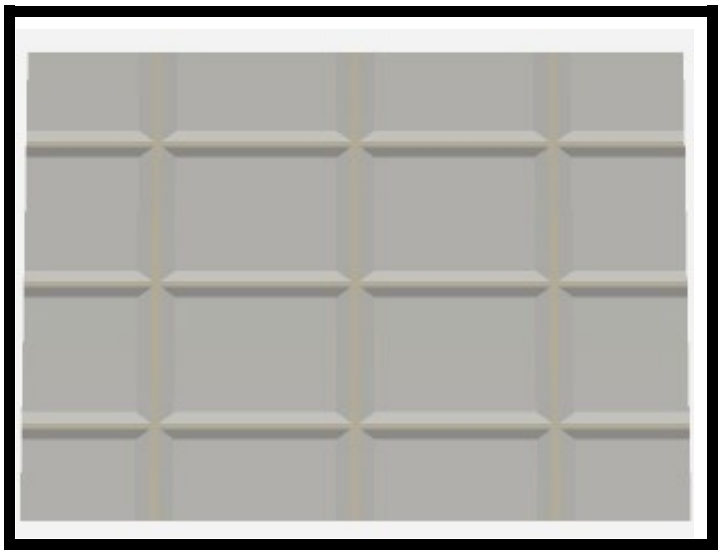
bathtile.itx



Type : Couleur , Creux et Bosses (relief)

La Texture simule l'effet carrelage dans une salle de bain, donc plus efficace sur un plan (sur les Axes X−Y, l'Axe Z doit dépasser la hauteur de l'objet pour être efficace) . Un Contrôle peut être appliqué aux rayures entre 2 carreaux (sur la largeur des 2 sommets ainsi que sur la largeur du fond des rayures) ,aux zones plates des carreaux, pour simuler un mur de briques ou un jeu d'Echecs/de Dames (Damier en Couleur) .

Nota : la largeur des 2 sommets ainsi que la largeur du fond des rayures sont établies sur une Echelle 1.0 x 1.0 par rapport à la dimension du carreau . Par ex : une largeur (entre les 2 sommets) d'une rayure de 0.25 et une largeur de fond de rayure = 0.0 ne donnera pas de zone plate au fond de la rayure, et l'entaille sera profonde de ¼ de la dimension du carreau .

Entrée de la requête

- ***Couleur***
  Couleur de la rayure : définit la couleur interne de la rayure.
- ***Dimension***
  L'utilisant pour modifier la dimension des carreaux, en attribuant des valeurs non égales, vous pouvez obtenir une forme de mur de briques .
  - ♦ Largeur Entailles : fractionnement du carreau.
  - ♦ Ajustage de la Pente de l'Entaille : Inclinaison apparente de la rayure sur le carreau .
  - ♦ Largeur de la Rayure : Ecartement de la rayure (=fraction de la dimension du carreau)
- ***Contrôles***
  - ♦ Ajustement Echelonné : disposer chaque rangée de carreaux, calculée en fraction de la largeur du carreau .
  - ♦ Lissage : Paramètres contrôlants la forme des rayures . Une valeur = 1.0 lissera la Rayure du Carrea