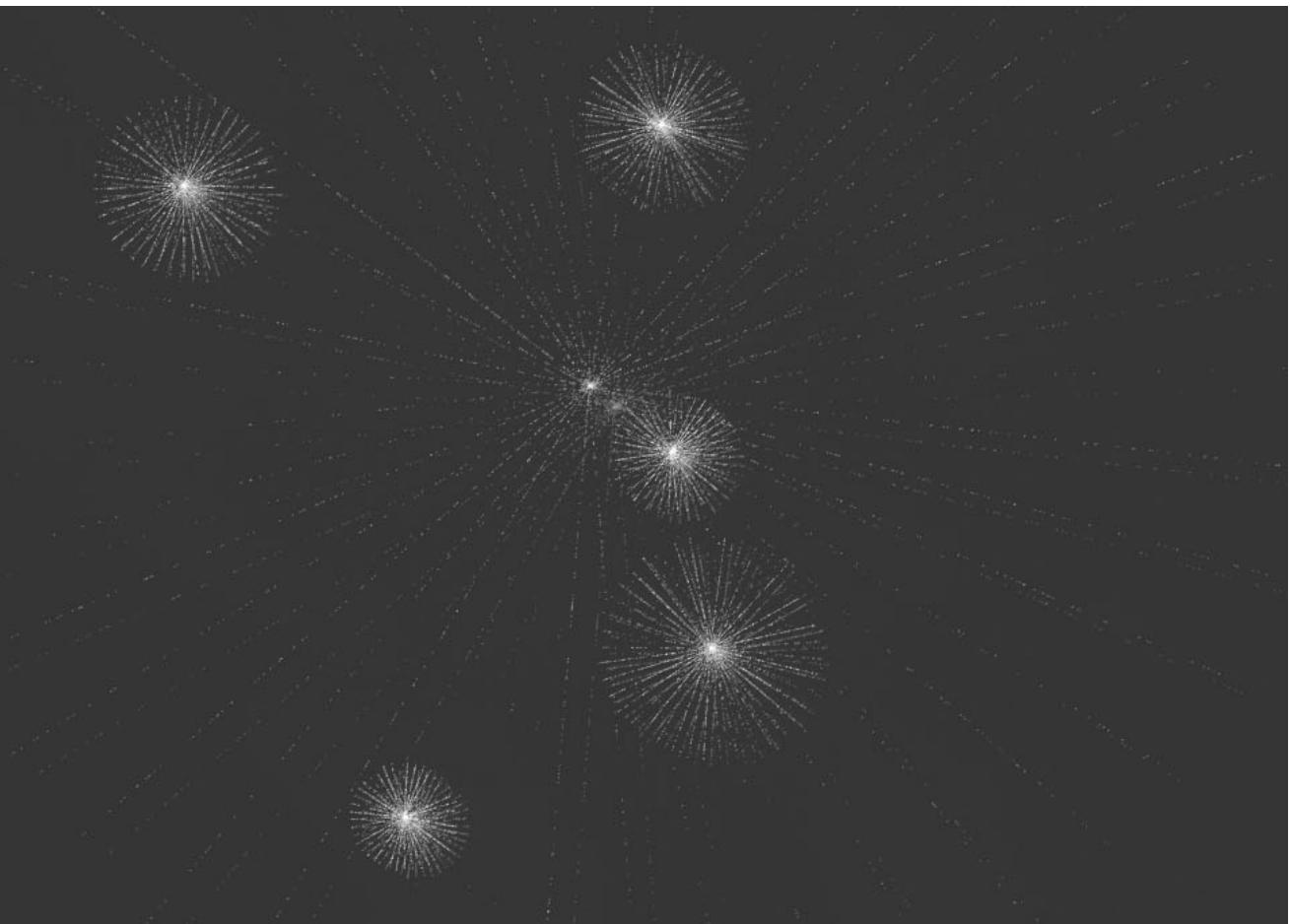
info

Sans commentaire M. Watson !
No comment Mr Jonhson !

STARS SPRAY



Nom Name Stars Spray
Auteur Author Stan le Punk
Groupe Pack Base
Version Release 1.1.2
Description Avec des points tout est possible
Description You can do every thing with points



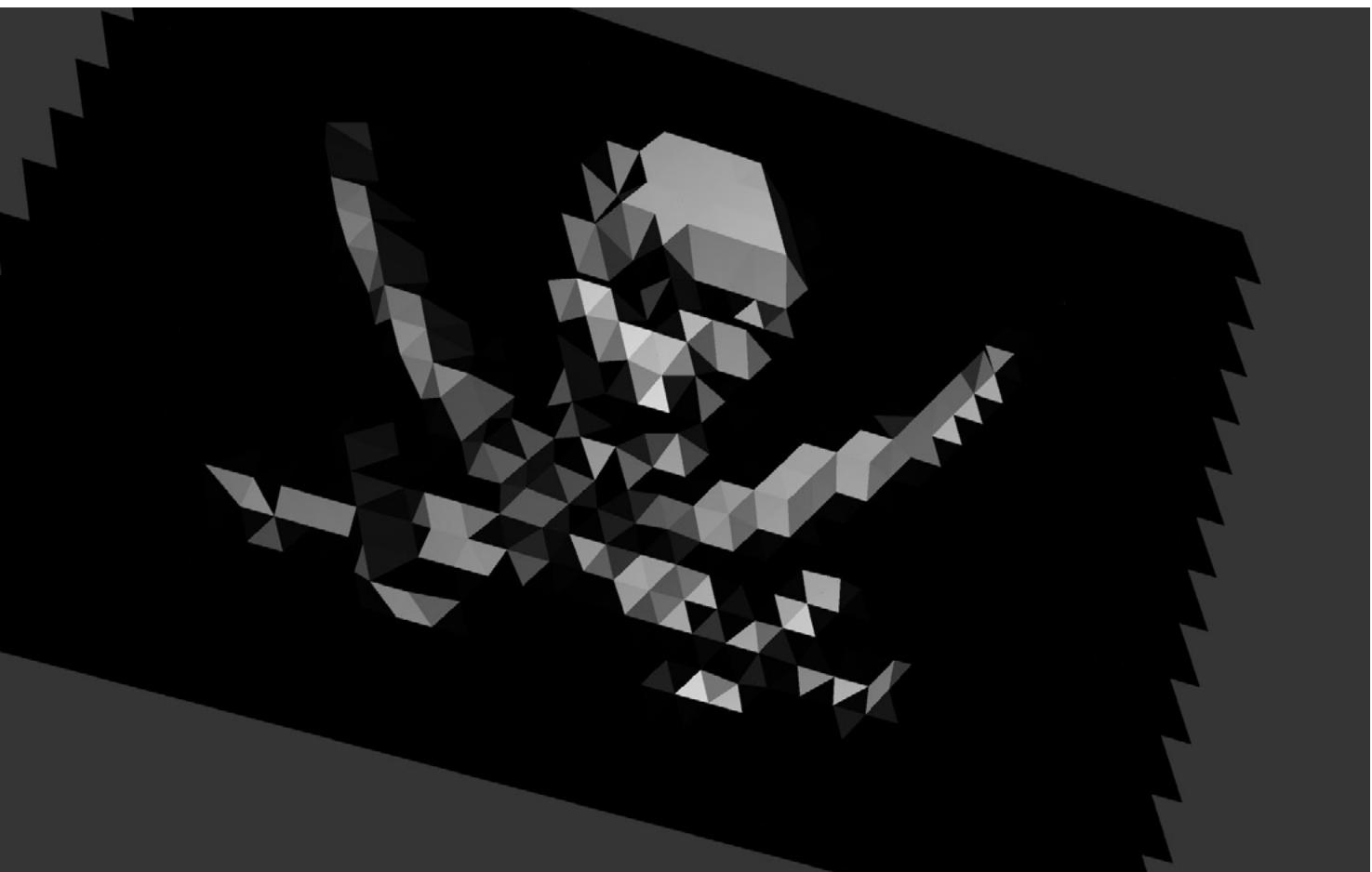
info

Sans commentaire M. Watson !
No comment Mr Jonhson !

SURFACE



Nom Name Surface
Auteur Author Stan le Punk
Groupe Pack Base
Version Release 1.0.2
Description Surface à motif triangulaire
Description Triangular pattern surface



info

Le minimum dans un espace 2D pour montrer
que cet espace existe c'est la ligne, en 3D c'est le triangle !
Cet objet peut utiliser des images matricielles pour créer des motifs.
The minimum in 2D's world to show it exists, is a line,
in 3D's world, it's a triangle !
This item can use bitmap picture to render a triangular pattern.

VECTORIAL



Nom Name Vectorial

Auteur Author Stan le Punk

Groupe Pack Base

Version Release 0.0.3

Description Vos fichiers vectoriels, revue et corrigé en direct !

Description Your vectorial files, born again in live !



info

L'objet utilise des fichiers vectoriels qui possèdent des coordonnées x et y, il y rajoute un axe "z" afin de pouvoir utiliser les points de différentes façon dans un espace à trois dimensions.

The item imports the vectorial files, which possess coordinates x, y and add an axis it "z" to being able to use them of different way in a space in three dimensions.

À propos de l'algorithme github.com/StanLepunK/SVG_rope

About the algorithm github.com/StanLepunK/SVG_rope

WEB CAM

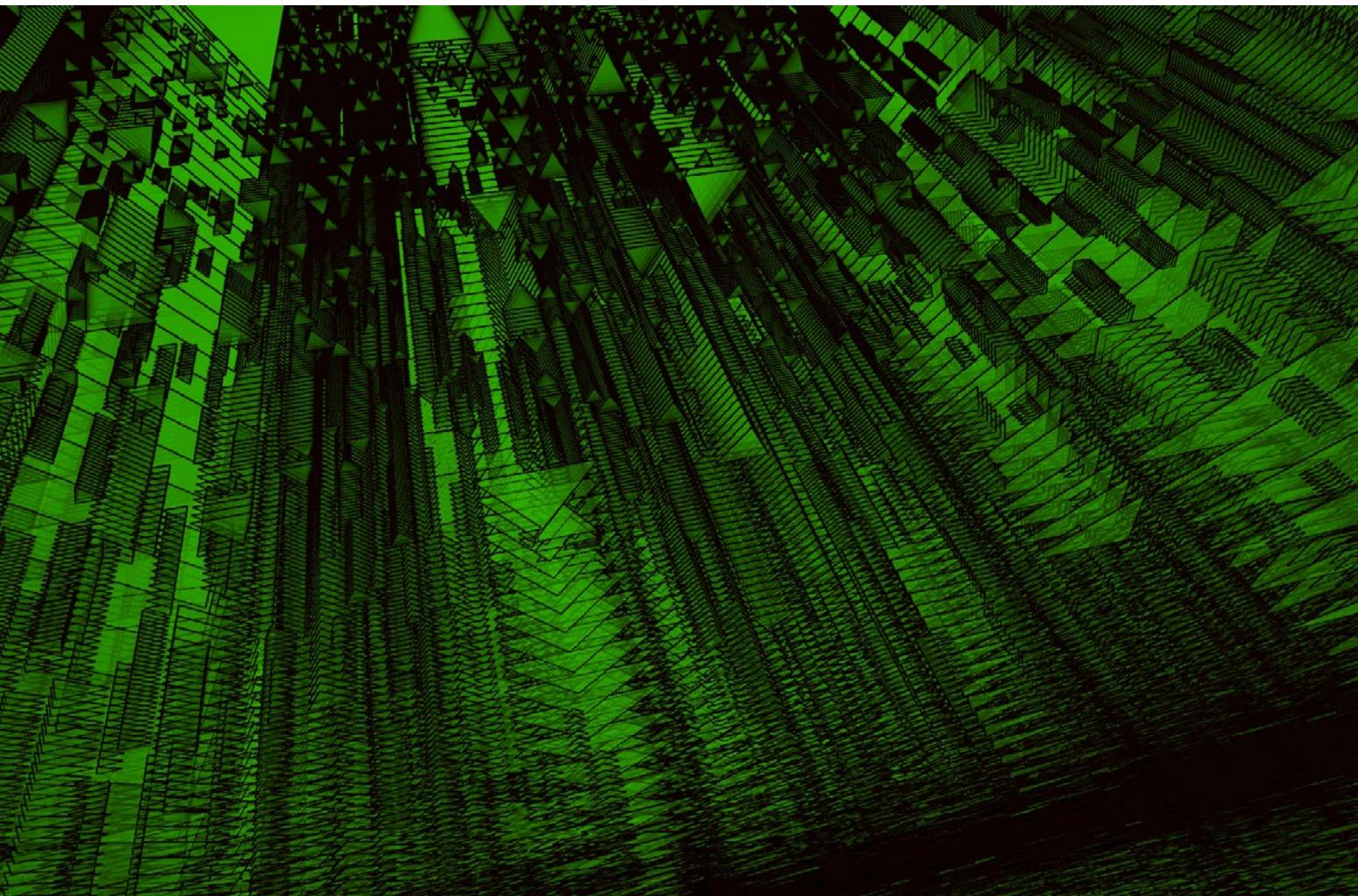


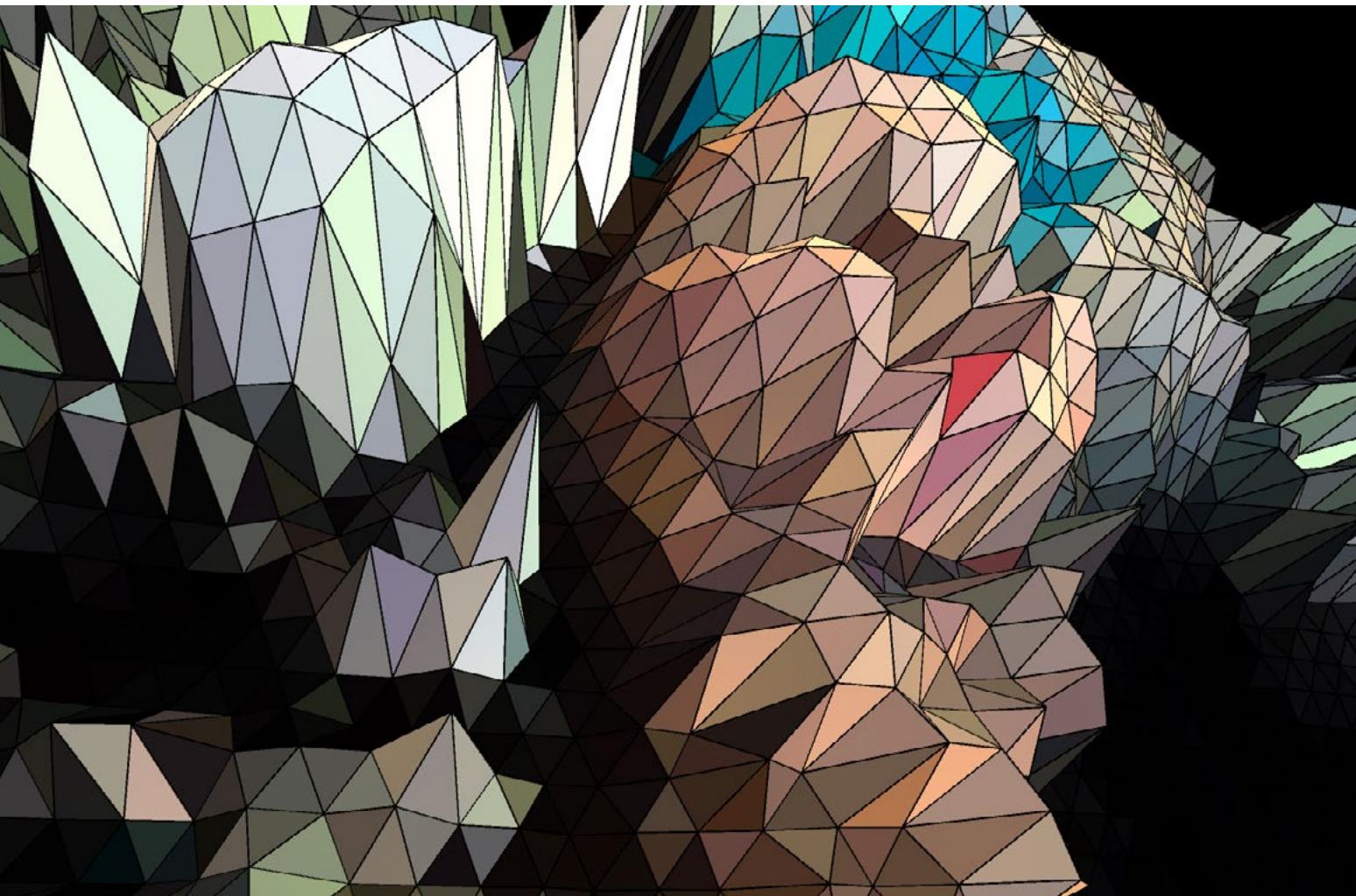
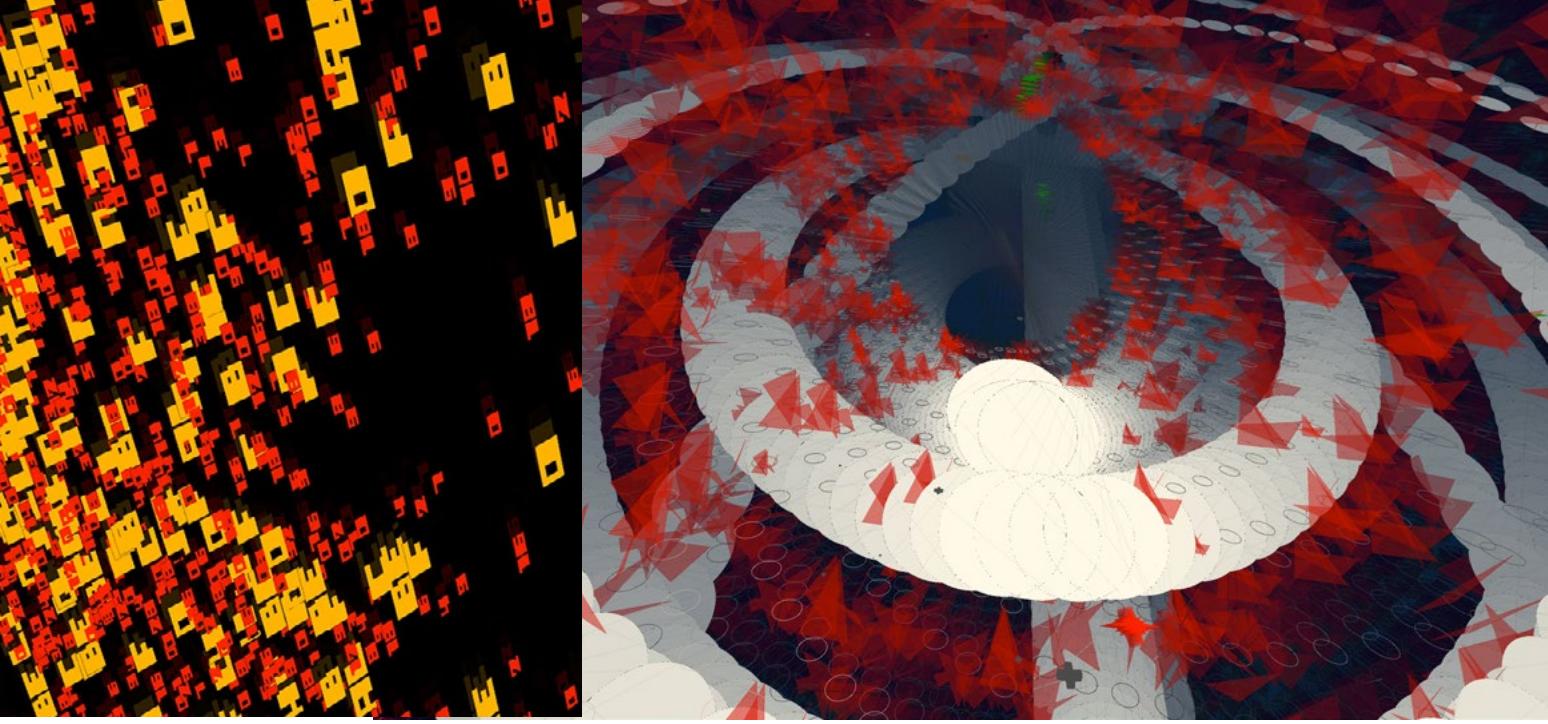
Nom Name Web cam
Auteur Author Stan le Punk
Groupe Pack Base
Version Release 1.2.4
Description Retour génératif de la caméra
Description Generative feedback of your camera device

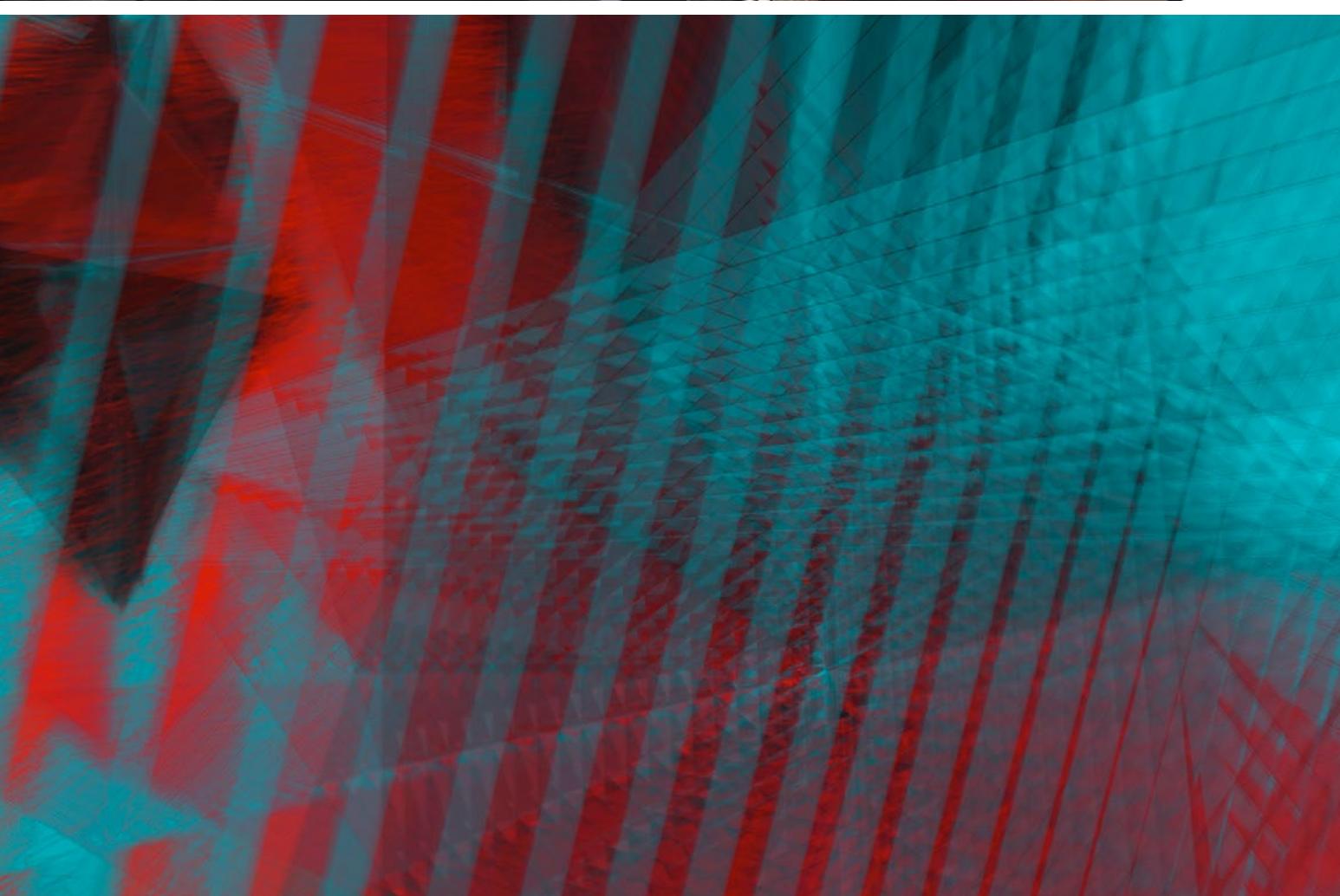
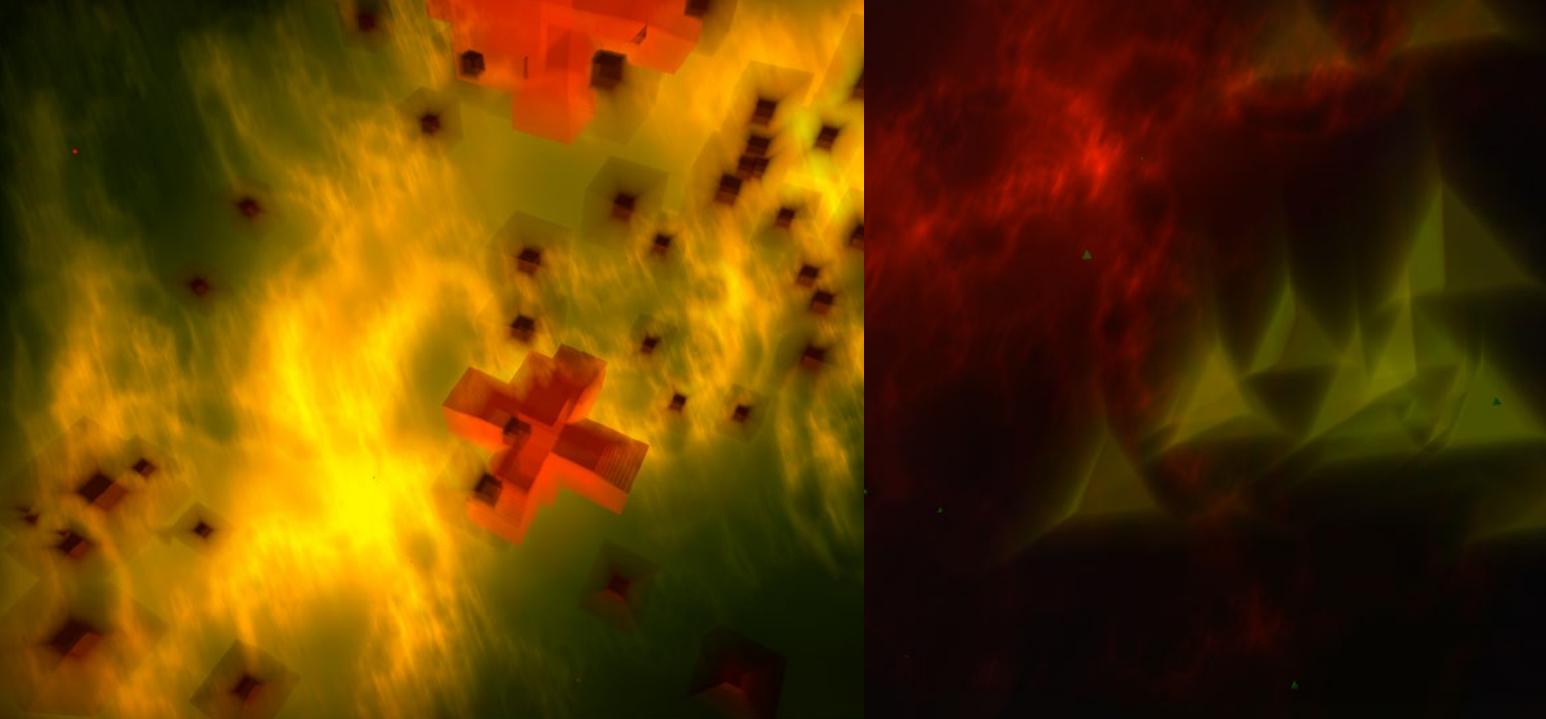


info

Sans commentaire M. Watson !
No comment Mr Jonhson !









Romanesco unu 2012-2017



Romanesco unu 2012–2017