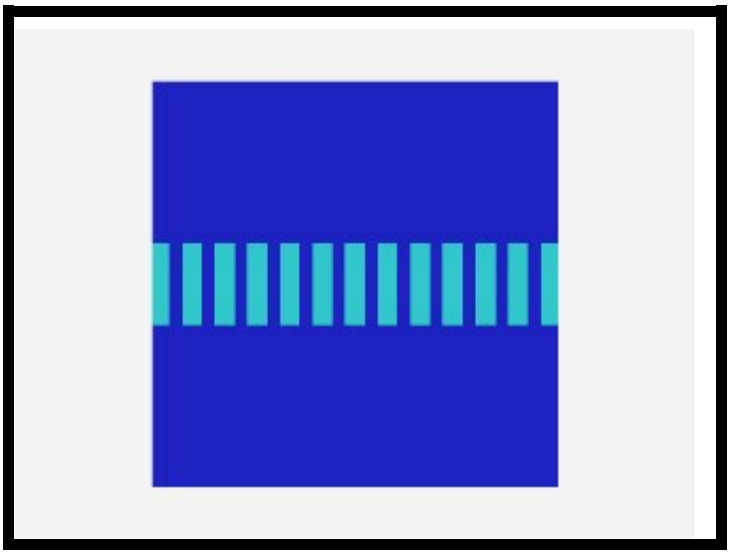
chaser.itx

Type : Couleur , Réflection , Transparence



application spécifique : sur une forme plate ou tubulaire : couleur, brillance, filtre, reflet pouvant être animés . Utiliser pour peindre une rangée de fenêtres (lumineuses ou non) sur un immeuble ou comme sur un vaisseau spatial . En animation, toutes sortes d'effets peuvent être utilisés : petits points lumineux, clignotants, barres graphiques frontales, etc..

Entrée de la requête

- ***Couleur***
  Couleur Fenêtre : détermine la couleur des fenêtres .
- ***Dimension***
  - Dimension Fenêtre (0..1) : échelle de grandeur pour chaque fenêtre .
  - Pourcentage (0..100) : Détermine le pourcentage du nombre de fenêtres dessiné .
- ***Contrôles***
  - Brillance (0..1) : active/désactive la brillance/clarté .
  - Filtre (0..1) : détermine la transparence des fenêtres .
  - Reflet (0..1) : détermine les valeurs reflets des fenêtres .
  - Plat en X/Enroulé autour de Z (0/1) : méthode d'emballage de la texture sur l'objet, plat le long de l'axe X ou cylindrique autour de Z .
  - Forme Rect./Rnd. (0/1) : attribue une forme ronde ou rectangulaire aux fenêtres .
  - Ordonné ou Ronde (0/1) : groupe les fenêtres ou les placent aléatoirement .
  - Grainage Aléatoire (0..1) : valeur du grain de la texture .
- ***Animation***
  - Temps (0..1) : paramètres : temps d'interpolation entre 2 images .
  - Intensité (0..1) : intensité d'apparition de la texture lorsqu'elle est appliquée sur d'autres textures .
  - Animation Aléatoire Active/Désactive : clignotements