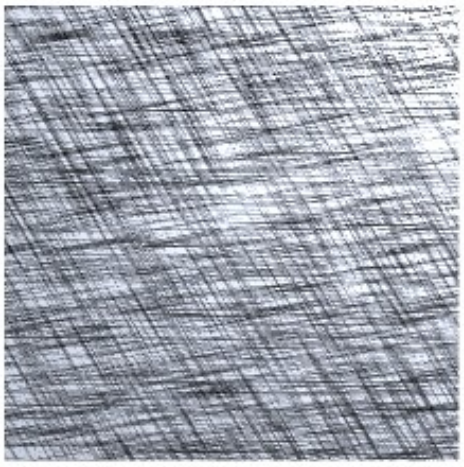
scratch.itx

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

Plaquage d'éraflures ,rayures ,griffures sur la surface d'un objet .



Entrée de la requête

- ***Couleur***
  - ♦ Couleur Volume : Couleur de l'intérieur des Rayures .
  - ♦ Clip couleur : Détermine la quantité de couleur sur les parties dentelées de la Texture ,la couleur irradiera du centre de la déchirure à ses bords .Plus la valeur sera grande plus la couleur débordera . Plus sa valeur sera petite ,plus la couleur se concentrera en son centre .
- ***Dimension***
  X,Y et Z : Modifie l'Echelle de grandeur de la Texture ,modification qui peut être apportée sur chacun des axes ,individuellement .
- ***Contrôles***
  - ♦ Haut/Bas : Modifie l'espacement entre les rayures (Bas) ou aplatit les rayures du bas vers les sommets (Haut) .
  - ♦ Ajustage du Volume : Profondeur/Hauteur .
  - ♦ Dispersion : Détermine le Pourcentage de déchirures présentes à l'écran .
- ***Magnitude et Vitesse***
  Ajustage de la quantité d'altération (aléatoirement) à apporter sur la forme/zone des rayures