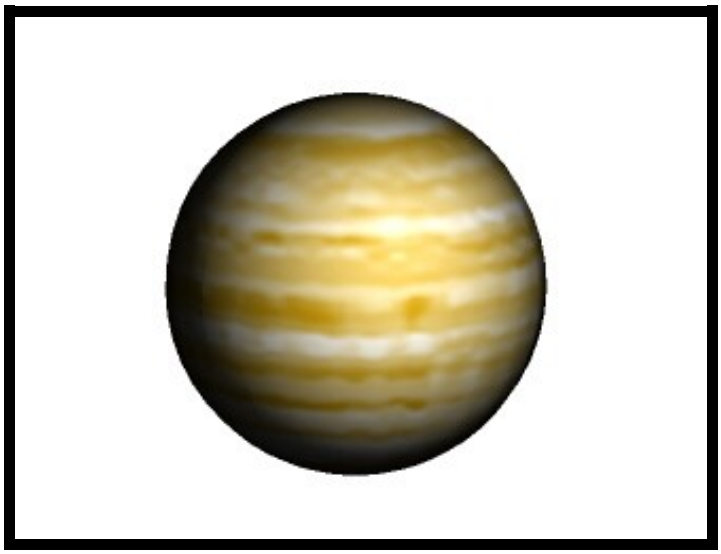
gsgiant.itx



Type : Couleur , Réflection , Transparence

Simule un Effet de Planète Gazeuse par Plaquage d'Anneaux et Rayures . Création d'une planète de Type Saturne : Prenez une Sphère par Défaut ,appliquez−lui la Texture GasGiant ,ensuite appelez un Disque par Défaut ,utilisez la fonction Transformation ,effectuez une rotation de 90° autour de l'Axe X . Agrandissez le Disque 2.3 fois ,tournez le de 90° par rapport à son Axe X ,pour qu'il soit placé autour de la Sphère comme l'Anneau de Saturne . Modifiez le Filtre du Disque = 255,255,255 ,appliquez lui aussi la Texture GasGiant . Apportez les Modifications suivantes à la Texture du Disque : Rayon Anneau Min. = 60 , Max. = 115 .Filtre = 1.0 ,Magnitude et Vitesse = 0.0 .Modifiez les Couleurs ou l'aspect (Couleur 1 et 2,Magnitude/Vitesse = Dispersion/Distorsion) selon vos propres désirs . S'il y a trop de Bandes autour de la Planète ,modifiez : Largueur Bande Ajustage , plus le nombre sera Elevé ,moins il y en aura ,mais plus Larges elles seront .

Entrée de la requête

- ***Couleur***
  Couleurs 1 et 2 : Utilise ces 2 Couleurs pour Créer par Interpolation Aléatoire les Couleurs des Bandes.
- ***Contrôles***
  - ♦ Rayons Min/Max des Anneaux : Définit le Rayon d'Action de la Texture .La Texture possède une Région de placement Spécifique définie par un certain Rayon d'Action partant du point central de ses Axes .La Texture n'aura aucun effet en dehors de ce Rayon d'Action .Plus on s'éloignera du Centre , plus la Texture semblera fondre pour devenir complètement transparente .
  - ♦ Ajustage de l'Etirement : Détermine approximativement la largeur des Bandes de Couleur dans la Texture .
  - ♦ Ajustage du Filtre : Détermine la Distance de Transparence des Bandes .
- ***Magnitude et Vitesse***
  Magnitude et Vitesse : Définition de l'Apparence des Bandes Lisses ou Découpées .Magnitude contrôle la Quantité de Distorsion . Vitesse : La Vitesse à laquelle les modifications seront apportées .