

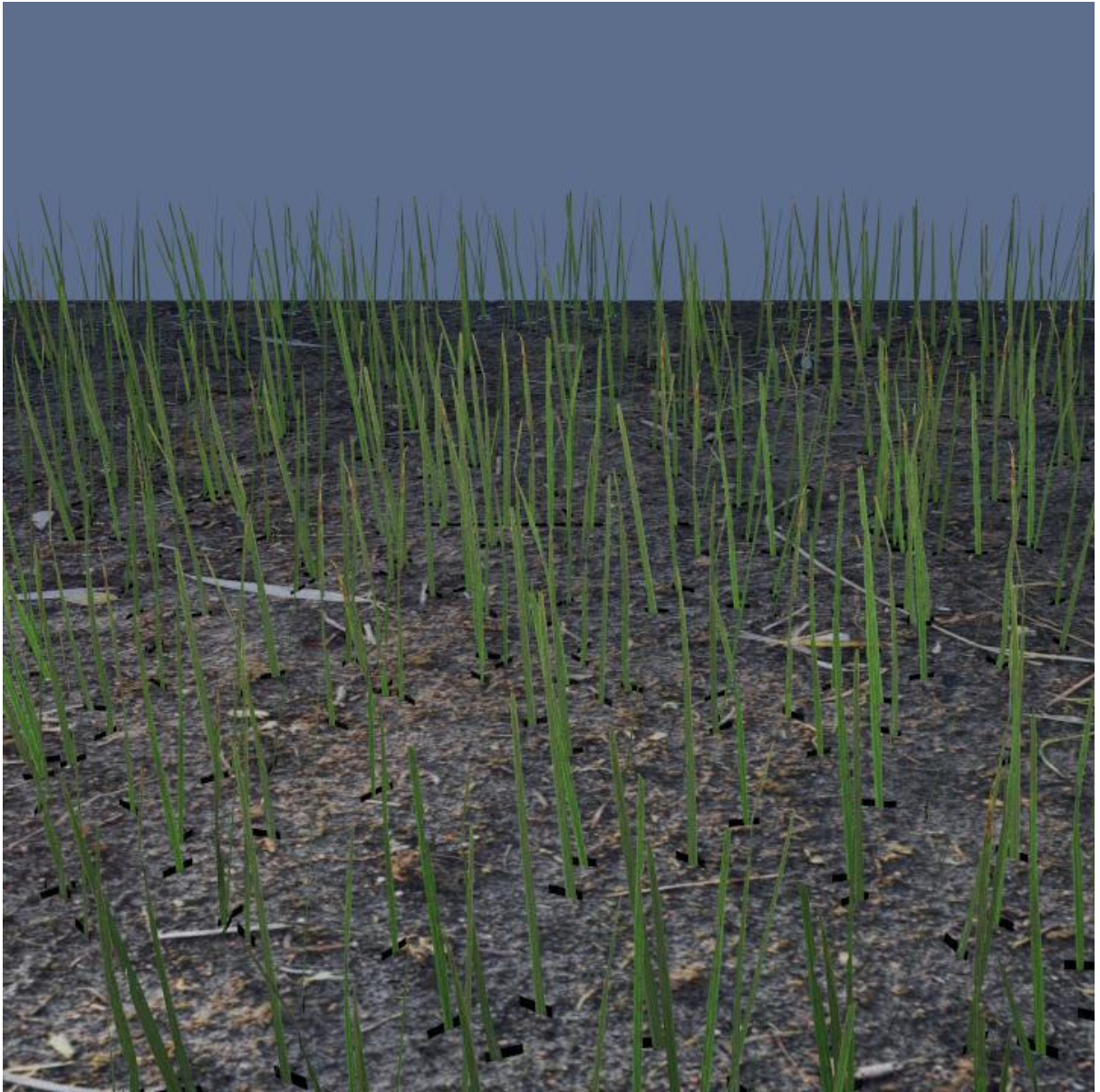
DensityControl [facile]

Density = 0.1

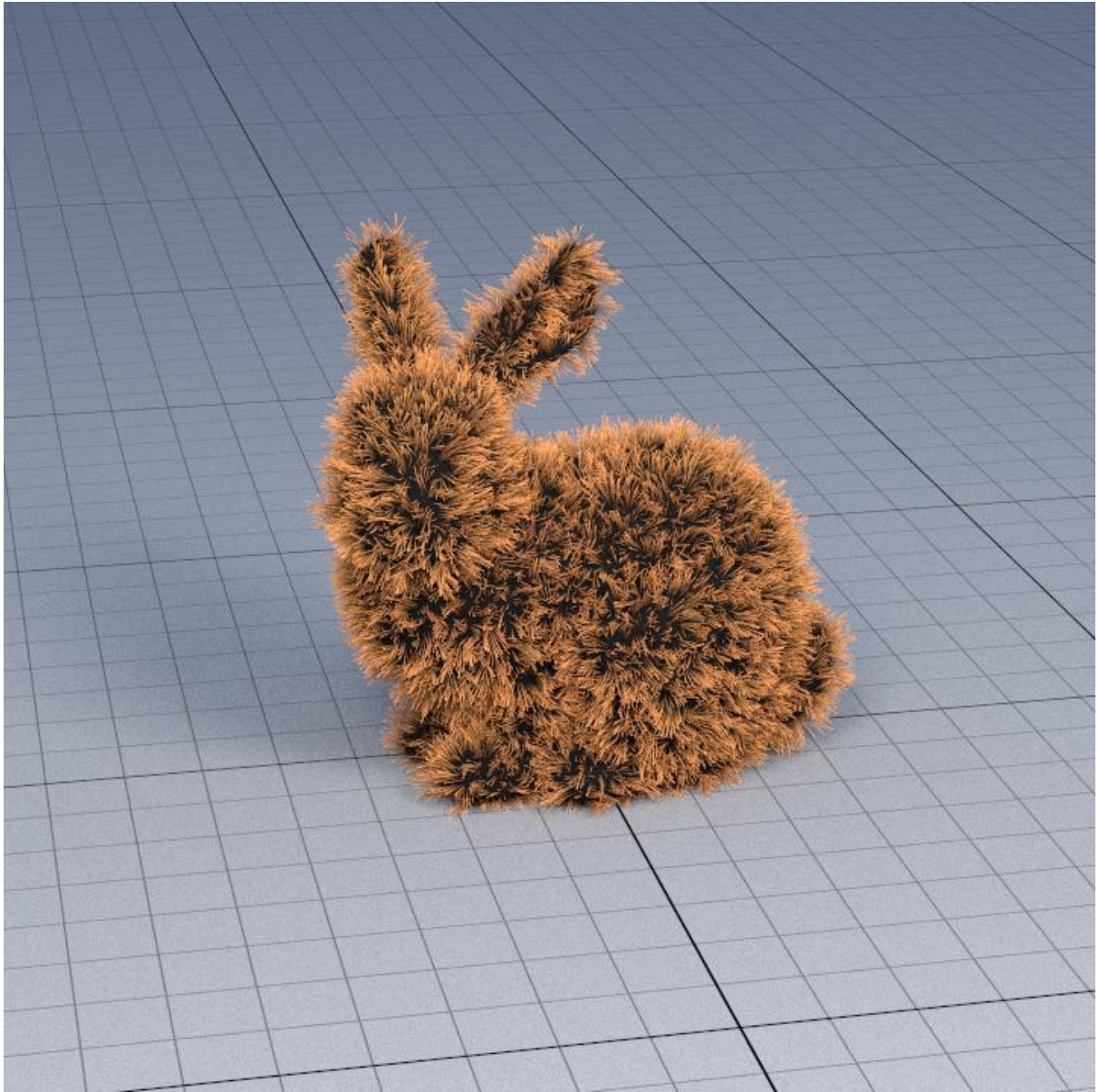
Ho creato un numero casuale e lo confronto con la densità (float da 0 a 1). Se è minore di density metto il capello o il filo d'erba)



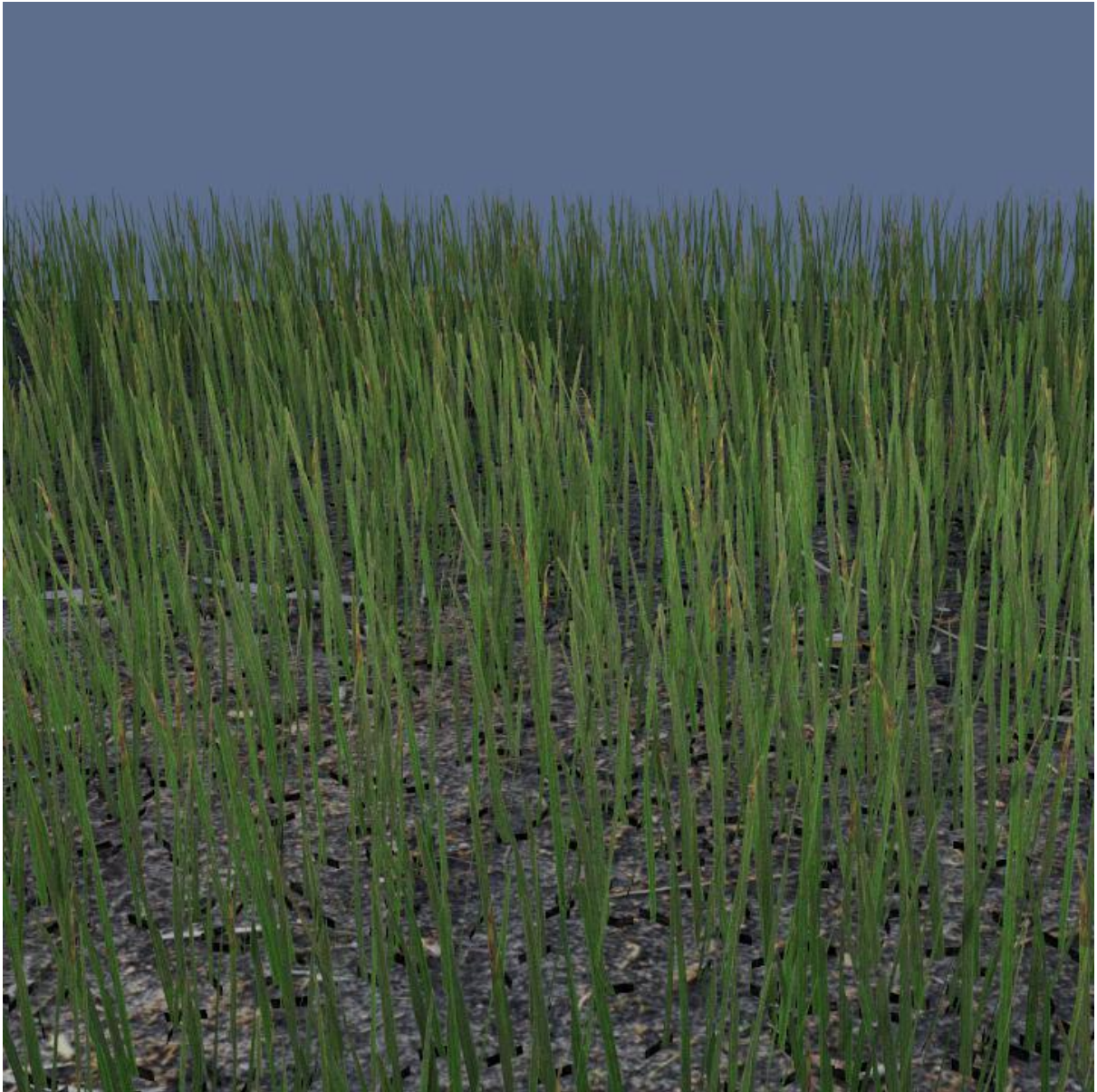
Density = 0.1



Dentity = 0.5



Density = 0.5

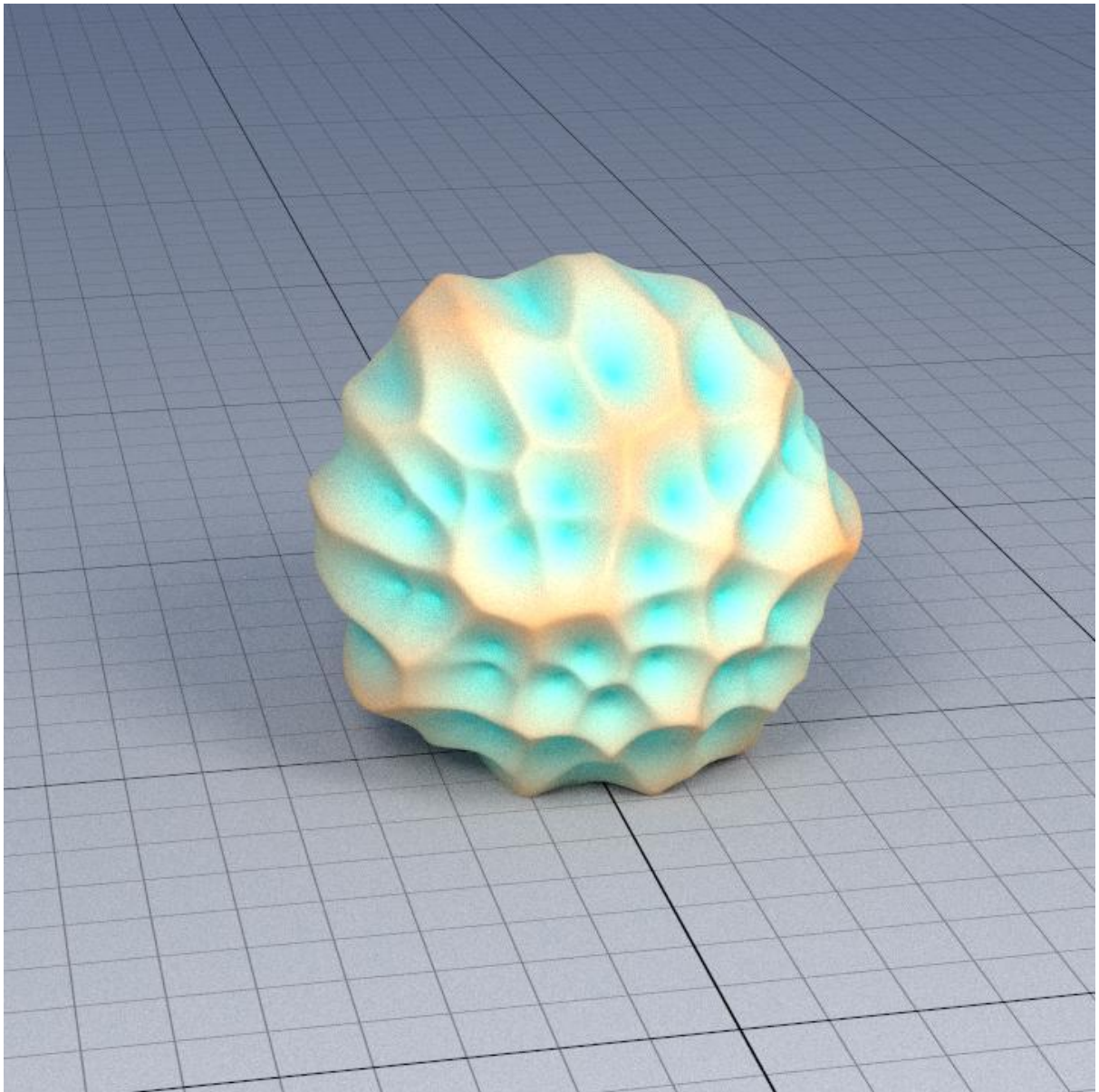


SmoothVoronoi [facile]

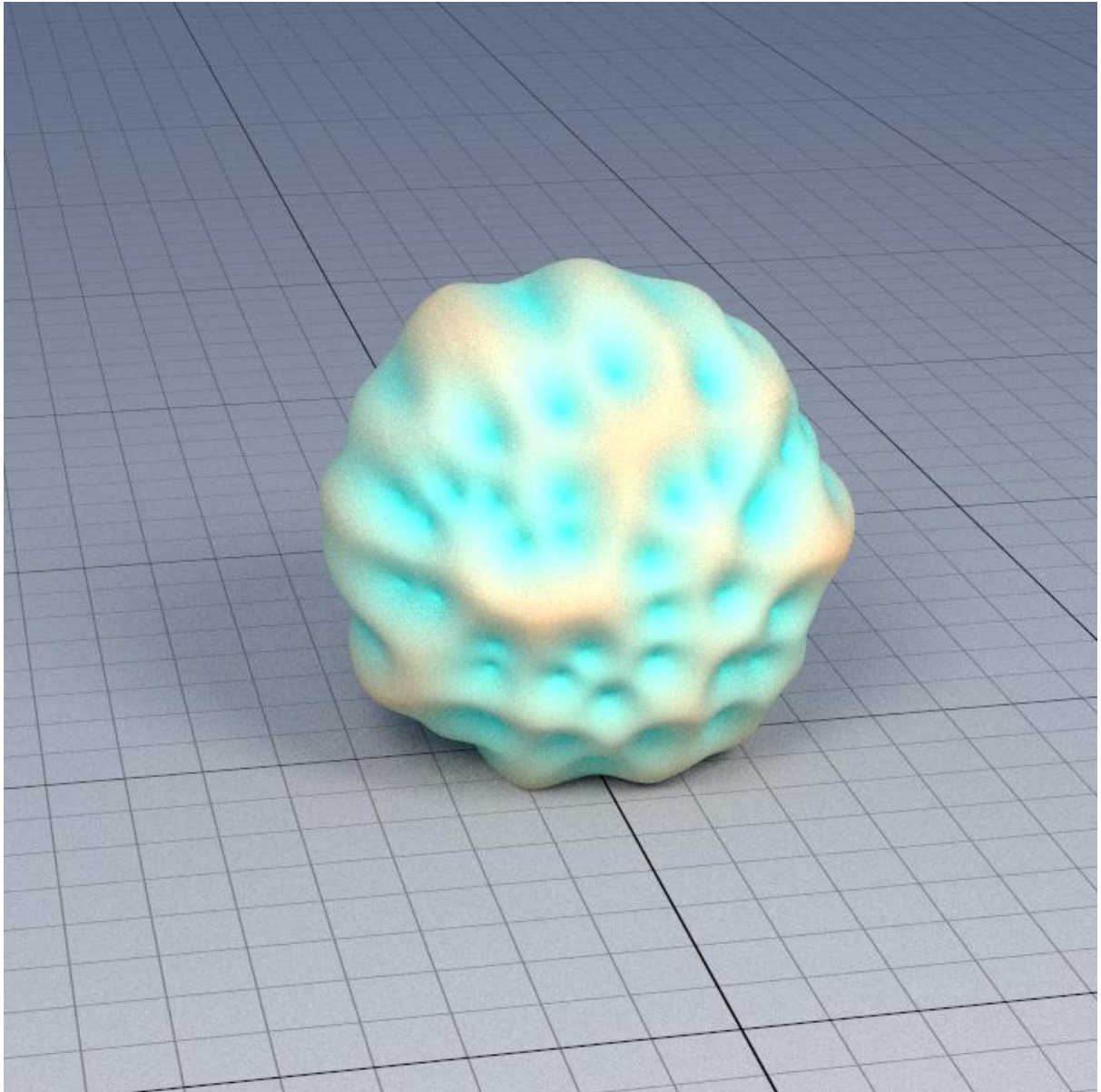
(riferimento: <https://www.iquilezles.org/www/articles/smoothvoronoi/smoothvoronoi.htm>)

Ho modificato la funzione make_displacement e applicato al posto di turbulence la funzione SmoothVoronoise

falloff = 32.0



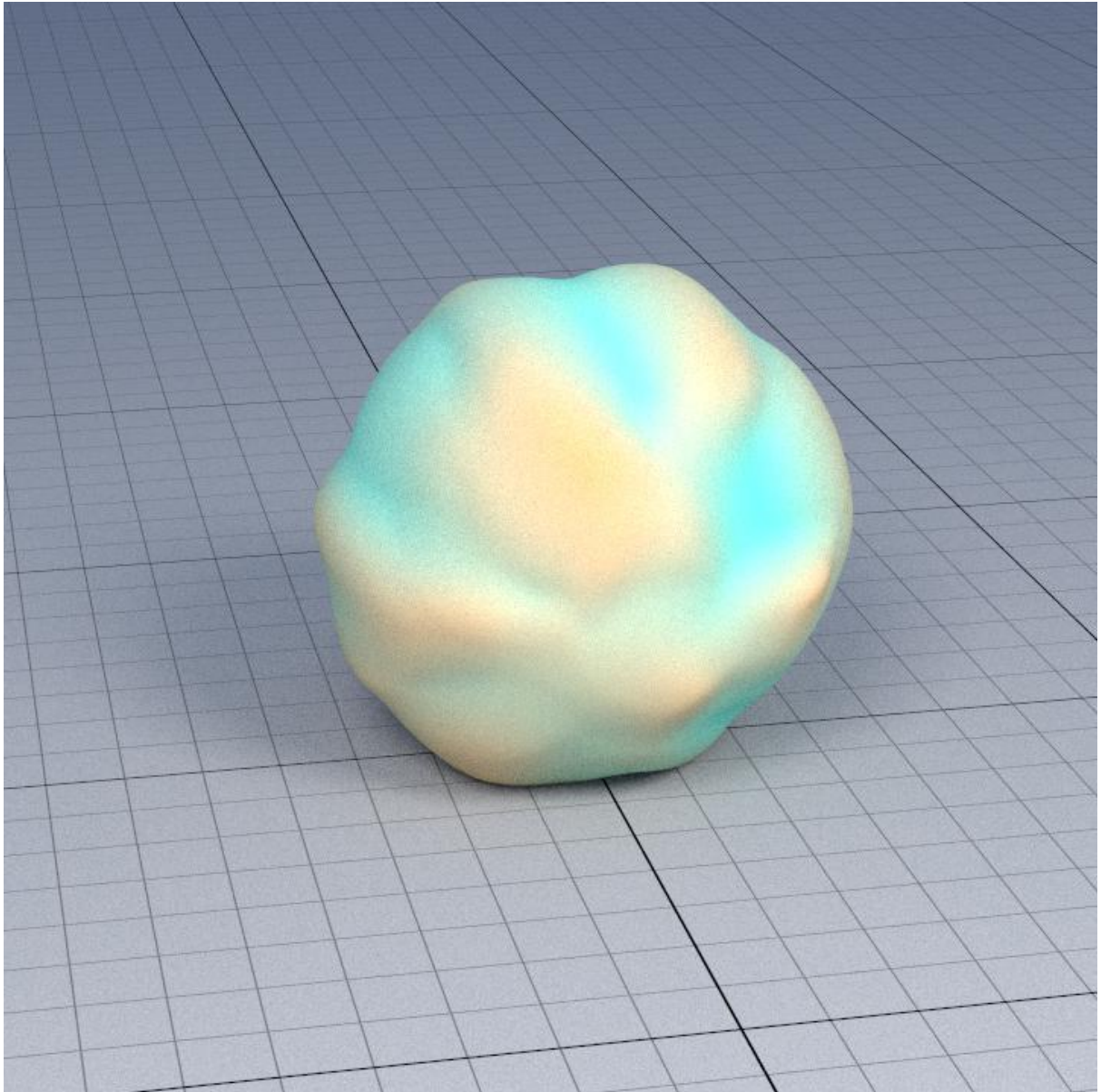
falloff = 8.0



VoroNoise [facile]

(riferimento: <https://www.iquilezles.org/www/articles/voronoise/voronoise.htm>)

Ho modificato la funzione make_displacement e applicato al posto di turbulence la funzione Voronoise



CellNoise [facile]

(riferimento: <https://www.iquilezles.org/www/articles/voronoilines/voronoilines.htm>)

Ho modificato la funzione make_displacement lavorando sui colori secondo la funzione cellnoise

