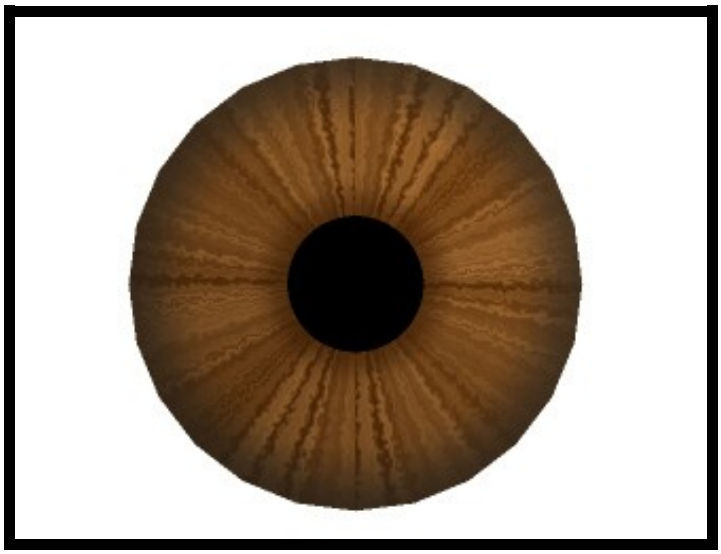
iris.itx



Type : Couleur

Appelée sur un Disque Noir , la Texture Simule l'Iris d'un Oeil avec son Axe Z sortant de la Surface Quatre Couleurs sont Paramètrables , Deux sont utilisées comme couleurs de Base ,de la Pupille à l'Iris , une Troisième pour la Bande de Couleur autour de la Pupille, et la Dernière autour des Bords Extérieurs de l'Iris . Utilisation : Appelez un Disque ,Utilisez la Fonction de Transformation des Axes Uniquement pour Effectuer une Rotation de 90° autour de X . Modifiez la Couleur du Disque en Noir (0,0,0) ,Plaquez la Texture Iris au Disque .

Entrée de la requête

- ***Couleur***
  - ♦ Couleur Iris 1,2 : Définition des 2 Couleurs de Base pour l'Iris et la Pupille .
  - ♦ Autres Couleurs : Bande de Couleur autour de la Pupille, et la Dernière autour des Bords Extérieurs de l'Iris .
  - ♦ Couleur interne : Couleur des bords de l'iris près de la pupille .
  - ♦ Couleur externe : Couleur extérieure des bords de l'iris .
- ***Dimension***
  Rayon Externe et Interne : Taille de la Texture Iris . Rayon Interne = Rayon de la Pupille et Rayon Externe = Bords Extérieurs de l'Iris .
- ***Magnitude et Vitesse***
  Magnitude et Vitesse : Ajoutent du Relief à la Texture pour donner un aspect moins Régulier à la Texture .