

PN Clouds Ino

雲模様の絵を生成します。

pixel 値は、

8bits 画像の場合128(0x80)

16bits 画像の場合32768(0x8000)

を中心としたノイズとなります。

なお、この値より大きい値と小さい値は必ずしも均等にはなりません。

--- 設定 ---

Size

模様のパターンの大きさを指定します。

値を小さくすると小さい模様、大きくすると大きい模様となります。

単位は mm です。

初期値は10です。

Z

絵を連続的に変化させます。

例えば、1フレームから24フレームを0から1まで変化させます。

初期値は0です。

Octaves

雲模様の細部を加えます。

1から10までの整数で指定します。

数が増えるほど細部のノイズが現れます。

初期値は1です。

Persistence

雲模様の細部のノイズの強さを指定します。

Alpha Rendering

OFF のとき Alpha を最大値で塗りつぶし、全面不透明とします。

ON で Alpha にも RGB と同じ画像を生成します。

初期値は ON です。