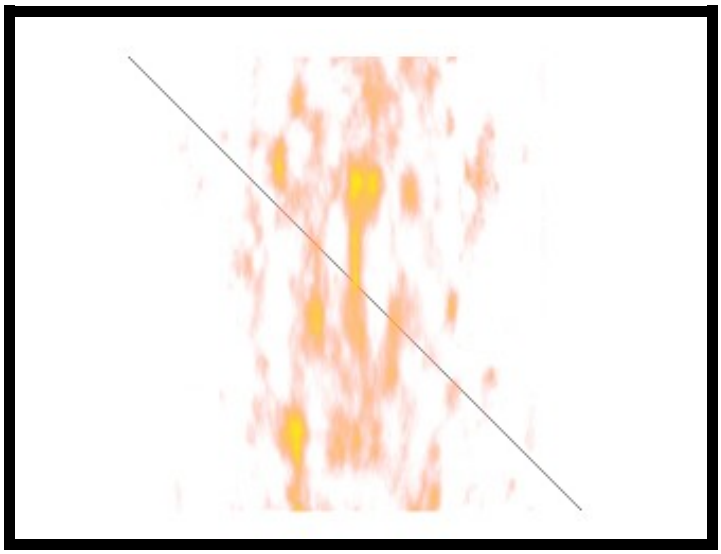
fire.itx

Type : Couleur , Transparence

Simule le feu en alternant les valeurs couleur et transparence d'un objet . Peut aller d'une simple flamme à une colonne de feu ou un incendie de forêt . Nota : utiliser les axes de la texture (mode d'édition des axes) pour modifier sa taille, position et orientation . Plus efficace lorsqu'elle est placée sur un objet brillant .



Entrée de la requête

- ***Couleur***
  - ♦ Couleur/Filtre Central : détermine les attributs du centre de la texture (du Feu) .
  - ♦ Couleur/Filtre Extérieur : détermine les attributs extérieurs pour les côtés de la texture (du Feu) .
- ***Contrôles***
  - ♦ Ajustage des Fragments : définition de la taille des détails (mouchetures ,taches) à l'intérieur du feu .Un grand nombre définira un feu de joie, un petit nombre, une flamme .
  - ♦ Vitesse de Convection : vitesse de fluidité des taches, particules .
  - ♦ Ajustage Temps : paramètre d'animation, transformation entre 2 textures (avec différentes valeurs) Tester une valeur comprise entre 0.0 et 0.6 pour une animation de 30 images .
  - ♦ Ajustage Intensité : mélange les attributs de la texture avec ceux de l'objet . Utilisé aussi pour animer la texture hors (ou sur) l'objet .