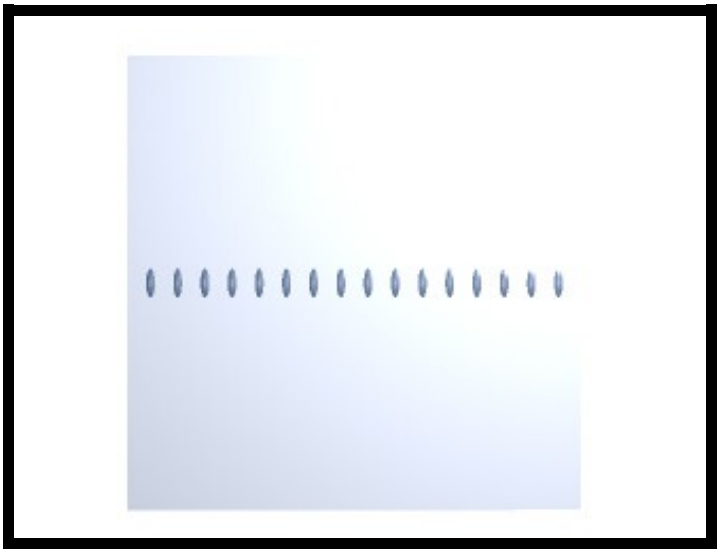
rivitz.itx

Type : Couleur , Réflection , Transparence

Plaquage Symétrique de Fenêtres ,Bosses Rondes ou Rectangulaires .Simule des Rivets tout autour de l'Objet .



Entrée de la requête

- ***Couleur***
  - ♦ Couleur : Couleur de base des Bosses .
  - ♦ Brillance : Aplatit les Formes . Plus il y en aura, plus la Texture semblera perdre son coté 3D pour un aspect 2D .
  - ♦ Filtre et Reflet : Plus la Valeur Filtre sera grande ,plus vous donnerez un côté Fenêtre aux Formes .
- ***Dimension***
  - ♦ Taille des Formes : Largeur de Chaque forme .
  - ♦ Nombre : Détermine le nombre de Bosses affichées à l'Ecran .
- ***Contrôles***
  - ♦ Plat X ,Autour Z : Manière dont seront appliquées les Bosses sur l'Objet ,par plaquage Plat ou Enroulées autour de l'Objet .
  - ♦ Forme Rect/Ronde : Détermine la Forme des Bosses :Ronde ou Rectangulaire .
  - ♦ Ordonné/Aléatoire : Simule l'effet de Flash en Animation .Plaquage des Bosses aléatoirement ou d'une façon Ordonnée .
  - ♦ Anim Chase/and : Bascule du Mode Flash Aléatoire ou Ordonné en mode d'éclairage fuyant (Animation) .
  - ♦ Pourcentage : Quel pourcentage d'effet sera appliqué (Pourcentage du nombre de Bosses Affichées ou Cachées) .
  - ♦ Ajustage Bosse : Détermine le Volume des Bosses .
- ***Animation***
  - ♦ Variable Aléatoire : Variation aléatoire durant l'Animation .
  - ♦ Durée : Répétition du Motif d'une manière fluide .