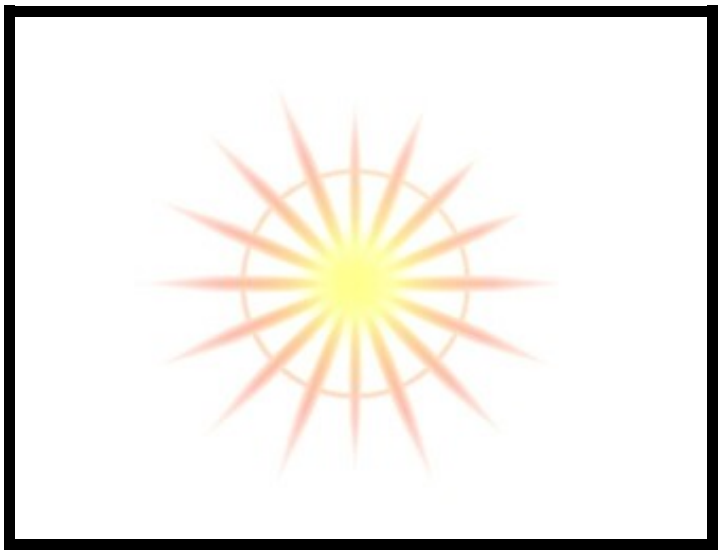
twinkle.itx

Type : Transparence

Simulation des Effets de Halo Lumineux . A appliquer avec son axe Z pointant en direction de la surface de l'Objet ,la texture par défaut transforme l'objet en un objet complètement transparent tout en créant 4 formes pour l'effet : un Halo ,un anneau ,et 2 étoiles (une à 8 branches ,l'autre à 4 branches) .



Entrée de la requête

- ***Dimension***
  - ♦ Rayon Halo : Détermine la dimension du centre de l'effet Halo .
  - ♦ Rayon Anneau : Détermine la Taille de l'anneau autour du Halo .
  - ♦ Rayon Etoile 1 : Détermine la Taille de l'Etoile à 8 branches .
  - ♦ Rayon Etoile 2 : Détermine la Taille de l'Etoile à 4 Branches .
- ***Contrôles***
  - ♦ Intensité Halo (0..1) : Détermine le degré d'Intensité du Halo (Degré de non Transparence) .
  - ♦ Rayon Anneau (1,2,3..) : Ajuste le rayon de l'anneau , mais ne modifie pas son l'épaisseur .
  - ♦ Intensité Anneau (0..1) : Quantité de non transparence de l'Anneau .
  - ♦ Intensité Etoile 1 (0..1) : Quantité de non transparence de l'étoile à 8 branches .
  - ♦ Intensité Etoile 2 (0..1) : Quantité de non transparence de l'étoile à 4 branches .

Note de NasGûl : l'image ci−dessus utilise aussi la texture firebal.itx.