clrnoiz2.itx

Type : Couleur , Réflection , Transparence



La Texture plaque sur l'objet des couleurs aléatoirement, la couleur de base est à définir ainsi qu'un certain nombre de valeurs reflets et filtres à l'objet . La texture utilisera ses attributs d'objet pour créer la texture en fonction des valeurs en % définis . L'échelle de grandeur est modifiable sur chacun des axes .

Entrée de la requête

- ***Couleur***
  Couleur 1, 2 et 3 : couleurs de base de la texture .
- ***Dimensions***
  Dimension des axes X, Y et Z : définit la dimension et la forme de la couleur à appliquer par la texture
- ***Magnitude et Vitesse***
  : Variation de la texture .