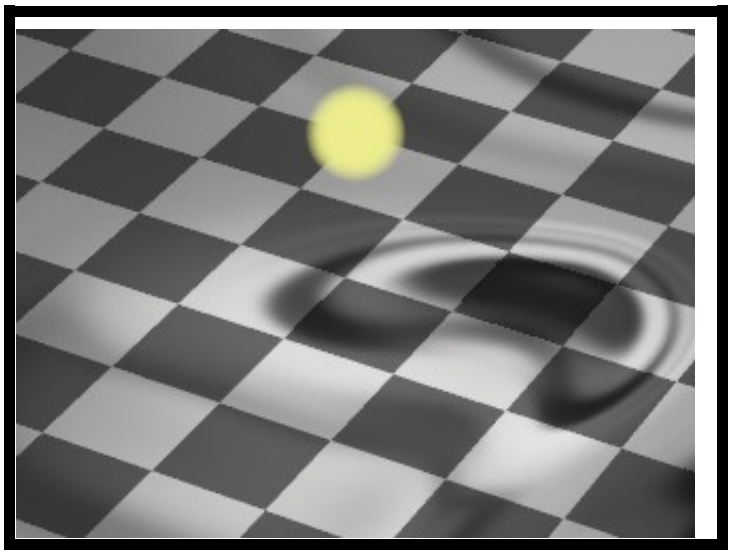
caustic.itx

Type : Eclairage

Appliquée sur une source de lumière et utilisée comme ombre en ray tracing .Simule un éclairage passant au travers d'un objet comme de l'eau .



Entrée de la requête

- ***Animation***
  - ♦ Distance Magnitude : Longueur de dispersion de l'éclairage sur l'objet .
  - ♦ Echelle Grandeur : Détermine la forme générale de la texture .Souvenez−vous que si vous déplacé la source de lumière ,vous modifierez également la forme et la dimension de la texture .
- ***Magnitude et Vitesse***

  Magnitude et Vitesse 1,2 : Modifie les effets de la texture .

*note de NasGûl: dans l'image ci−dessus, la sphère jaune est la source de lumière avec la texture caustic.itx appliqué sur la source lumineuse.**Aucune** textures est appliqué au sol (c'est l'effet de la texture ;).*