monster.itx

Type : Couleur , Creux et Bosses (Relief)

Simule une Peau Boursouflée ,Pustuleuse ,Monstrueuse ! Nota : Si les Bosses au Bas de la Texture sont trop Carrées , attribuez une Valeur à Clip Bas proche de Zéro .



Entrée de la requête

- ***Couleur***
  Couleur des Petites et Grosses Bosses : Définition des Couleurs pour les Creux/Bosses .
- ***Dimension***
  X,Y et Z : Paramètrage de la Taille de la Texture par rapport aux Axes .
- ***Contrôles***
  - ♦ Clip Bas : Définit la Position de Contact des Bosses avec la Surface de l'Objet .
  - ♦ Aspect Bosses : Définition de la Hauteur/Profondeur des Bosses .
  - ♦ Dispersion : Quantité de Bosses à Placer sur la Surface de l'Objet .Valeur = 1.0 ,les Bosses couvrent l'Objet entièrement .
- ***Magnitude et Vitesse***
  Magnitude 1,2 et Vitesse 1,2 : Pourcentage d'Altération à Appliquer sur les Formes . La Vitesse détermine la manière 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 .