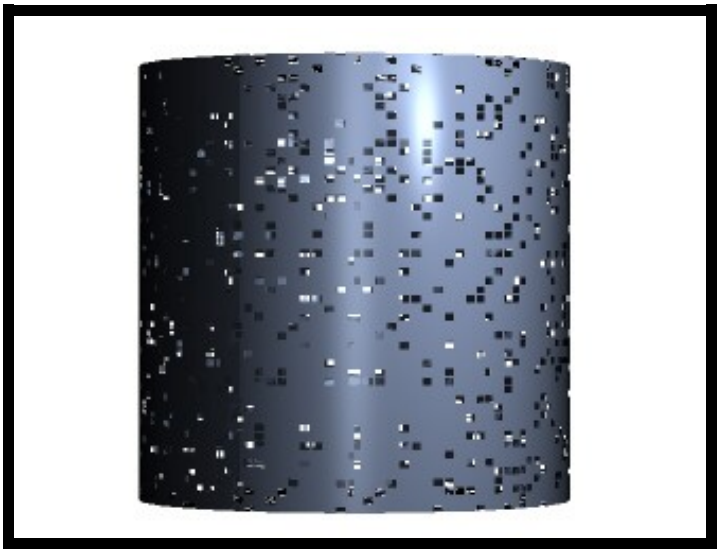
# tubwind.itx

***Type : Couleur , Réflection , Transparence***

Même texture que Celles dites à Fenêtres . Texture utilisée pour placer Aléatoirement des Fenêtres/Points lumineux Rondes/Ronds Allumés sur des Objets en forme de Tube (Immeubles , Vaisseaux Spatiaux ,etc.. ) .



***Entrée de la requête***

- ***Couleur***
  - ♦ Couleur 1 et 2 : Couleurs de Base servant à Obtenir (par Interpolation) la Gamme de Couleurs 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 .
  - ♦ Division 2 : Quantité de variation entre 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 .