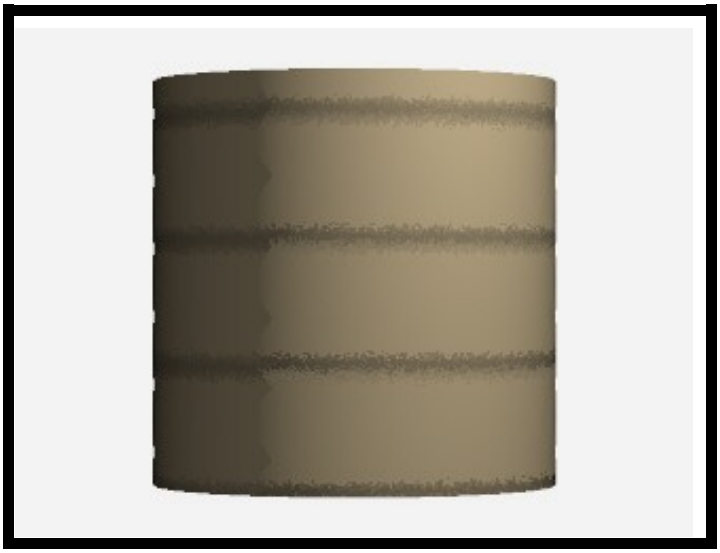
cracks.itx

Type : Couleur , Réflection , Transparence , Creux et Bosses (Relief)

Simule les Fissures/Rayures sur une surface . Fonctionne mieux sur un tube . Les axes de la texture déterminent la largeur du motif, les paramètres couleur fraction déterminent la profondeur des fissures .



Entrée de la requête

- ***Couleur***
  - ♦ Couleur des Fissures (0..1) : détermine la fraction de l'axe Z de la texture à colorier .
  - ♦ Fraction coloré (0..1) : Détermine la partie de l'axe Z faisant partie de la texture
- ***Contrôles***
  - ♦ Ajustage des Creux/Bosses : contrôle l'apparence (hauteur/profondeur) des fissures .
  - ♦ Lissage des Creux/Bosses (1..0) : modifie la forme des Creux/Bosses .
  - ♦ Intensité Couleur (0..1) : détermine l'intensité de l'application des attributs sur l'objet .
  - ♦ Lissage Couleur (0..1) : modifie les bords (plus Arrondis ou plus aigus)
  - ♦ Filtre/Reflet : déterminent la transparence et le reflet .
- ***Magnitude et Vitesse***
  Magnitude 1,2 et Vitesse 1,2 : modifient la forme et le motif des fissures . Une valeur = 0,0,0,0 ,les fissures seront de simples lignes sur la surface de l'objet . Plus les valeurs seront importantes, plus les Fissures seront importantes et tortueuses .