staingl.itx

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

L'idée est de simuler l'aspect d'un Vitrail avec sa multitude de facettes multicolores . Placer une source lumineuse Cast Shadows (Projection d'Ombres) au travers de la texture .



Entrée de la requête

- ***Couleur***
  Couleur 1 et 2 : Deux Couleurs de base qui par mélange donneront les couleurs des facettes .
- Couleurs Raccords : Détermine la couleur des raccords entre les facettes .

- ***Contrôles***
  - Echelle : Dimension des morceaux de verre (facettes) , modifiable seulement sur l'ensemble et non individuellement .
  - Ajustage Volume : Un volume/profondeur peut être donné aléatoirement à la surface des facettes .
  - Largeur raccord : Profondeur des raccords entre les facettes .Une valeur = 0.0 fera disparaître ces lignes , 1.0 = les lignes recouvriront toute la surface .
  - Vitesse : Par la vitesse de plaquage du volume (lente ,rapide) la taille peut être modifiée sur le verre .
  - Transparence : Degré de Transparence des morceaux de verre .