

### Ce TUT montre comment utiliser le triangle FX dans Apo

Vous pouvez appliquer cette méthode avec toutes les *flame* que vous avez déjà sauveés.

Le modèle ici est basé sur BASE2 qui se trouve dans la *flame* qui se trouve sur le site sous le nom de TUT Triangle FX

Il y a plusieurs exemples dans cette *flame* avec pour chacun (dans le nom) les modifications appliquées

Essayer tut pour voir et surtout n'hésitez pas à changer les valeurs

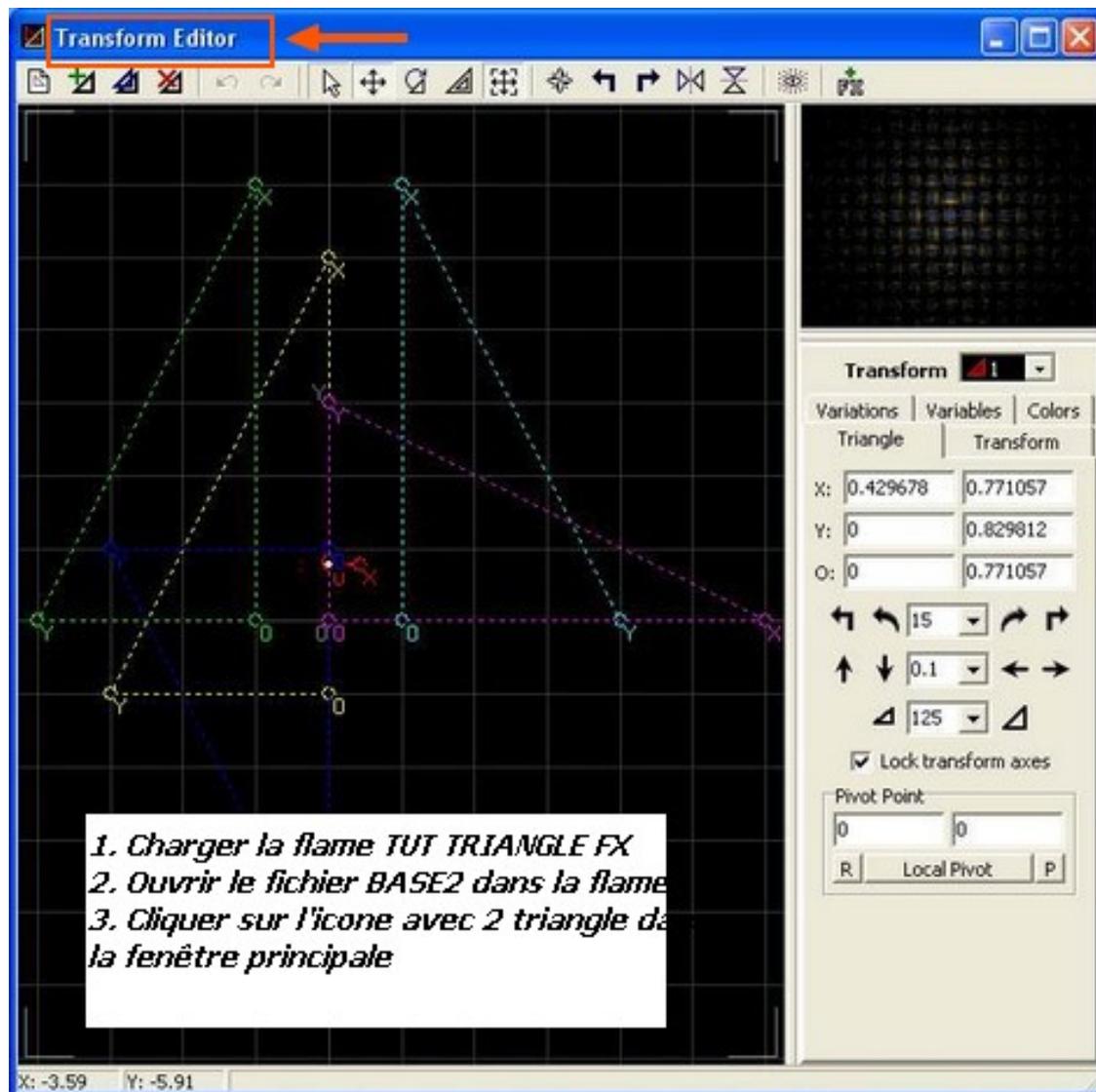
Pour commencer, lancer Apo

Dans **File Open** choisissez **TUT Triangle FX**

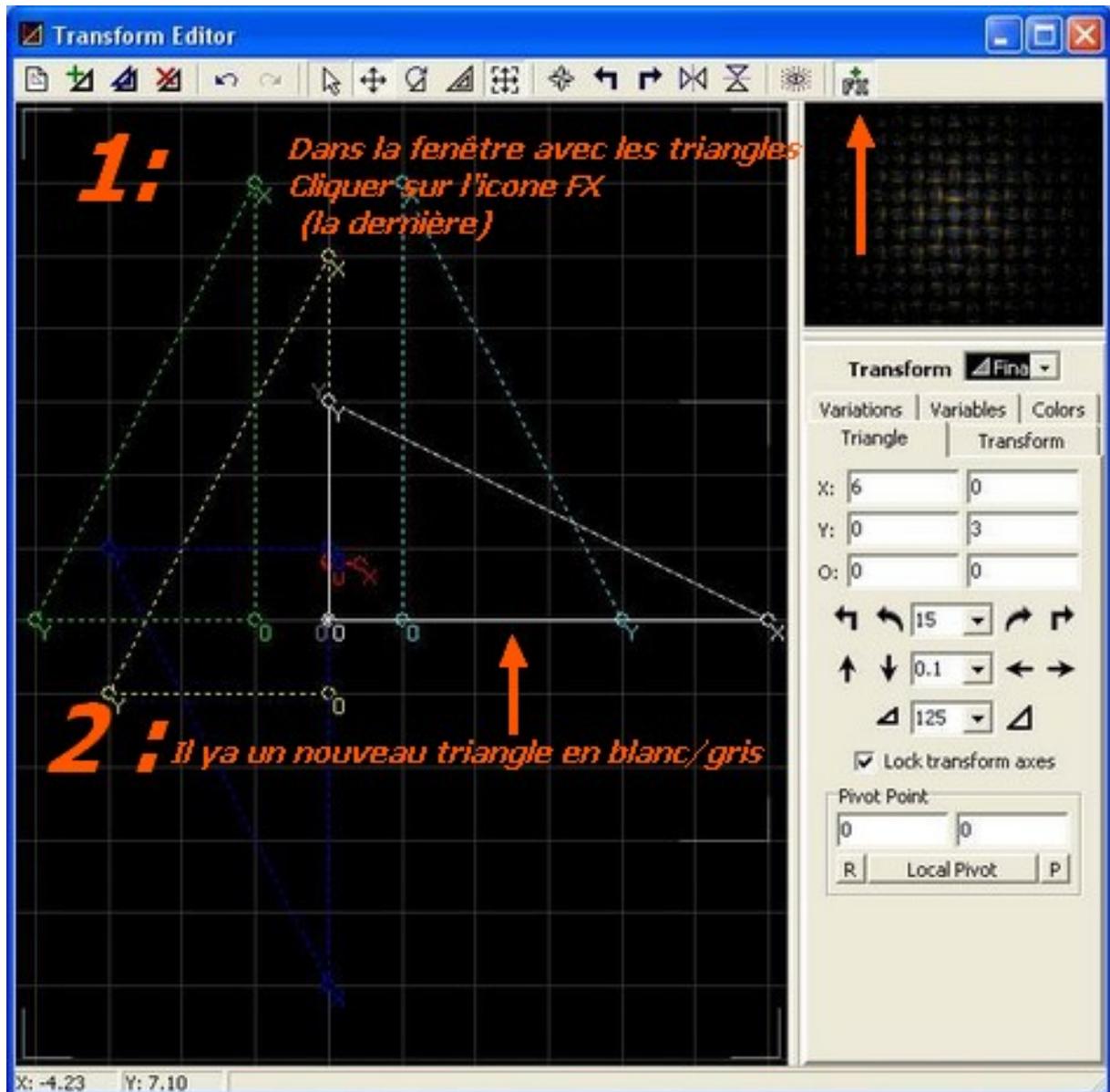
Dans la liste, ouvrez **BASE2**

Cliquer sur l'icône **TRANSFORM** (carré noir avec deux triangles)

L'écran ci dessous s'affiche a côté de l'écran principal



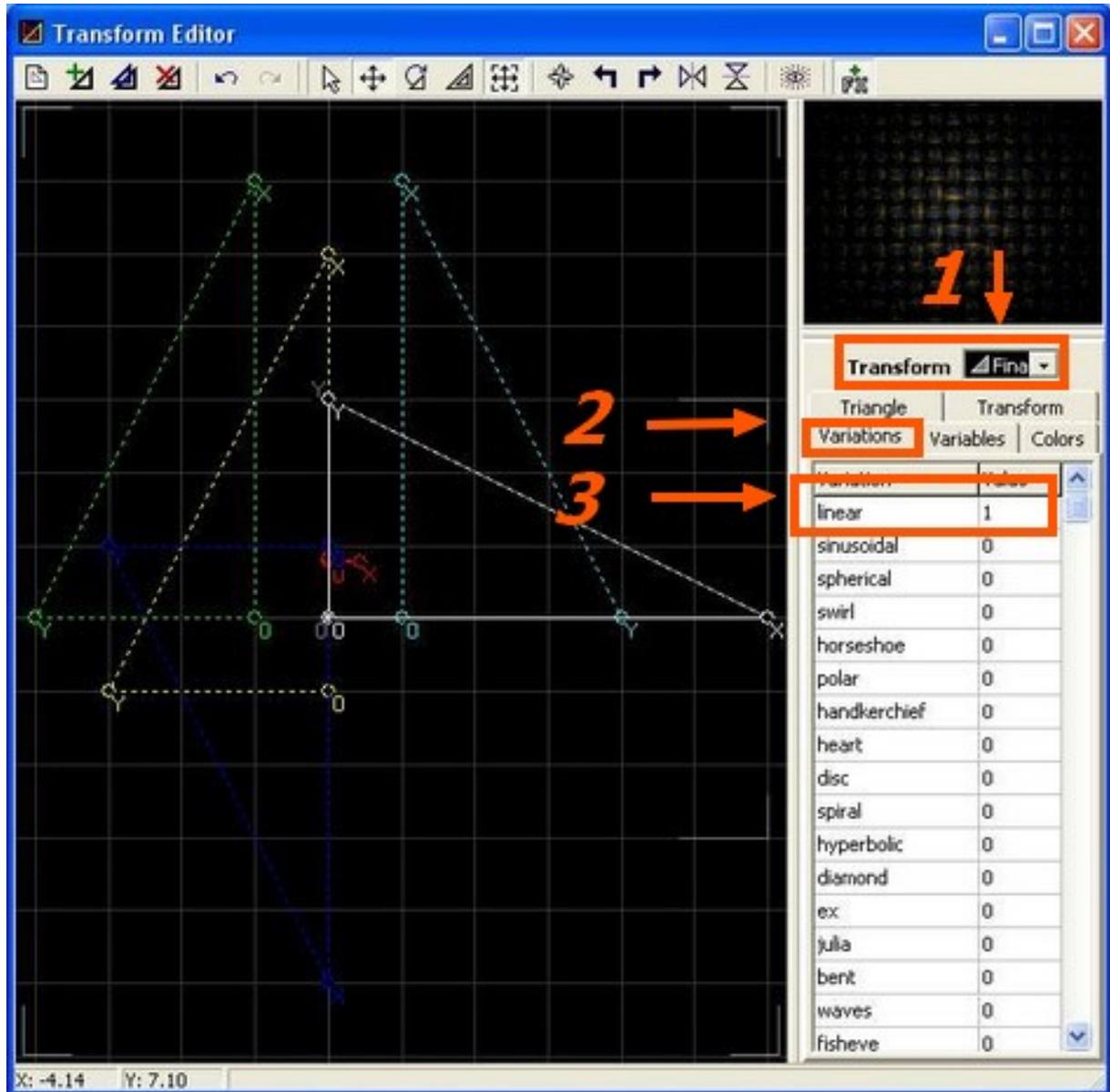
Cliquer sur l'icône FX (la dernière)  
Vous voyez un nouveau triangle gris qui apparaît



Cliquer sur l'onglet **VARIATION**

La valeur par défaut est LINEAR = 1

L'image n'a pas changé



Double click sur le 1 de LINEAR et il devient zéro (ou taper 0)

Mettez : **SINUSOIDAL = 1**

MIRACLE !!!!!

L'image devient un carré avec le même motif (défini par tous les autres triangles)

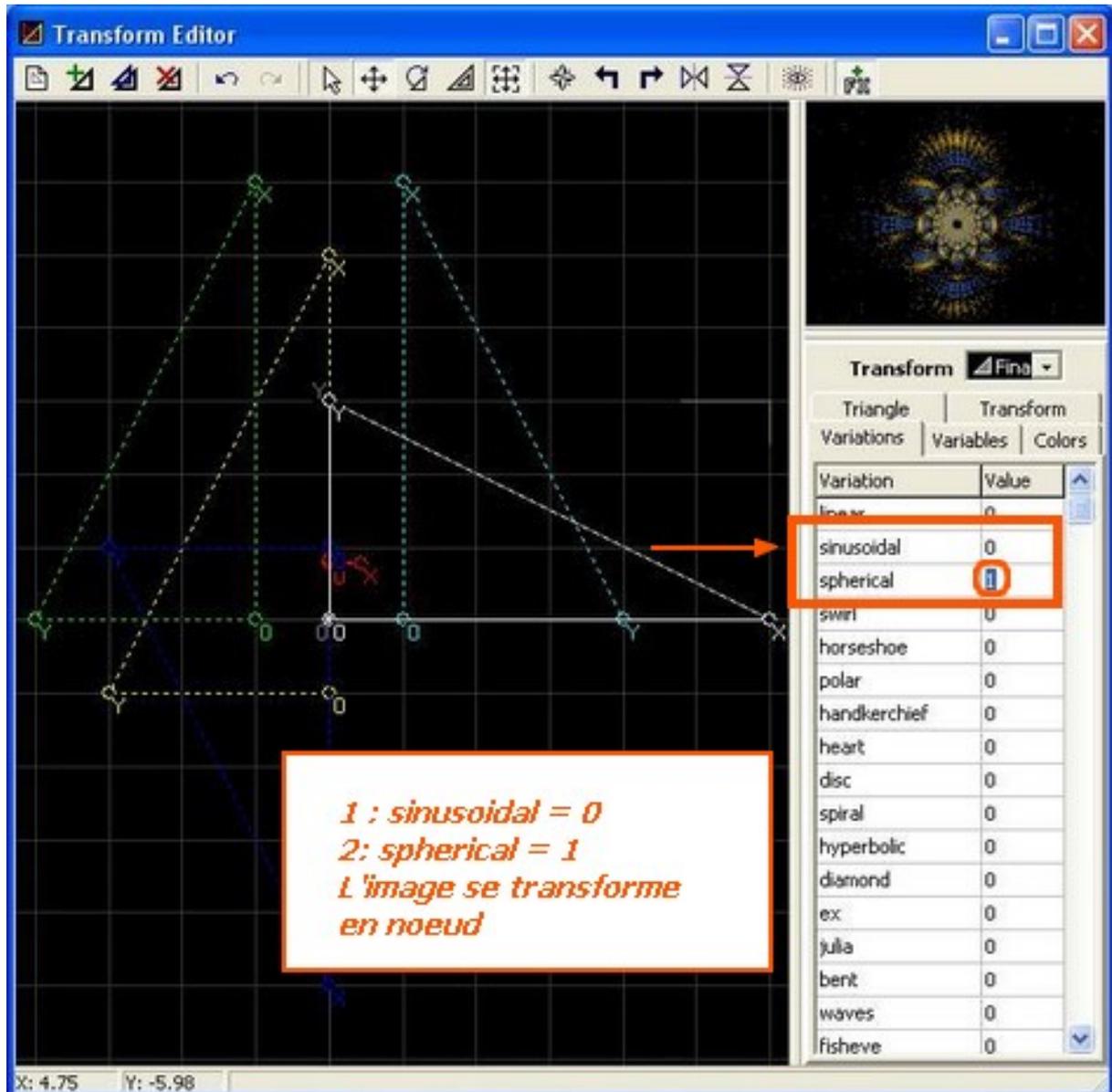
*1 : linear = 0*  
*2 : sinusoidal = 1*  
*L'image se transforme en carré*

Variation	Value
linear	0
sinusoidal	1
spherical	0
swirl	0
horseshoe	0
polar	0
handkerchief	0
heart	0
disc	0
spiral	0
hyperbolic	0
diamond	0
ex	0
julia	0
bent	0
waves	0
fishve	0

Double click sur le 1 de **SINUSOIDAL** et il devient zéro (ou taper 0)

Mettez : **SPHERICAL = 1**

L'image devient un **nœud** avec le même motif (défini par tous les autres triangles)

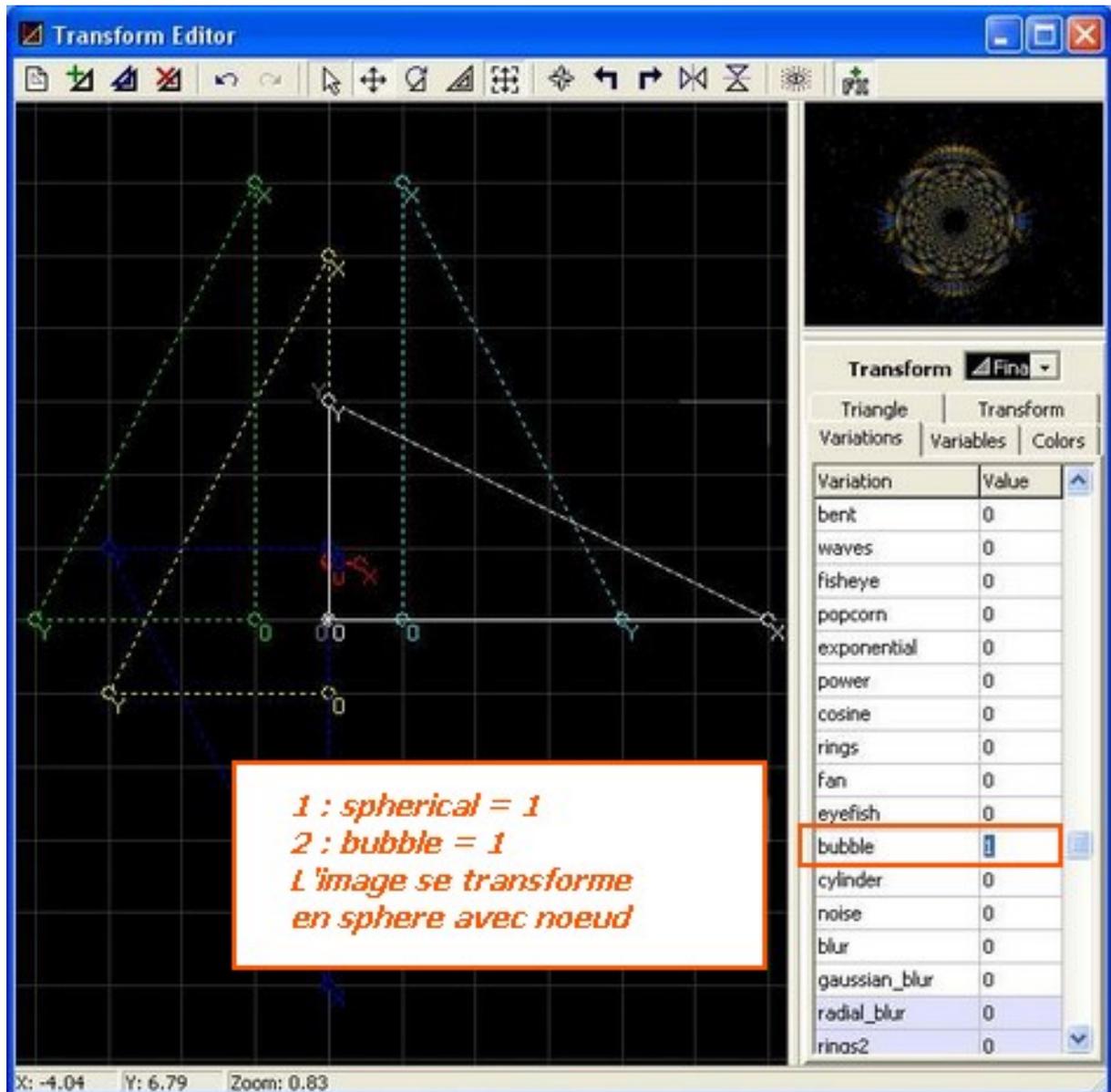


*1 : sinusoidal = 0  
2: spherical = 1  
L'image se transforme en nœud*

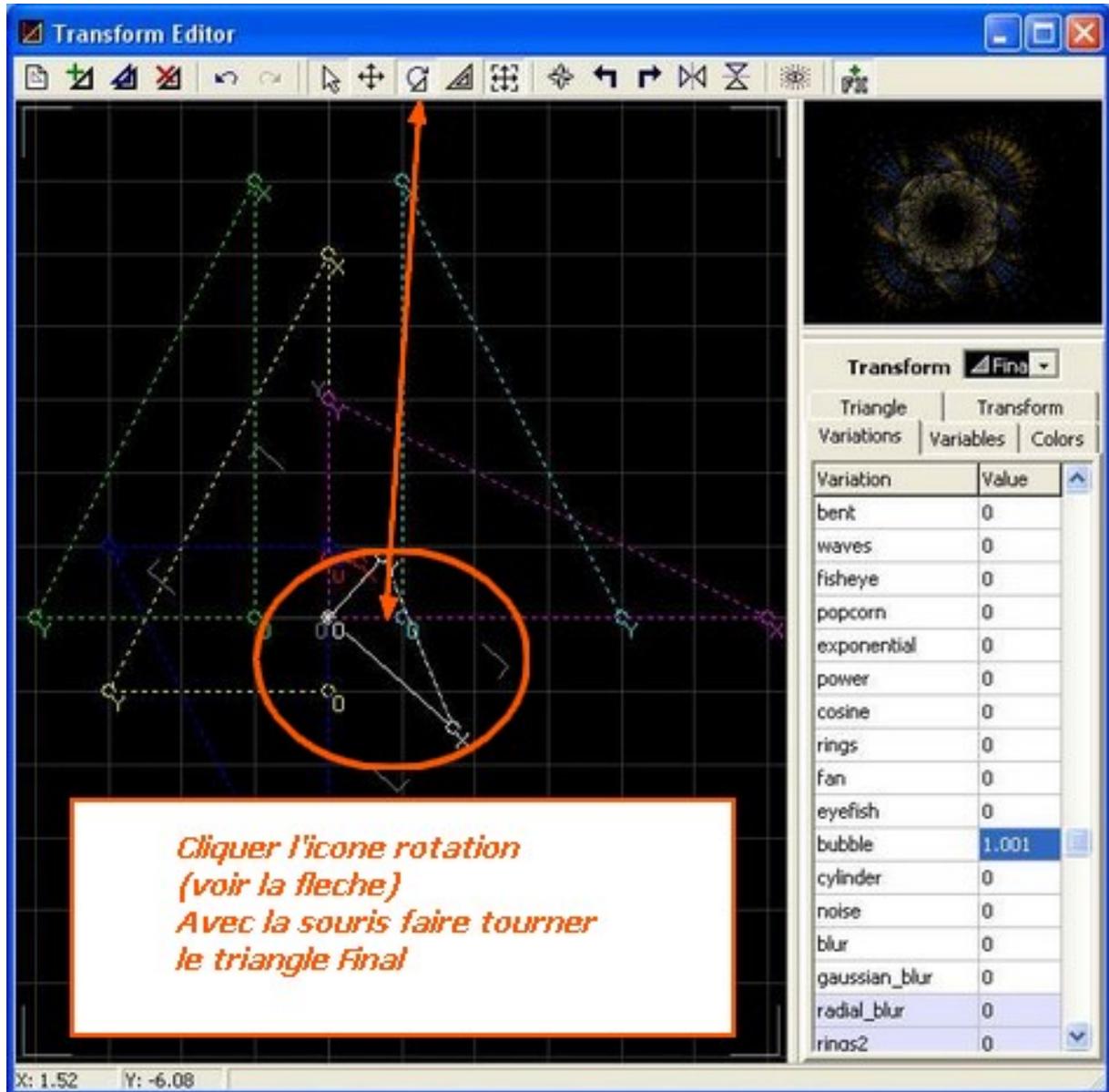
Variation	Value
linear	0
sinusoidal	0
spherical	1
swirl	0
horseshoe	0
polar	0
handkerchief	0
heart	0
disc	0
spiral	0
hyperbolic	0
diamond	0
ex	0
julia	0
bent	0
waves	0
fishve	0

Encore plus fort ...  
Laisser **Spherical = 1**  
Ajouter : **Bubble = 1**

Le nœud est maintenant sphérique



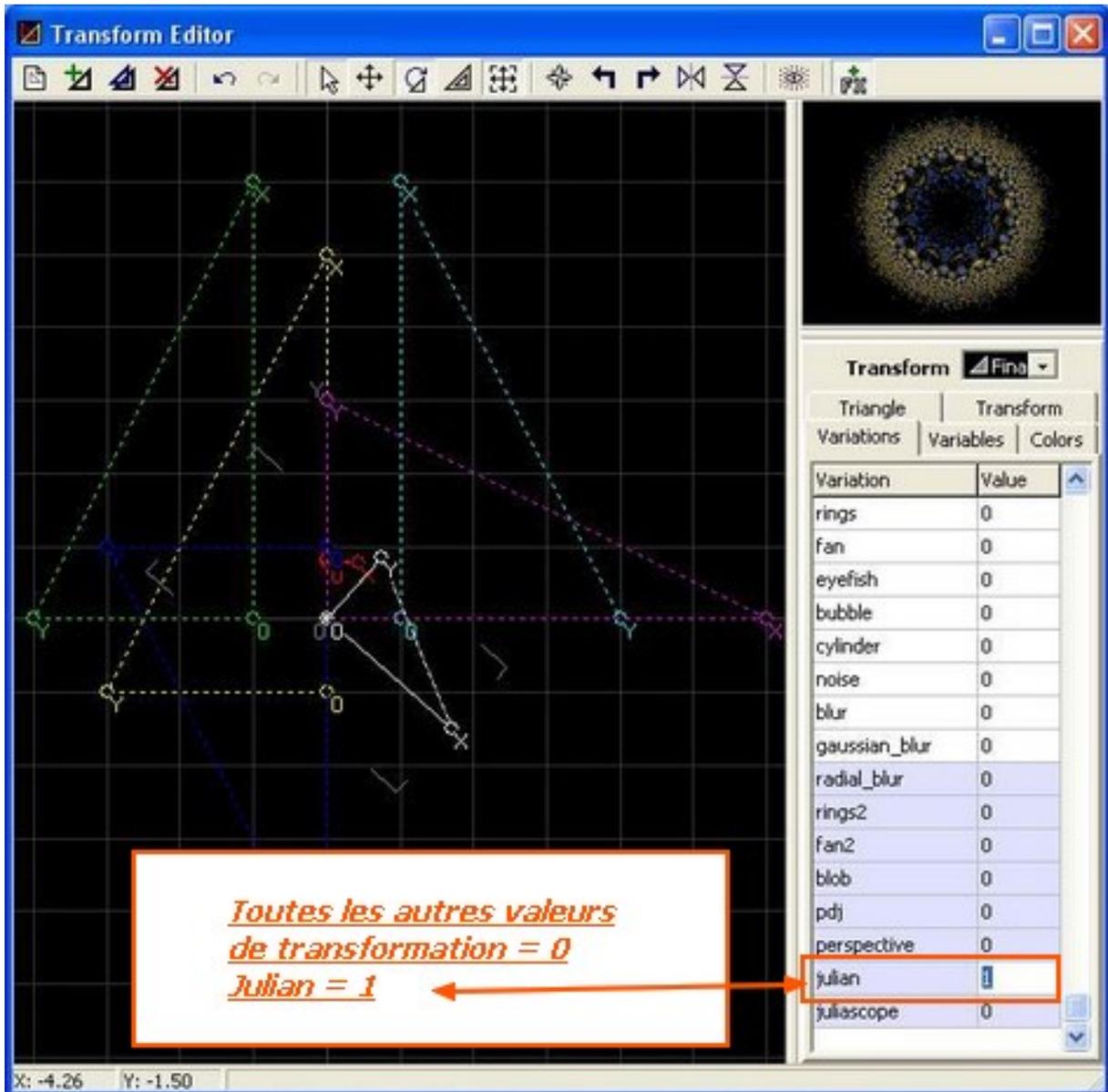
Cliquez maintenant sur l'icône de ROTATION  
Avec la souris **DANS le triangle**, faites le tourner doucement  
Toute l'image tourne



## APOPHYSIS : TUT Triangle Final

Mettez maintenant **TOUTES les valeurs = 0**  
(Bubble et spherical)

Mettez dans le pavé bleuté du bas : **JULIAN = 1**



NB : Les valeurs qui sont dans le pavé bleu doivent toujours être = 1 (pas de décimales)  
Elles peuvent être complétées en cliquant sur l'onglet VARIABLES

Cliquer sur l'onglet **VARIABLE**

Changer les valeurs de **Julian Power** (nombre entier uniquement – pas de décimale)

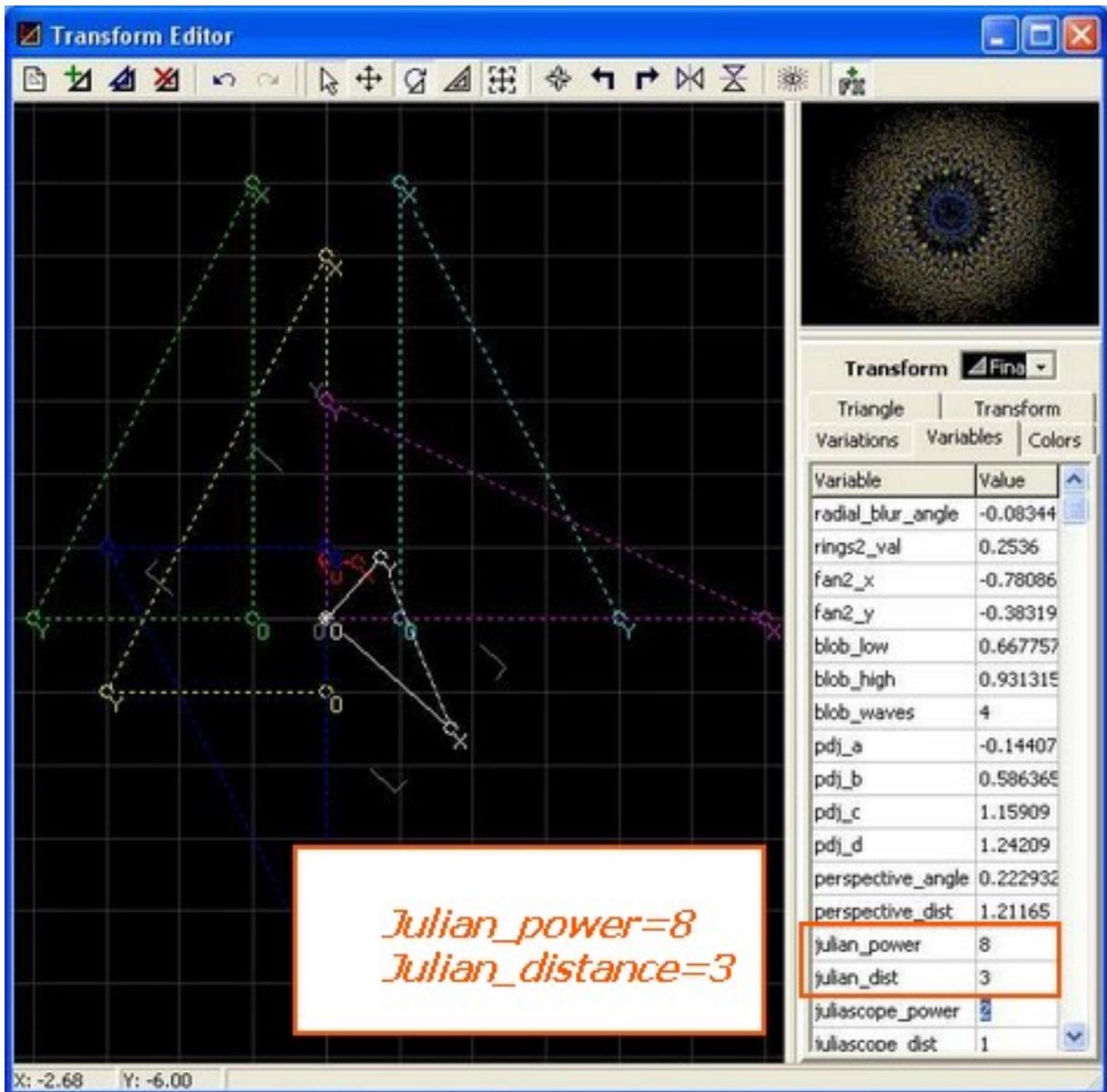
Changer les valeurs de **Julian distance** (n'importe quelle valeur)

*Cliquer sur l'onglet  
VARIABLES  
Julian\_power=5  
Julian\_distance=1*

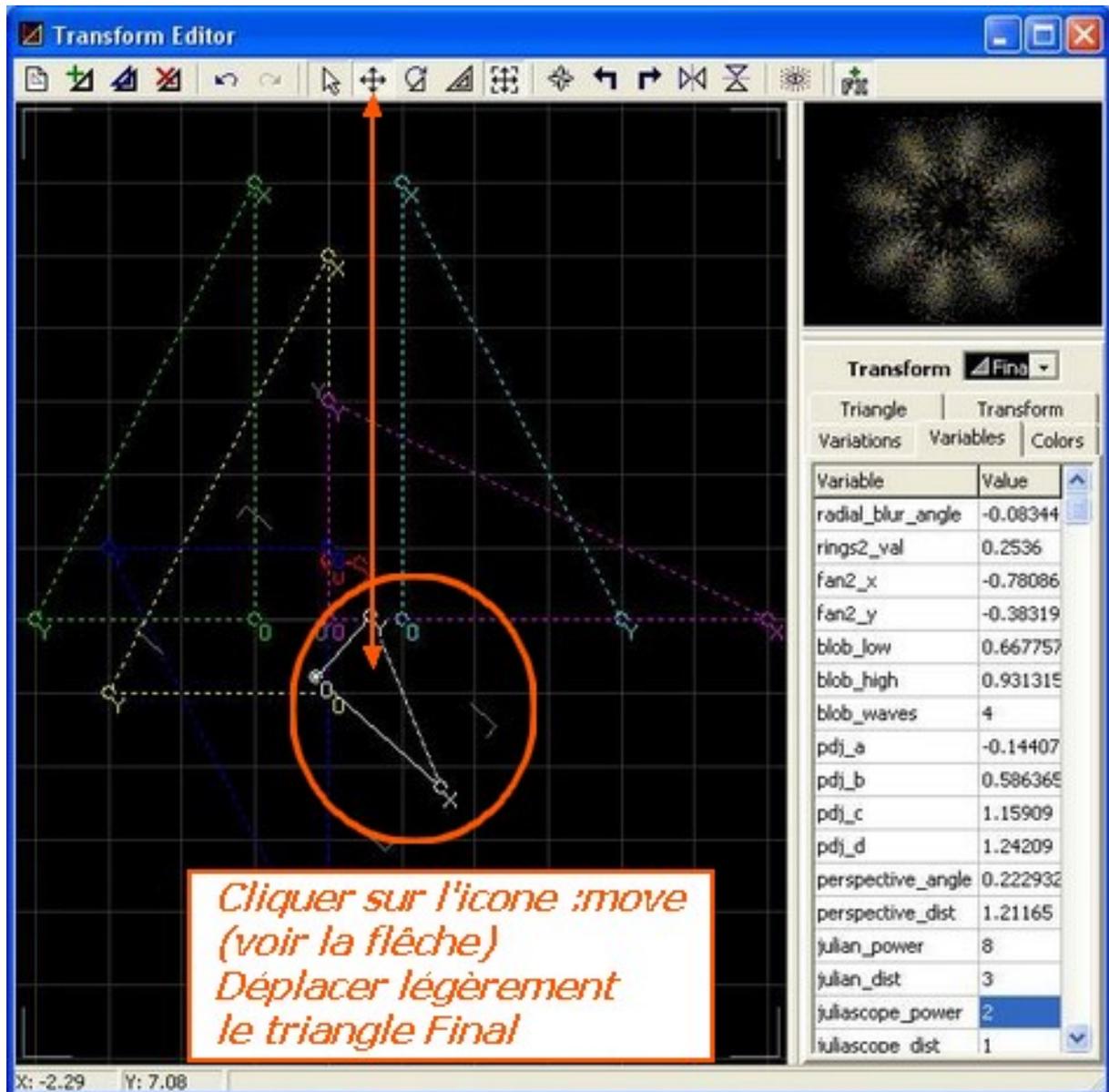
Variable	Value
radial_blur_angle	-0.08344
rings2_val	0.2536
fan2_x	-0.78086
fan2_y	-0.38319
blob_low	0.667757
blob_high	0.931315
blob_waves	4
pdj_a	-0.14407
pdj_b	0.586365
pdj_c	1.15909
pdj_d	1.24209
perspective_angle	0.222932
perspective_dist	1.21165
julian_power	5
julian_dist	1
juliascope_power	2
juliascope dist	1

X: -1.38 Y: -5.81

Testez avec d'autres valeurs



Jusqu'ici nous n'avons pas encore déplacé le triangle FX ...  
Cliquez sur l'icône **move** (voir la flèche)  
Déplacer doucement le triangle FX et voyez le résultat ...



Et pour finir ... on combine

Julian = 1  
Bubble = 1  
Déplacement ...

**AMUSEZ VOUS BIEN !!!!** testez Basic 1 ou vos propres flames ..

Rendez vous sur The Blue Planet pour voir vos résultats ...

**Transform Editor**

Transform **Final**

Variation	Value
rings	0
fan	0
eyefish	0
<b>bubble</b>	<b>1</b>
cylinder	0
noise	0
blur	0
gaussian_blur	0
radial_blur	0
rings2	0
fan2	0
blob	0
pdj	0
perspective	0
<b>julian</b>	<b>1</b>
juliascope	0

*Combinaison :  
Julian : comme precedent  
Bubble = 1  
Déplacement triangle Final*

X: -0.35 Y: 5.30