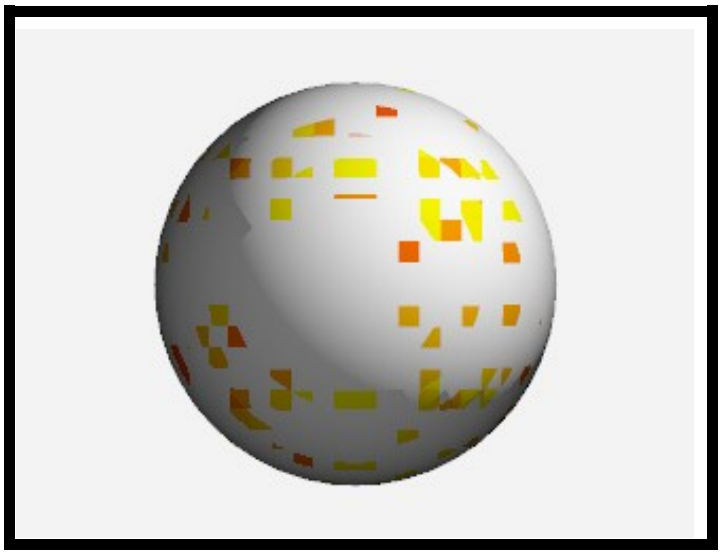
confett.itx



Type : Couleur , Réflection , Transparence

La texture place sur la surface de l'objet des particules/confettis . Leurs couleurs seront définies par un mélange de deux couleurs, leurs formes seront carrées . Modifier les axes X,Y et Z de la texture modifiera le placage des confettis . Les valeurs filtre et reflet peuvent être ajoutées, pour placer par ex :des confettis opaques sur un objet transparent . Les paramètres V1 et V2 déterminent la densité des particule . V1 doit toujours être plus petit que V2 .

Entrée de la requête

- ***Couleur***
  - ♦ Couleur 1 et 2 : détermine la gamme de variation par mélange de couleur des particules .
  - ♦ Filtre : transparence des particules .
  - ♦ Reflet : détermine la réflexion des particules .
- ***Contrôles***
  V1 et V2 : déterminent la quantité de surface à recouvrir .