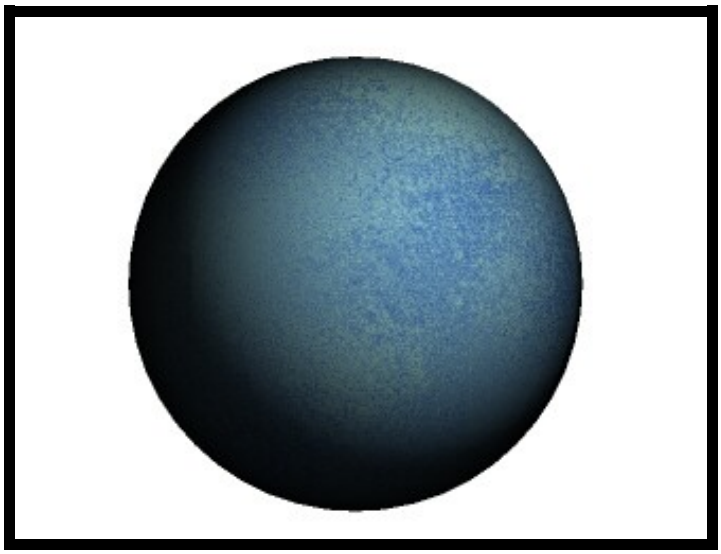
drtpain.itx

Type : Couleur , Réflection , Transparence



Texture simulant une couche de peinture sale . Elle fonctionne de la même façon que la texture poussière sauf que l'aspect sale/poussiéreux est déterminé par les attributs de l'objet lui−même . Un plaquage restrictif sur certaines zones de l'objet est possible .

Entrée de la requête

- ***Couleur***
  Couleur de l'Objet/Poussière : détermine la couleur des particules de saletés .
- ***Contrôles***
  - ♦ Creux/Bosses : simule un aspect boursouflé sur la surface par contraste entre la couleur de l'objet et celle de la texture .
  - ♦ Intensité Max. Saleté (0..1) : ajuste l'intensité Max . Pour l'application de saleté sur les zones de l'objet :utilisation du Red Channel (utilisation unique de la couleur rouge ,voir manuel)
  - ♦ Choix Red Channel : détermine sur quelle texture (couleur, reflet ou filtre) le Red Channel sera appliqué .
- ***Magnitude et Vitesse***
  Magnitude 1, 2 et Vitesse 1, 2 : définition de l'aspect et de la dispersion de la texture .