# dripdrp.itx

***Type : Creux et Bosses (Relief)***



Simule l'impact d'une goutte d'eau sur une surface liquide .
Nota : l'Axe Z doit toujours être perpendiculaire à la surface !

***Entrée de la requête***

- ***Dimension***
  - ♦ Rayon Max. Début/Fin : taille maximum des cercles sur la surface de l'eau .
  - ♦ Compteur Début/Fin des Rides : détermine un nombre de rides/vagues pour chaque impact de goutte sur la surface de l'eau .
- ***Contrôles***
  - ♦ Largeur des vagues Début/Fin : détermine l'étendue de chaque vague .
  - ♦ Amplitude (Z) Début/Fin : détermine l'apparence (hauteur et profondeur) des vagues .
- ***Animation***
  Distance de Déplacement : contrôle des paramètres de transformation d'une texture à une autre .