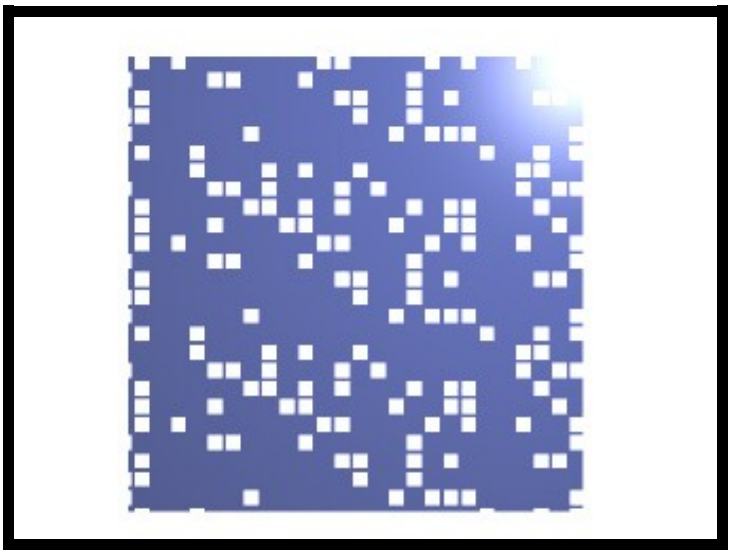
recwind.itx



Type : Couleur , Réflection , Transparence

Texture utilisée pour placer Aléatoirement des Fenêtres/Points lumineux Rectangulaires Allumés sur des Objets Sphériques (Immeubles ,Vaisseaux Spatiaux ,etc..) . Comment créer une Boule avec des Lumières à l'intérieur : Appelez une Sphère par Défaut . Modifiez sa Taille (.98) ,laissez−la de couleur blanche ,donnez lui de la Brillance .Appelez une seconde Sphère , ne modifiez pas sa Taille ,donnez−lui une Couleur Rouge ainsi qu'un bon point Specular (Blanc) un peu de Dureté (100) . Maintenant vous devez avoir une Sphère Blanche ,Brillante ,à l'intérieur d'une autre non Brillante . Placez la Texture par Défaut sur la Boule Extérieure ,effectuez un Rendu Rapide en Ajoutant une Source Lumineuse (Angle Horizontal de 60°) . Vous devez avoir une Sphère avec des Points Lumineux (Fenêtres) placés Aléatoirement sur la Surface .La valeur Défaut de Transparence (Filtre) pour la Texture = 1.0 (Valeur Max.) ,c'est ce qui vous permet de voir la seconde Sphère à l'intérieur .

Entrée de la requête

- ***Couleur***
  - ♦ Couleur 1 et 2 : Couleurs de Base servant à Obtenir (par Interpolation) la Gamme de Couleur des Fenêtres .
  - ♦ Division : Détermine l'Echelle de Grandeur des Fenêtres lors de leurs placements autour de l'Axe Z .
  - ♦ Reflet : Détermine la Réflexion des Fenêtres .
  - ♦ Brillance : Ajoute de la Brillance sur les Fenêtres .
  - ♦ Transparence : Niveau de Transparence des Fenêtres .Une Valeur Négative utilisera les Couleurs se Trouvant sur l'Objet sans Transparence .
- ***Dimension***
  - ♦ Echelle Radial : Echelle de Grandeur des Fenêtres .
  - ♦ Echelle Z : Echelle de Grandeur des Fenêtres dans la Direction Z .
  - ♦ Min/Max Espace : Détermine la Taille de l'Espace entre les Fenêtres .
  - ♦ Fraction : Pourcentage de Fenêtres que l'on pourra apercevoir .
  - ♦ Distance Déplacement : En Animation ,Paramètrage de la Distance de Déplacement de la Texture .