

Info sur les sorts

Rq : quand il y a une texture à ajouter, il faut aller dans shader → particles → additive(soft) et mettre la texture

Nom du prefab du sort	Matériel à associer (dans la section Renderer)
Energy	Material + texture : MAGINVShockSpellArt
EnergyBleu	Skill6x2 + textures : Cloud_rotation
EnergyBleu2	skill6x2
EnergyBleueNoire	Mat_FxSteam
EnergyJaune	whity_b_4x4
EnergyJauneOrangeBlanche	frame_ball_00
EnergyJauneOrangeBlanche1	Star
Fire	Default-Particle
EnergyMauveNoire	Skill6x2 + textures : Cloud_rotation

En ce qui concerne les sorts d'explosions, c'est le même matériel qui est utilisé (peu importe la couleur).

L'explosion se décompose en 3 :

- l'objet « Explosion... »	Glow_01
- l'objet « Sparks »	Sparks_01
- l'objet « Shockwave »	Shockwave