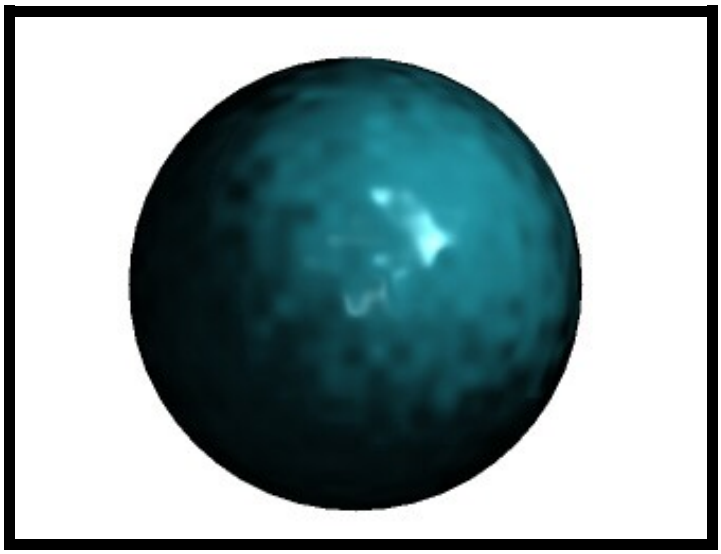
noizbmp.itx



Type : Creux et Bosses (Relief)

Simulation de Creux et Bosses .Personnellement je l'utilise pour Simuler les Vagues (par Transformation d'une Texture en une Autre, Rotation des Axes) sur la surface d'un Océan . Utile également pour Créer du Marbre, Papier, Tissus, Bois ,etc..

Entrée de la requête

- ***Dimension***
  Echelle de Grandeur Axe X,Y et Z : Autorise un Contrôle sur L'Orientation et l'Etirement de la Texture
- ***Magnitude et Vitesse***
  Creux/Bosses 1 et 2 : Contrôlent le Placement Aléatoire de la Couleur des Motifs . Définissent le Pourcentage d'Altération à apporter sur les Formes .Vous pouvez également Aplanir les Bosses .