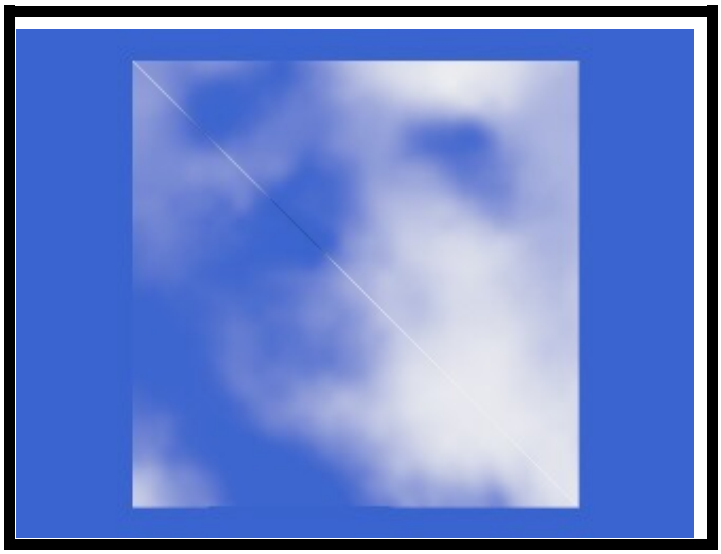
cloud.itx



Type : Couleur , Transparence

Utilisée pour ajouter des nuages à une scène, elle est divisée en 2 zones : les nuages et le ciel . La densité, la couleur, le filtre ainsi que l'horizon sont paramètrables individuellement pour les 2 zones, les nuages peuvent être animés . Utiliser Edit Axes (Edition des Axes) pour modifier la taille, la position, l'orientation de la texture .

Nota : lorsque vous utilisez cette texture sur un sol (Ground) pour simuler le ciel, utilisez la fenêtre perspective afin d'éditer la dimension et orientation des axes texture et ainsi avoir une idée du volume occupé par la texture sur un sol infini . Pour une scène avec un éclairage de jour, utiliser un plan ou sol brillant .

Entrée de la requête

- ***Couleur***
  - ♦ Couleur Nuage/Filtre : attributs utilisés pour paramètrer le ciel . Par défaut la couleur du ciel est le blanc avec une valeur filtre au maximum .
  - ♦ Couleur du Ciel/Filtre :Définition de la couleur du ciel ,par défaut elle est blanche et le filtre au maximum .
- ***Contrôles***
  - ♦ Densité : détermine l'espace occupé par la masse nuageuse sur l'objet par rapport au ciel . Par ex : une valeur 5 sera égale à 50 % de couverture nuageuse .
  - ♦ Distance Horizon : une valeur = 10.000, l'horizon sera entièrement couvert à une distance égale à 10.000 unités à partir du centre de votre monde, moins 10.000 l'horizon sera totalement clair .
  - ♦ Une valeur 0, il n'y aura plus d'horizon, la couche nuageuse rétrécira en direction de la ligne horizon
- ***Animation***
  - ♦ Temps : utilisé pour animer les nuages par transformation d'une texture en une autre (Morphing) Déplacer par ex l'axe de la seconde texture, les nuages sembleront poussés par le vent . Le Morphing sera une animation en boucle de 0.0 à 1.0 . La forme des nuages peut aussi être modifiée en déplaçant l'axe de la texture perpendiculairement au sol utilisé .
  - ♦ Intensité : mélange les attributs de la texture avec ceux de l'objet .