

Ce TUT montre comment utiliser le triangle FX dans Apo

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

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

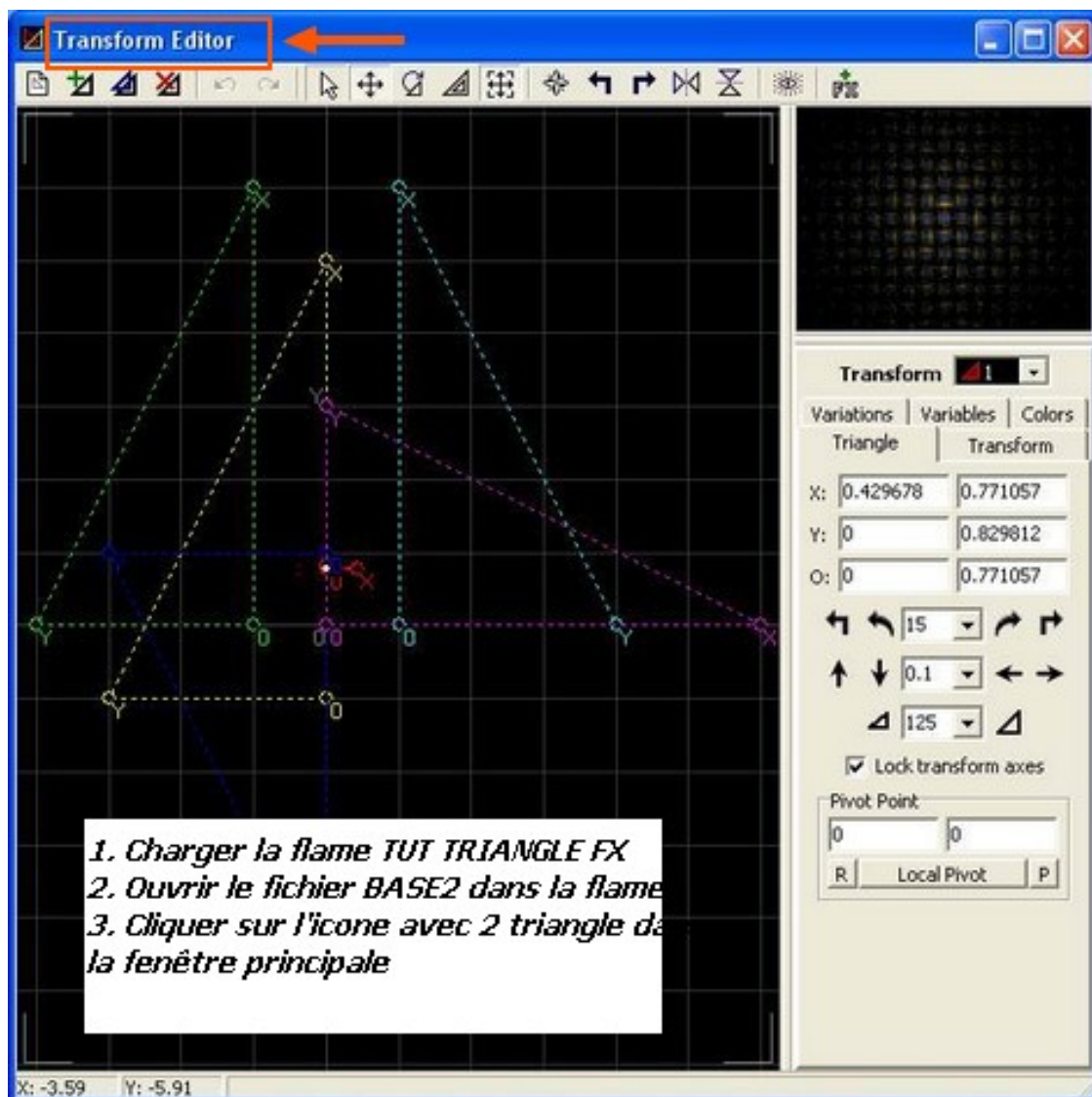
Pour commencer, lancer Apo

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

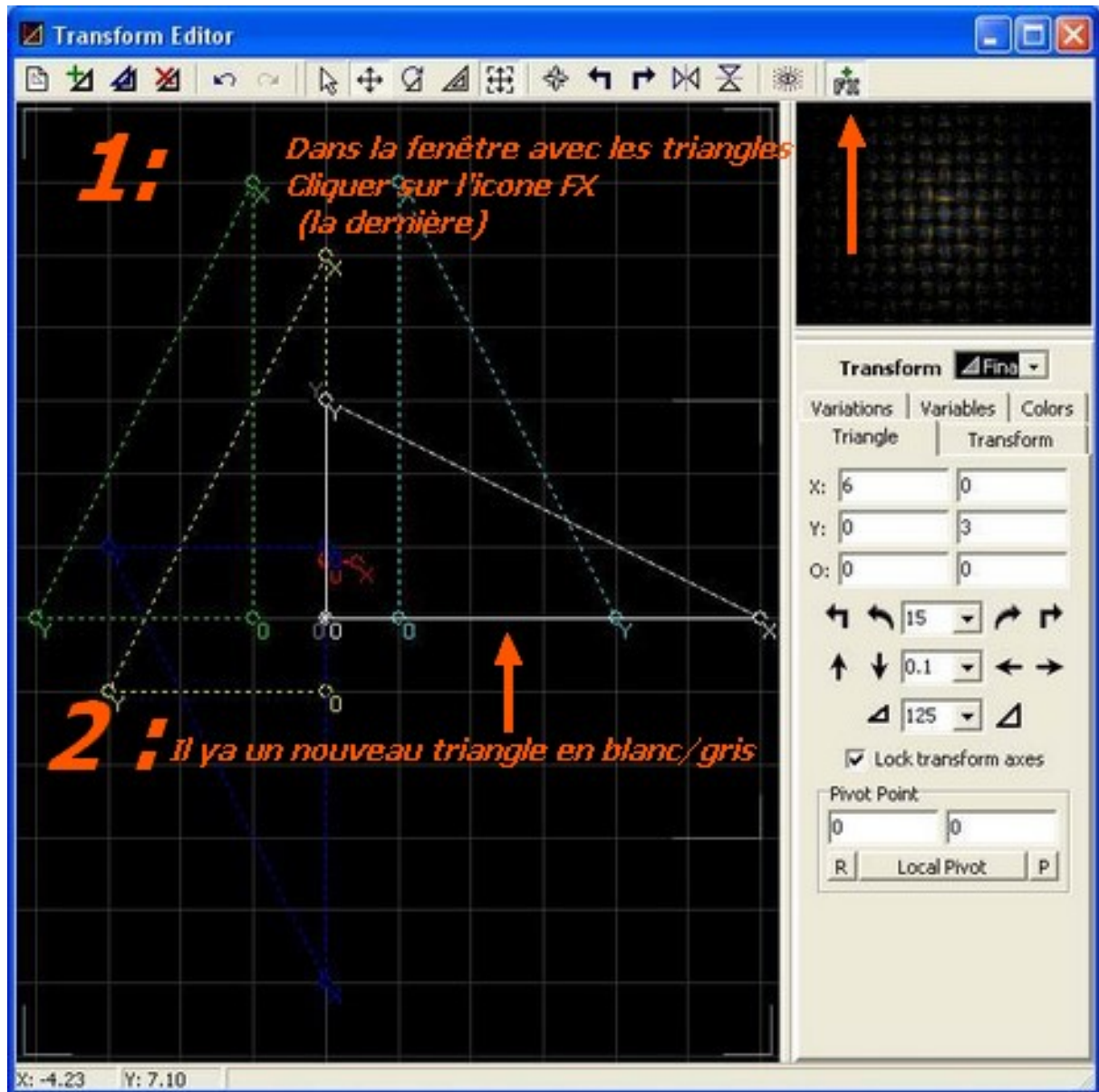
Dans la liste, ouvrez **BASE2**

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

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



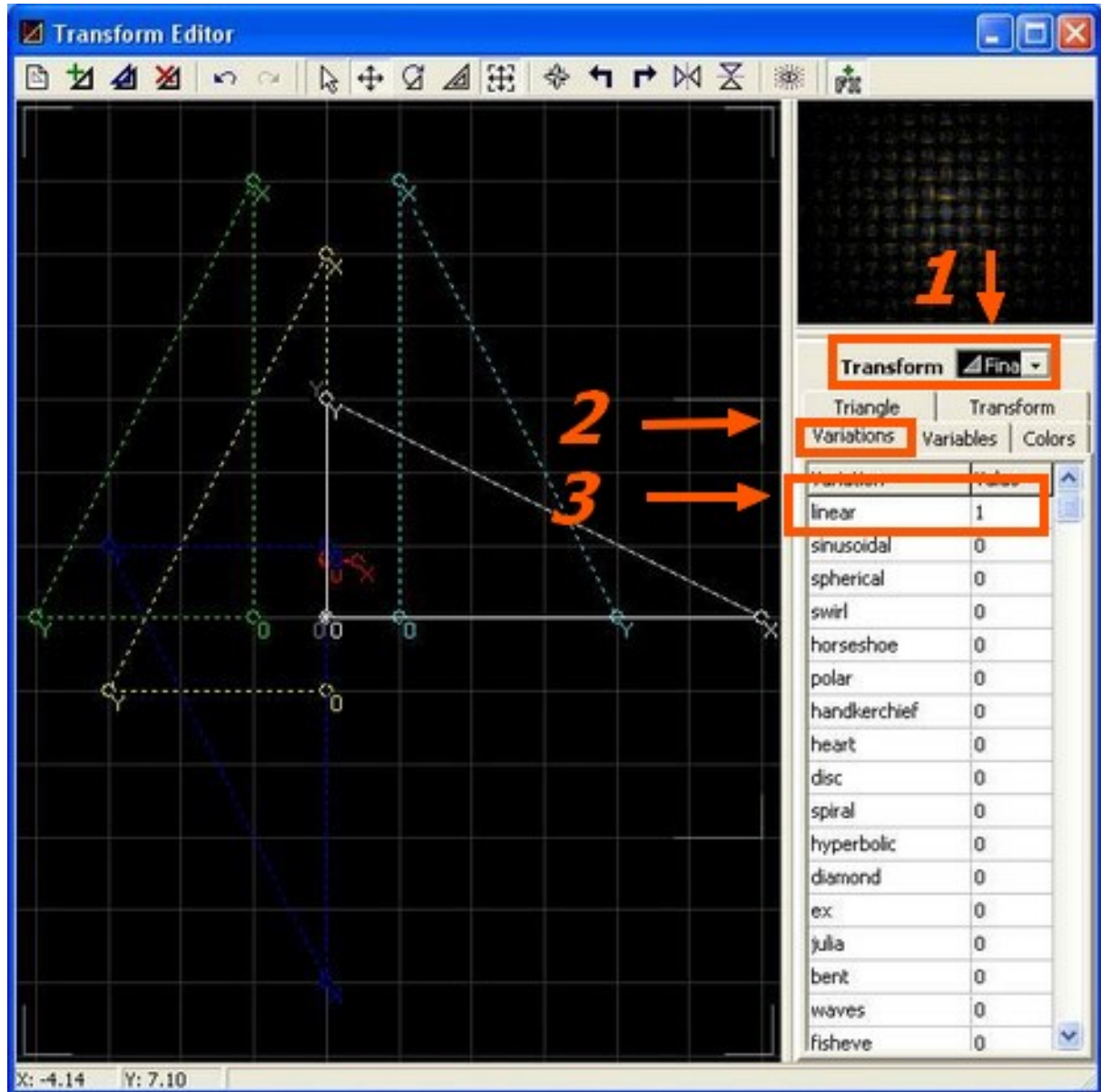
Cliquer sur l'icône FX (la dernière)
Vous voyez un nouveau triangle gris qui apparaît



Cliquer sur l'onglet **VARIATION**

La valeur par défaut est LINEAR = 1

L'image n'a pas changé

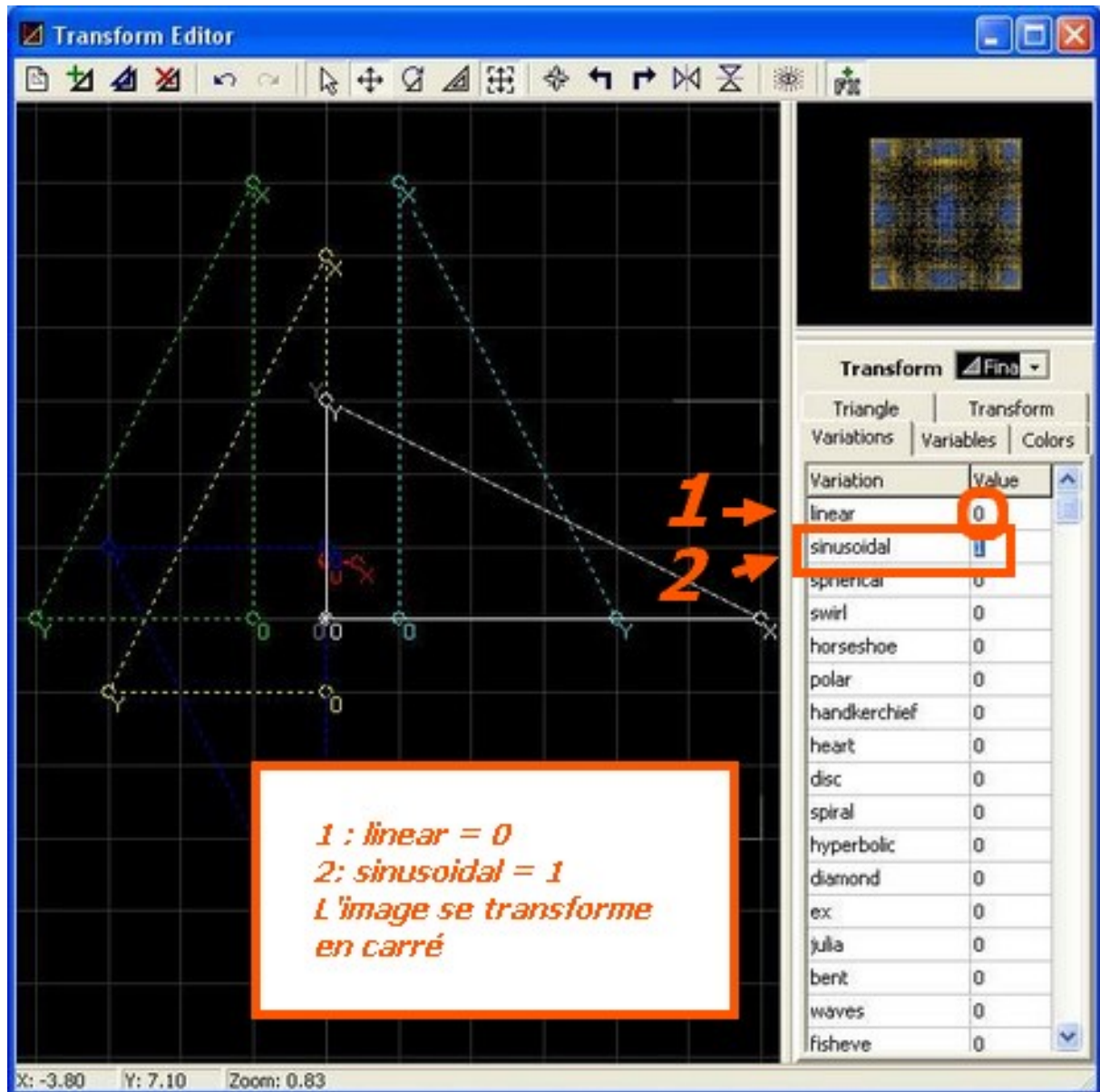


Double click sur le 1 de LINEAR et il devient zéro (ou taper 0)

Mettez : **SINUSOIDAL = 1**

MIRACLE !!!!!

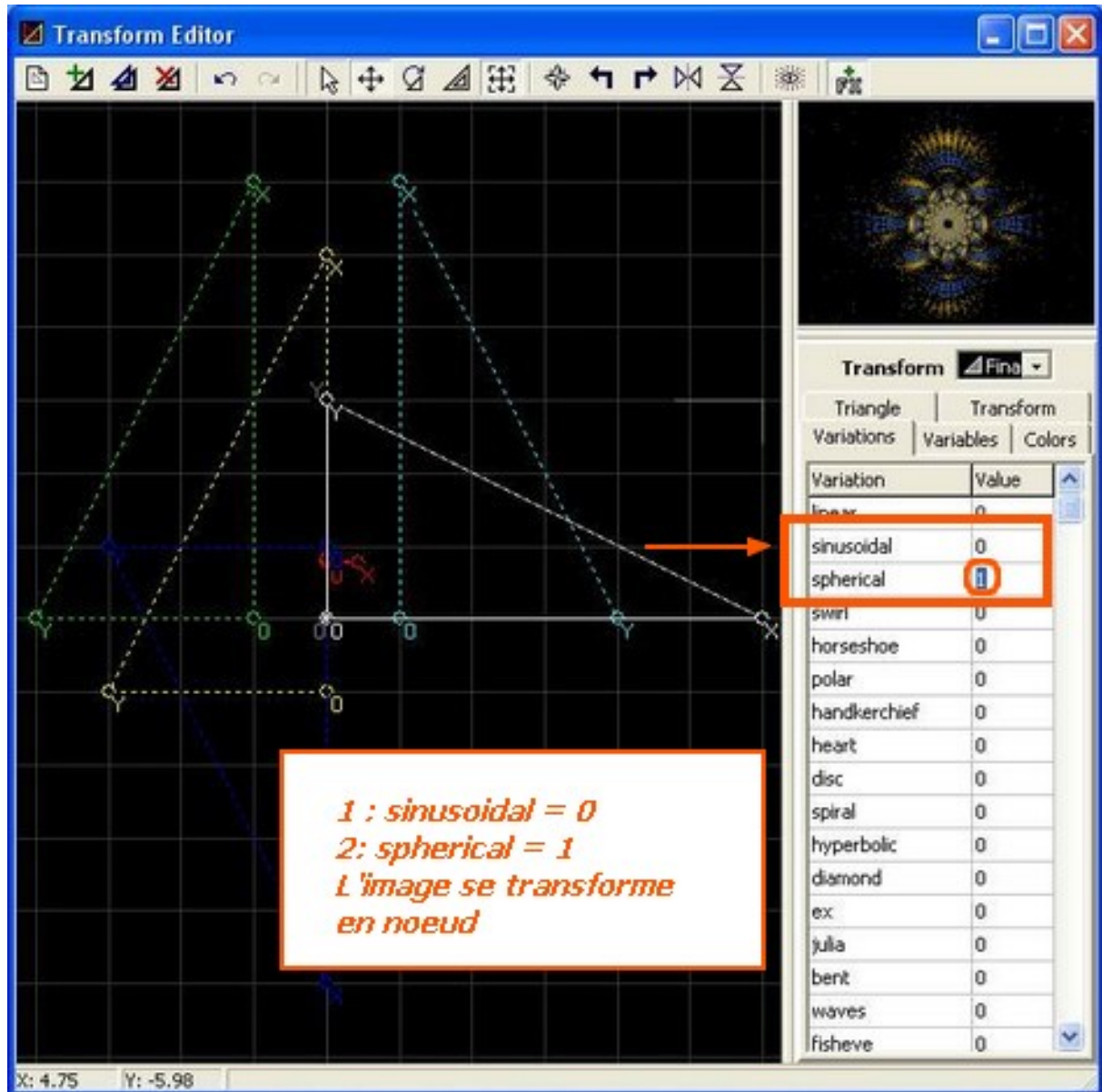
L'image devient un carré avec le même motif (défini par tous les autres triangles)



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

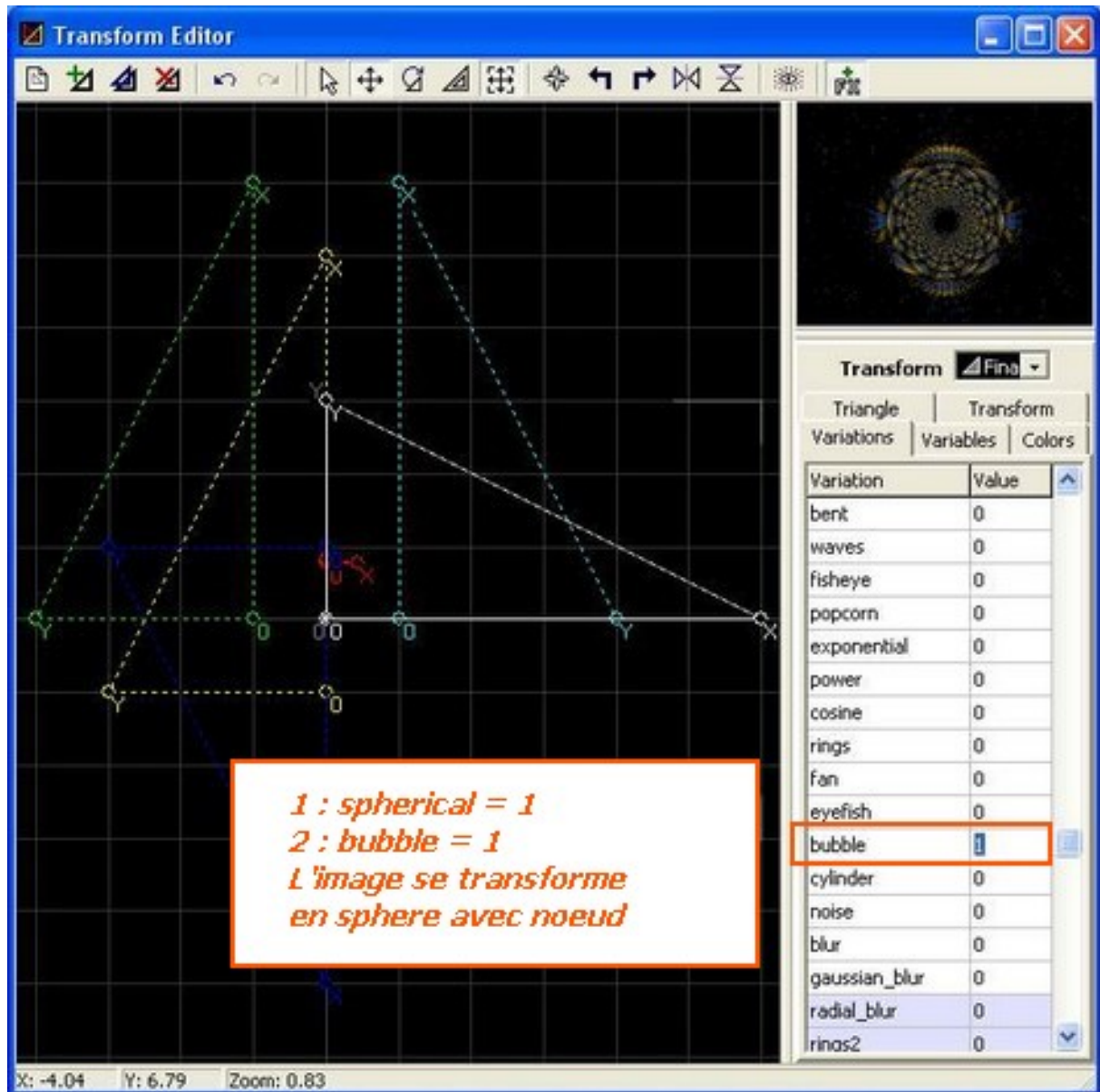
Mettez : **SPHERICAL** = 1

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

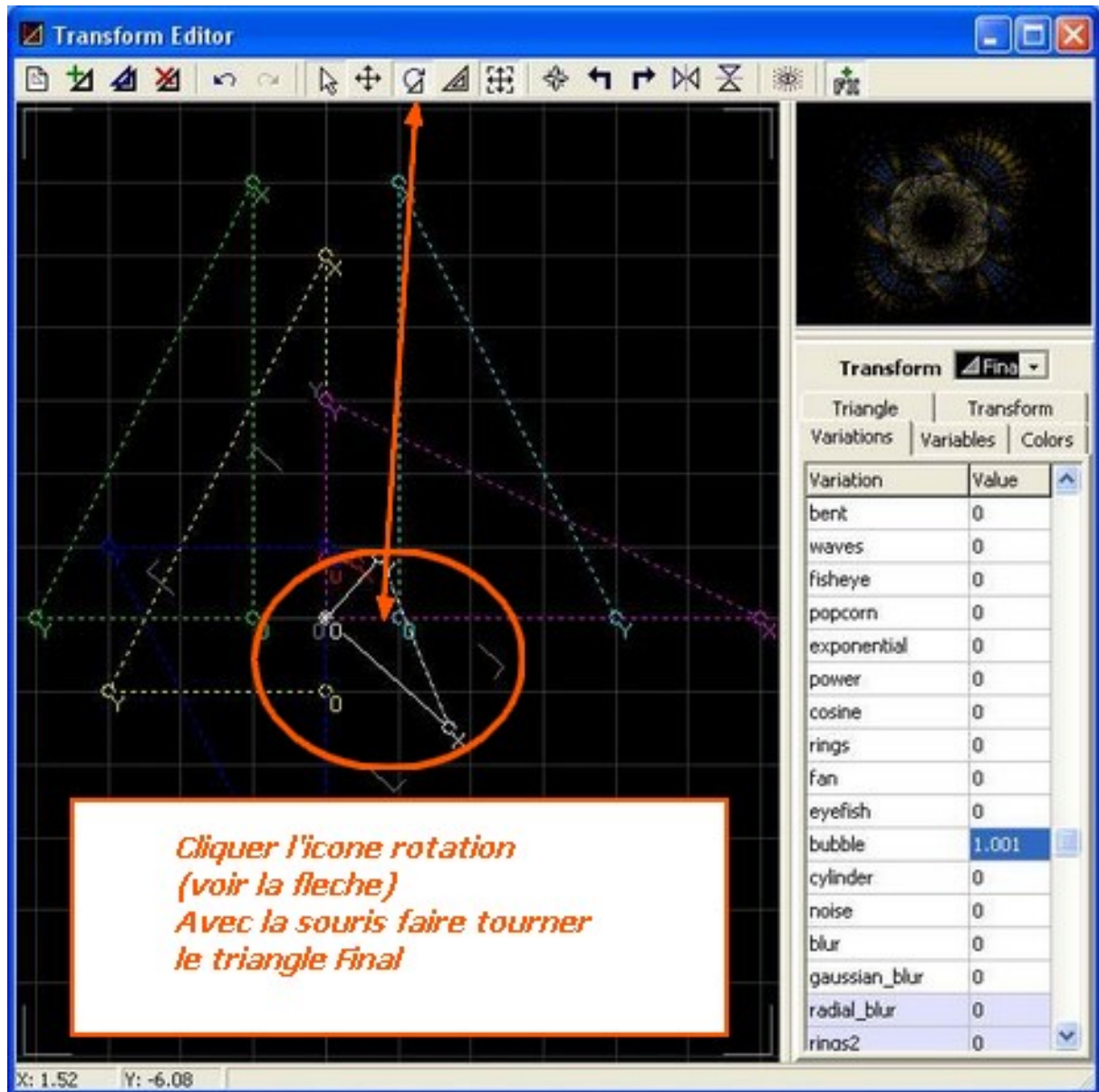


Encore plus fort ...
Laisser **Spherical = 1**
Ajouter : **Bubble = 1**

Le nœud est maintenant sphérique

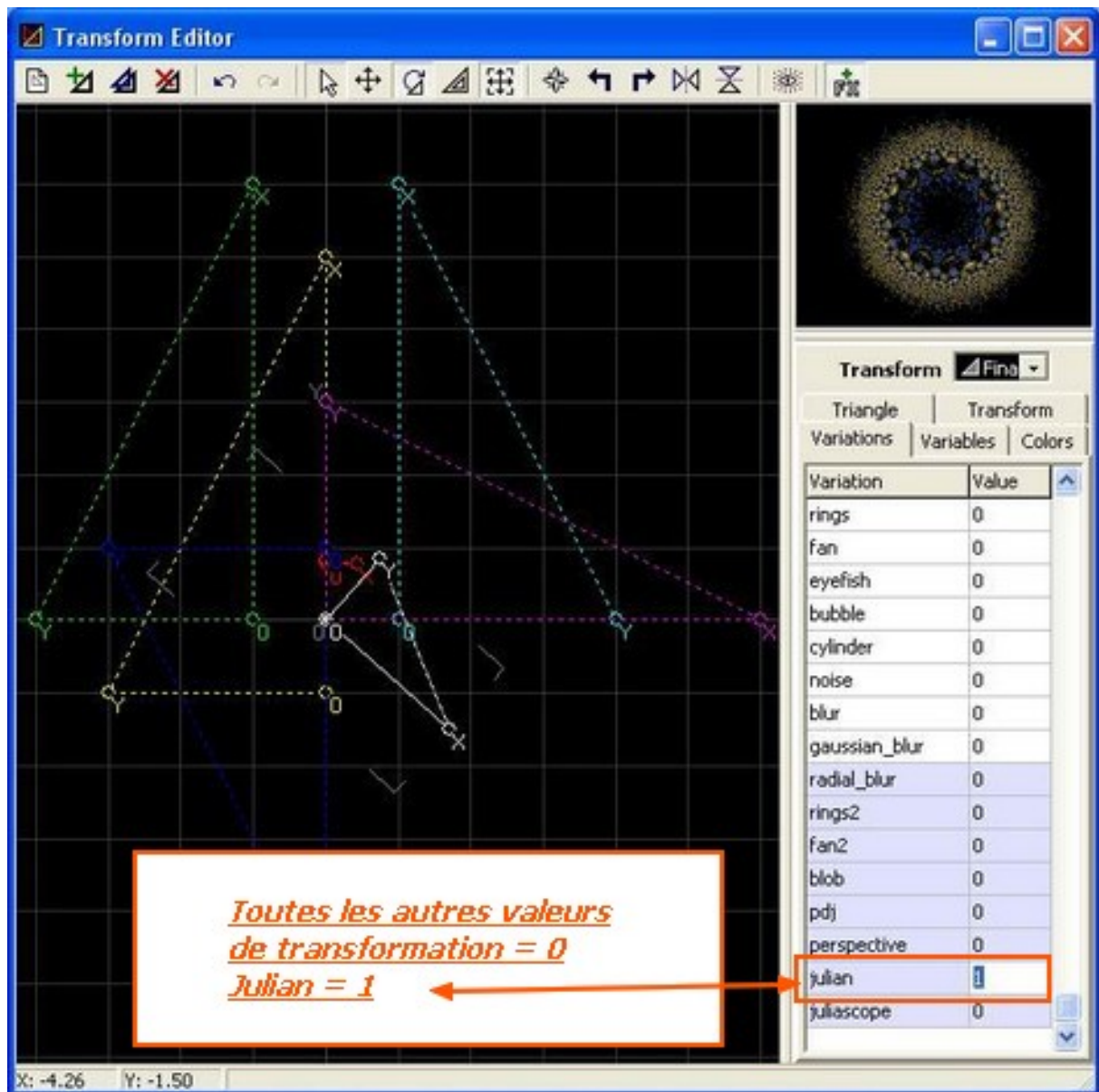


Cliquez maintenant sur l'icône de ROTATION
Avec la souris **DANS le triangle**, faites le tourner doucement
Toute l'image tourne



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

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

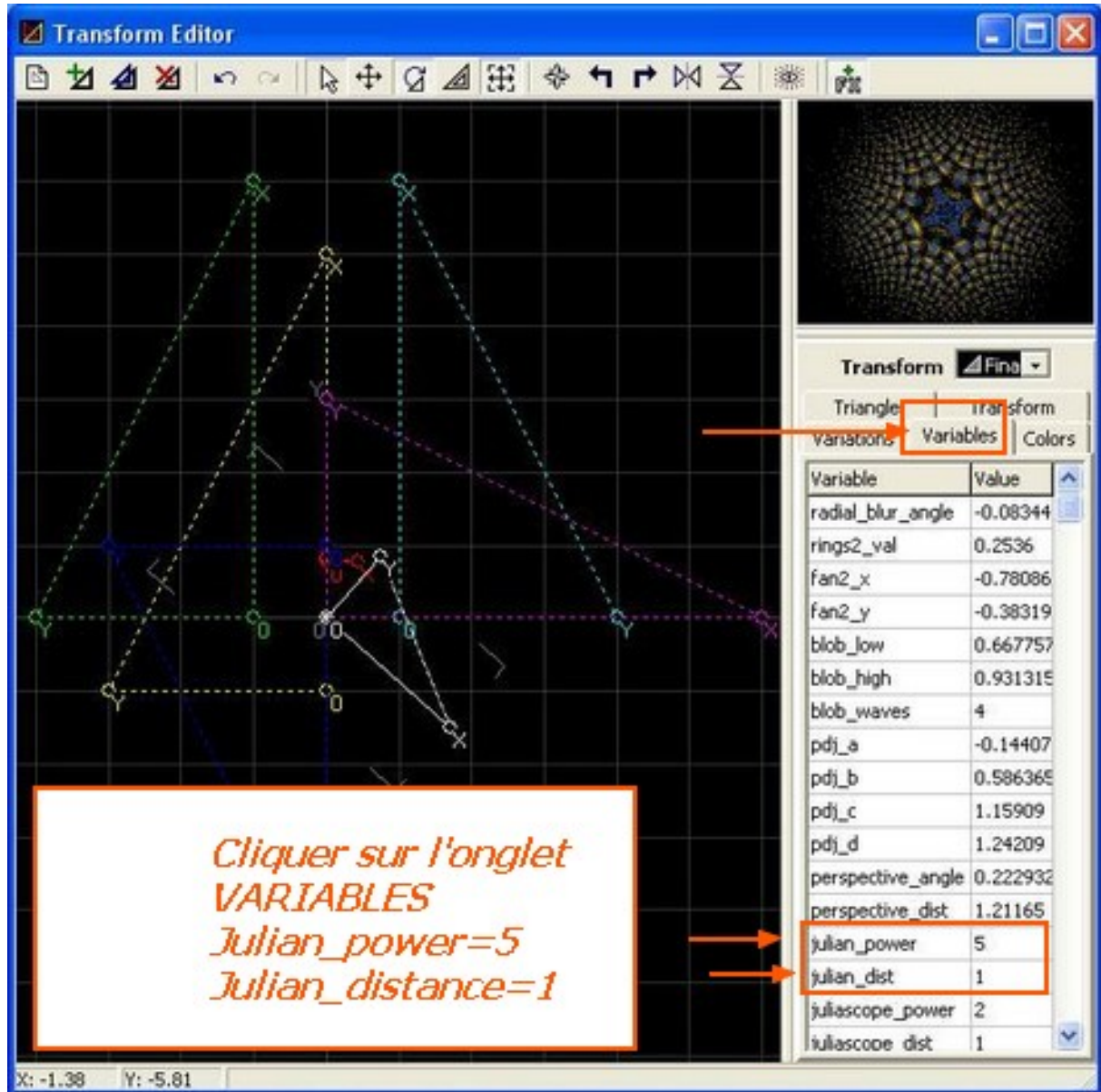


NB : Les valeurs qui sont dans le pavé bleu doivent toujours être = 1 (pas de décimales)
Elles peuvent être complétées en cliquant sur l'onglet **VARIABLES**

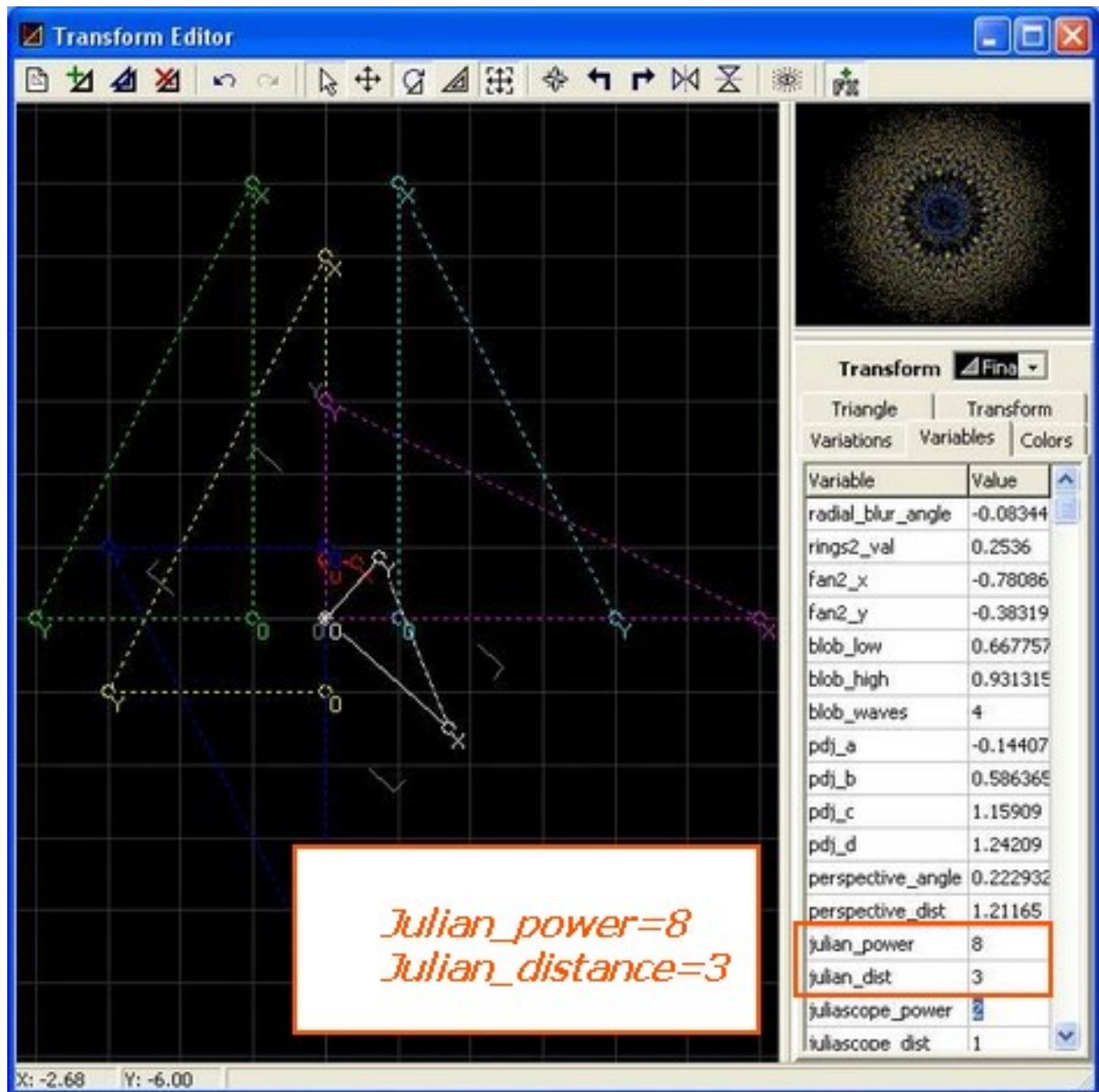
Cliquer sur l'onglet **VARIABLE**

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

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



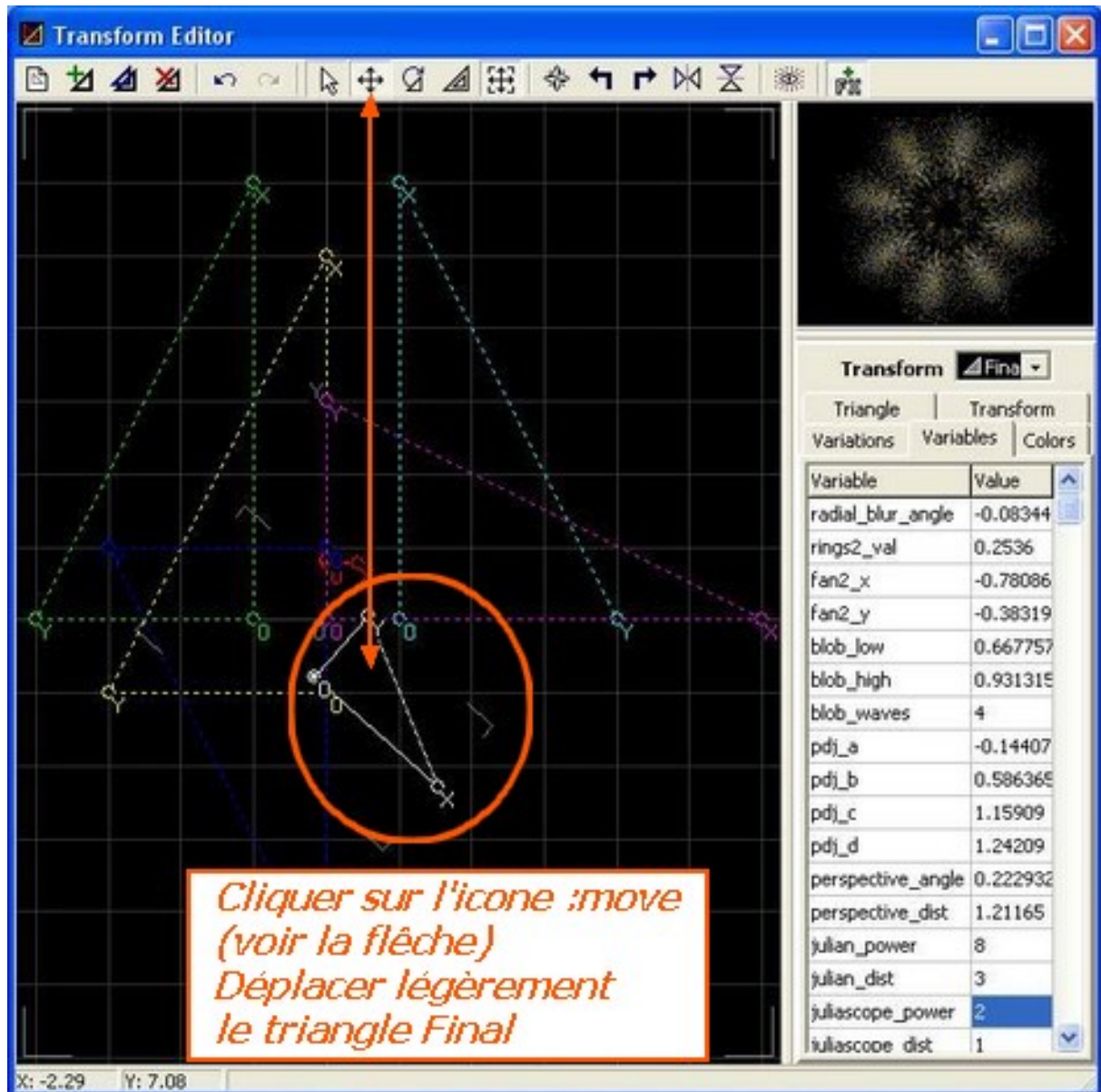
Testez avec d'autres valeurs



Jusqu'ici nous n'avons pas encore déplacé le triangle FX ...

Cliquer 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 ...

