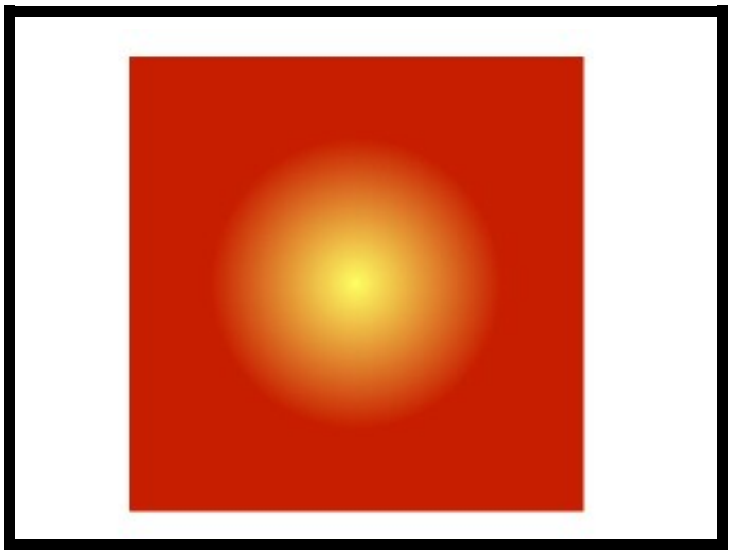
firebal.itx



Type : Couleur , Réflection , Transparence

La texture ne sera visible qu'à une intersection avec une surface (en mode édition axes, déplacer l'axe de la texture de façon à n'avoir que la fin de l'axe Y qui touche/pénètre à l'intérieur de l'objet) Pour simuler du feu : créer un objet en forme de flamme, appeler la texture, en mode d'édition axes ,déplacer les au bas de la flamme . Agrandissez les axes texture jusqu'à ce que l'axe Z dépasse le sommet de la flamme . Attribuer une valeur 0.3 à dispersion et à Filtre 2 = 1.0 . Donner du brillant à l'objet (255) .

Entrée de la requête

- ***Couleur***
  Couleur 1 et 2 : attributs du centre de la texture .
- ***Contrôles***
  Bruit : ajoute du volume à la zone de transition de la texture . Une bonne valeur = 0.4 . Couleur/Reflet/Filtre 2 : définition des attributs des périmètres de la texture .