transpr.itx



Type : Transparence

L'idée de la texture est très simple ,retirer toutes les couleurs de la surface d'un objet et les remplacer par des valeurs de transparence .Peut être utilisé sur des Brosses (Images) ou sur d'autres textures Procédurales . Exemple avec Projection d'Ombre : Appelez une Sphère ainsi qu'un Sol que vous placez sous la sphère .Plaquez−la Texture Worm (par défaut) Vein sur la Sphère puis la Texture Transparence également avec ces valeurs par défaut .Ajoutez un axe à la scène, au centre de la sphère . Transformez cet axe en objet Lumière (Attributeà Light à Cast Shadows) . Calculez la scène sans ajouter de lumière .

Entrée de la requête

- ***Contrôles***
  Transparence : Niveau de Transparence final sur l'objet