blast.itx

Type : Couleur , Réflection , Transparence

Texture Créée pour simuler des marques d'explosions, de brûlures comme l'impact d'une balle . L'effet de souffle/marque est créé à partir de 3 couleurs . Une dominante au centre, les 2 autres sur les côtés émanants du centre .



Entrée de la requête

- ***Couleur***
  - ♦ Lignes Radiales 1 et 2 : détermine la couleur des lignes qui seront mixées et qui rayonneront du centre de la texture .
  - ♦ Couleur Centrale : couleur dominante du centre de la texture .
- ***Dimension***
  - ♦ Lignes Radiales (2,4,8..) : contrôle le nombre de rayons qui rayonneront du centre de la texture .
  - ♦ Variance Radiale : contrôle les variances de longueur entre les différentes lignes radiantes de la texture . Une valeur 0 donnera la même longueur à toutes les lignes radiantes de la texture .
- ***Magnitude et Vitesse***
  Creux et Bosses : La Magnitude et la Vitesse contrôlent le dispersement de la zone d'explosion . Peut être utilisé pour faire apparaître des trous sortants d'un objet.