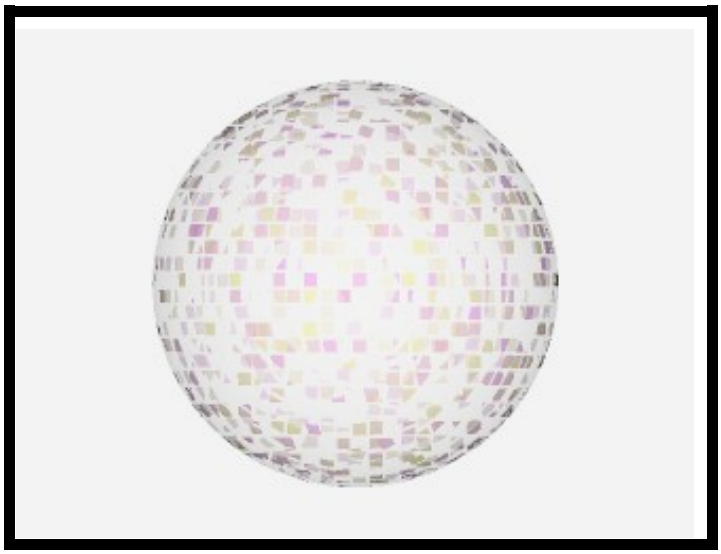
beamup.itx



Type : Couleur , Transparence

Effet de rayonnement à la Star Trek ! Durant l'animation de la texture, un groupe de particules de couleurs tourbillonnera à la surface de l'objet tout en scintillant et éventuellement disparaîtra . La gamme, la dimension, la densité ainsi que l'espacement des particules peuvent être ajustés

Entrée de la requête

- ***Couleur***
  Couleur 1 et 2 : paramètre de la gamme de couleur des particules
- ***Dimension***
  - ♦ Espacement Min/Max. : espace entre les particules .
  - ♦ Dimension des Particules : contrôle de la dimension des particules tourbillonnantes
- ***Animation***
  - ♦ Distance de déplacement des particules : donner une Valeur = 0.0 à la texture 1 puis 1.0 à la texture 2, effectuer un Morphing entre les 2 Textures .
  - ♦ Fraction sur : Valeur 1.0 = nombre total de particules disponibles .
  - ♦ Fin de l'effet Brillance : Détermine l'intensité lumineuse des particules à la fin de l'animation

Nota : Ne pas ajouter ni de spécularité ni de dûreté à un objet invisible .