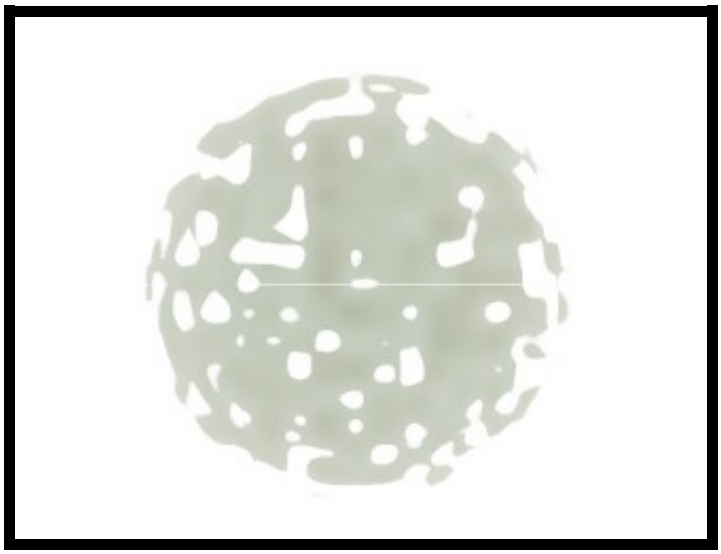
fogpain.itx

Type : Brouillard

La texture utilise les paramètres de brouillard de l'objet (Longueur de Brouillard à .1 est une bonne Valeur)
L'épaisseur du brouillard est définie par la couleur rouge .
Plus il y aura de rouge plus épais sera le brouillard .



Entrée de la requête

- ***Couleur***
  Densité et Seconde Couleur : définition de la couleur du brouillard . Couleur densité = brouillard plus épais . Seconde couleur = brouillard moins dense .
- ***Contrôles***
  - ♦ Epaisseur du Brouillard à T : T définit la quantité de rouge de 0 à 255 sur l'objet (c'est le nombre de particules) . La valeur maximale fera disparaître l'objet .
  - ♦ T : Définit l'endroit et le nombre de particules à placer, valeur seuil .
- ***Magnitude et Vitesse***
  Magnitude et Vitesse : dispersion/mélange des valeurs de brouillard, donne aux zones de transition un côté moins régulier .