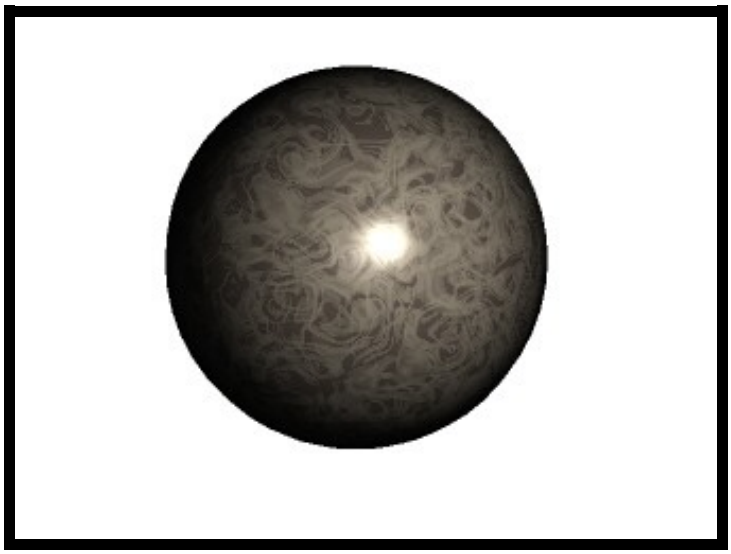
fuzz.itx

Type : Couleur , Réflection , Transparence

Simule un Aspect de Flou ou de zébrures.



Entrée de la requête

- ***Couleur***
  Couleur de Base de la Texture .
- ***Dimension***
  X ,Y et Z : Contrôle la Taille de la Texture .
- ***Contrôles***
  - ♦ Clip Fuzz (0..1) : Détermine l'aspect Aigu des Bords de la Texture . Une petite Valeur affinera les Bords .
  - ♦ Dispersion (0..1) : Quantité de surface recouverte par la Texture sur l'Objet .Plus le nombre sera proche du 1 ,plus il y aura de Surface couverte .
  - ♦ Ajustage Filtre et Reflet : Détermine le Degré de Transparence et Brillance de l'Objet .
- ***Magnitude et Vitesse***
  Magnitude 1,2 et Vitesse 1,2 : Divergence et Variance de l'effet .