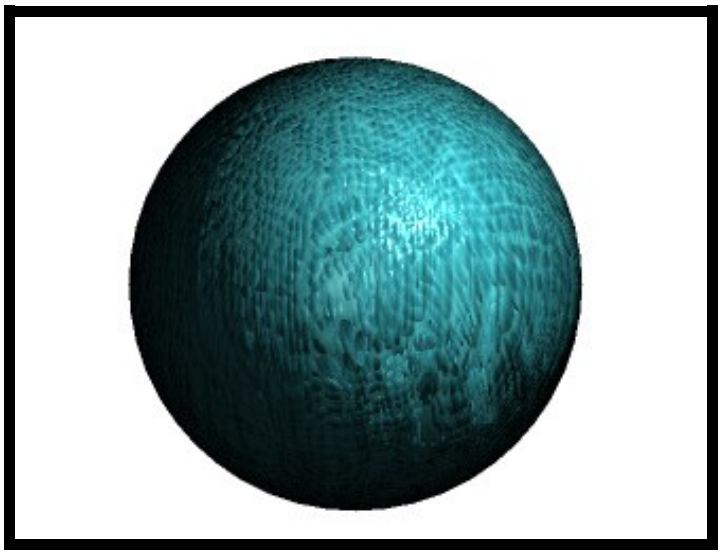
pebbled.itx

Type : Couleur , Réflection , Creux et Bosses (Relief)

Simule l'aspect du Plastique griffé ou de parties de Métal .



Entrée de la requête

- ***Couleur***
  - ♦ Couleur Creux/Bosses : Couleurs ajoutées entre les Creux/Bosses .
  - ♦ Clip Couleur : Contrôle la Couleur des Bosses . Détermine la Longueur d'Action de la Couleur partant de l'espace entre les Bosses vers leur Centre .
- ***Dimension***
  X,Y et Z : Les 3 fonctions Paramètrent l'Echelle de Grandeur et l'Etirement des Bosses (Reliefs) .
- ***Contrôles***
  - ♦ Relief : Définit la Hauteur/Profondeur apparente des Bosses .
  - ♦ Clip Haut/Bas : Ajuste l'espace entre les Bosses (Bas) ou Coupe (Aplanit) les Sommets des Bosses (Haut) .
  - ♦ Dispersion : Contrôle la Dispersion des Bosses ainsi que le Pourcentage de Recouvrement de Surface par les Bosses .
- ***Magnitude et Vitesse***
  Magnitude 1,2 et Vitesse 1,2 : Utilisées pour Modifier le Motif Aléatoire de la Texture . Magnitude = Degré d'Altération des Formes du Motif Bosses . Vitesse = détermine la Vitesse de Plaquage des Bosses sur l'Objet :Rapidement ,Lentement ou d'une manière Graduée .