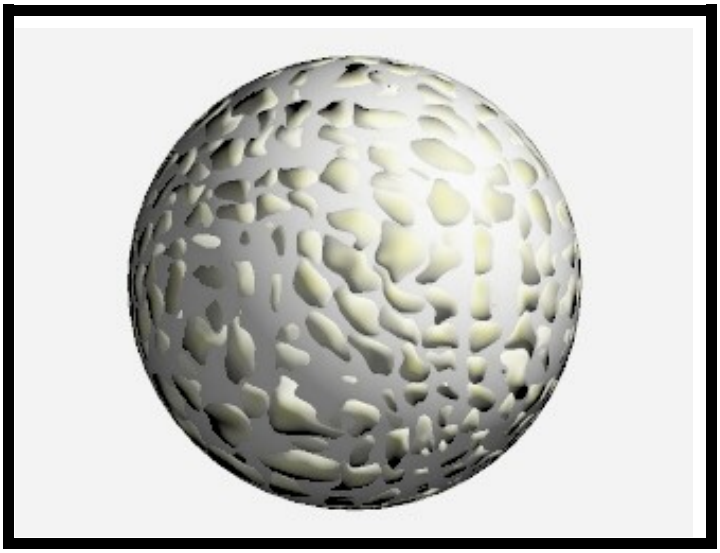
dinoskin.itx

Type : Couleur , Creux et Bosses (Relief)

Simule l'aspect accidenté, boursouflé des peaux de crocodile ou de dinosaure en trois dimensions



Entrée de la requête

- ***Couleur***
  - ♦ Couleur des Creux/Bosses RGB (Rouge, Vert, Bleu) : couleurs qui s'appliquent sur le sommet des Creux/Bosses .
  - ♦ Clip Couleur : du sommet et du bas . Une valeur = 0,0,0 : aucune Couleur sur les Creux/Bosses . Une valeur = 1.73 : couleur maximum sur le sommet et plus fade sur l'objet (entre les bosses) .
- ***Dimension***
  Dimension des Axes X, Y et Z : modification des formes/tailles des Bosses/Creux dans une seule direction .
- ***Contrôles***
  - ♦ Clip Sommet/Bas : modifier le clip sommet : transformera une autoroute en chemin pavé .
  - ♦ Modifier le Clip Bas : donnera l'aspect d'un chemin incrusté de pierres .
  - ♦ Ajustage des Creux/Bosses : modification de la hauteur des bosses ; une valeur négative donnera des creux .
  - ♦ Dispersion : quantité de surface recouverte .
- ***Magnitude et Vitesse***
  1 et 2 : pourcentage d'altération à appliquer sur les formes . La vitesse détermine la façon dont la texture est placée : rapidement, lentement ou graduellement . Vitesse 1 = lente et en forme de vague . Vitesse 2 = rapide et peu de changement de forme des bosses .