rddthst.itx

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

Applique une sorte de Tuile Sale ,de coupes (Forme biseautée entre 2 Tuiles) sur la Surface de l'objet . Utile dans les Vaisseaux Spatiaux pour simuler les Circuits Imprimés . S'applique le mieux sur les Objets sphèriques.



Entrée de la requête

- ***Couleur***
  - ♦ Couleur Forme : La Couleur des intersections (Coupes) .
  - ♦ Reflet/Filtre : Définition de la Quantité de Réflexion et Transparence des Coupes (Lignes entre 2 Tuiles) .
  - ♦ Poussière et Rouille : Place une Couche de Poussière ou de Rouille sur les Côtés des Tuiles .
- ***Dimension***
  - ♦ Taille Axe Z : Attribue une Echelle de Grandeur aux Coupes dans la Direction Z .
  - ♦ Taille des Formes : Définit la Tailles des Coupes .
  - ♦ Largeur Lignes : Détermine la largeur des lignes entre les Tuiles .
  - ♦ Sweep Div : Ajuste la Taille des Tuiles lorsqu'elles s'éloignent autour de l'Axe Z .
  - ♦ ***Contrôles***
    X,Y et Z Eccentricity : Lorsqu'une Valeur devient Excentrique (Trop Forte) , les Tuiles peuvent avoir un aspect trop Déformé , les Contrôles X,Y et Z corrigent ces Distorsions .