***Parámetros que se podrán modificar por el artist variable.***

a. La intensidad de la luz. Cuando la luz está apagada solo debe verse el efecto de anillo y la lava.

b. Una variable para controlar el color de la luz.

c. Una variable de 0 a 1, para controlar que tan fuerte se desea el rim light.

d. Una variable shine que controla el efecto especular.

e. Una variable que controle la intensidad del brillo especular.

f. Una variable bumpValue, que controle el efecto de bump (solo de la roca).

g. Una variable (vector) que controle la dirección de la luz.

h. Una variable (color) que controle el color de la roca, esta variable se multiplica por la textura de color de la roca.

i. Una variable que controle el color de la lava. Tengan en cuenta que para que se vea un efecto interesante debe exagerarse considerablemente algunos valores. Para las imágenes que les muestro uso el siguiente color RGB = (500,220,63).

k. Una variable que controle el color del rim light.