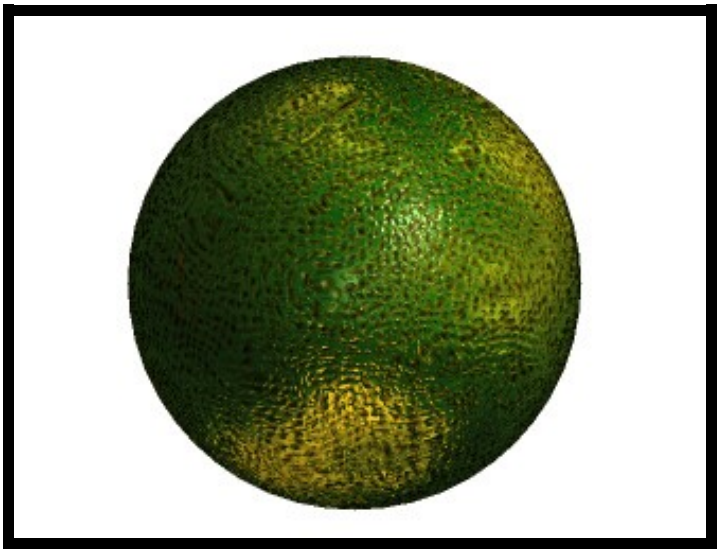
peened.itx

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

Simule la Finition d'un Objet Métallique à coups de Marteau .La texture plaque sur la surface de l'objet des petits paquets de dents (Entailles) serrés et sphériques



Entrée de la requête

- ***Couleur***
  - ♦ Couleur Bosses : Couleur ajoutée aux dents de la Texture .
  - ♦ Clip Couleur : Le Coloriage de la Texture débute du Centre des Dents pour Disparaître graduellement vers les Bords .
- ***Dimension***
  X,Y et Z : Modifie l'Echelle de Grandeur et l'Etirement de la Texture .Un aspect très Dentelé ou Granuleux est Obtenu par manipulation des Axes de la Texture .
- ***Contrôles***
  - ♦ Volume : Modifie l'apparence des Dents ,Hauteur et Profondeur .
  - ♦ Clip Haut/Bas : Utilisés pour modifier l'espace entre les Dents (Bas) ou pour aplanir leur Base (Haut) .
  - ♦ Dispersion : Contrôle du Pourcentage de recouvrement de Surface par les Dents .
- ***Magnitude et Vitesse***
  Magnitude 1,2 et Vitesse 1,2 : Utilisées pour Modifier le Motif Dentelé de la Texture . Magnitude = Degré d'Altération des Formes du Motif des Dents . Vitesse = détermine la Vitesse de Placage des Bosses sur l'Objet :Rapidement ,Lentement ou d'une manière Graduée .