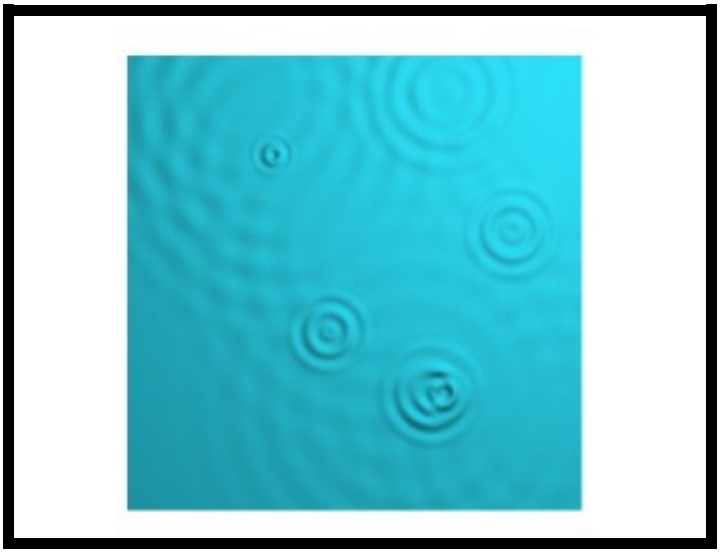
rain.itx

Type : Creux et Bosses (Relief)

Transforme une Surface comme si elle était Heurtée par des Gouttes d'eau (Pluie) .Même genre de Texture que DripDrop .Le Procédé de Pluie est Cyclique ,Répétitif . Les gouttes d'eau ne sont pas Visibles mais seulement leurs impacts .



Entrée de la requête

- ***Dimension***
  - ♦ Longueur Min/Max des Vagues : Détermine une Gamme Largueur pour les Rides de Surface .
  - ♦ Amplitude Z Min/Max : Définition de la Hauteur et Profondeur des Vagues .
  - ♦ Rayon Min/Max : Définition d'un Gamme de Taille pour les Cercles crées lors de l'Impact .
- ***Contrôles***
  - ♦ Compte Min/Max de Ride : Détermine une Gamme du Nombre de Vagues/Rides pour chaque Impact
  - ♦ Durée de Vie Min/Max : Temps de Vie de l'effet impact avant de disparaître .Plus le nombre sera petit , les rides disparaîtront plus rapidement .
- ***Animation***
  - ♦ # Impacts dans un Cycle : Définition du nombre d'impacts dans une animation cyclique .Plus il y en aura ,plus longs seront les temps de calcul .
  - ♦ Distance Parcourue : Vous devez définir une Distance à parcourir dans une Animation afin de Créer un Mouvement Visible .
  - ♦ Motifs Aléatoires : Définit Aléatoirement des Formes de Vague.