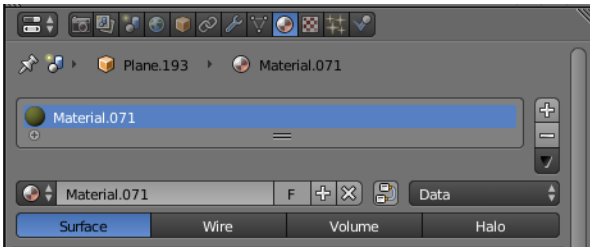


4. Materialien

Material:

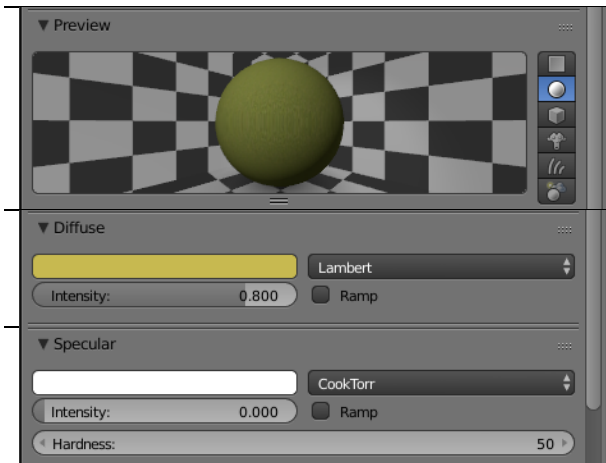


Material-Manager

- anlegen
- hinzufügen
- umbenennen
- löschen, etc.

Materialtyp

- Surface (Geschlossene Oberfläche)
- Wire (Nur Kantenlinien)
- Volume (Komplettes Objekt)
- Halo (Lichtball)



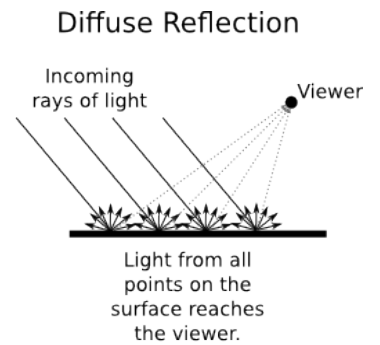
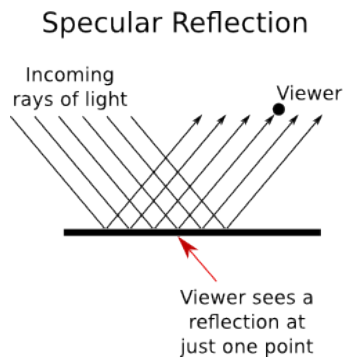
Vorschau-Modus

Diffuse-Beleuchtung (Grundfarbe)

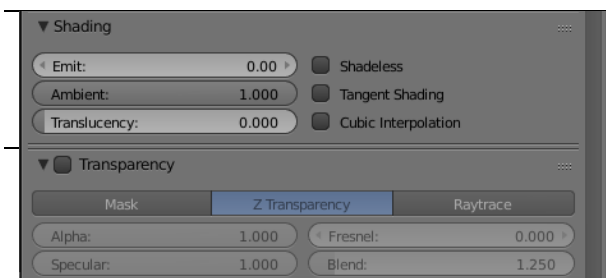
Glanzlicht (Glanzlichtpunkte)



Smooth- vs. Flat-Shading

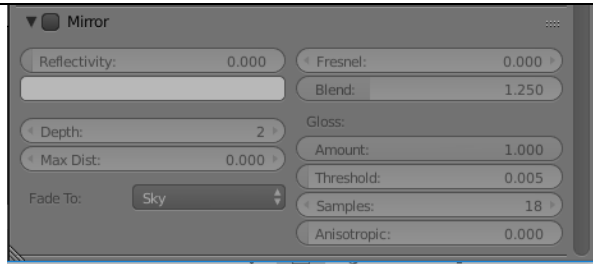


(Bildquellen: <http://math.hws.edu/graphicsbook/c4/s1.html>)

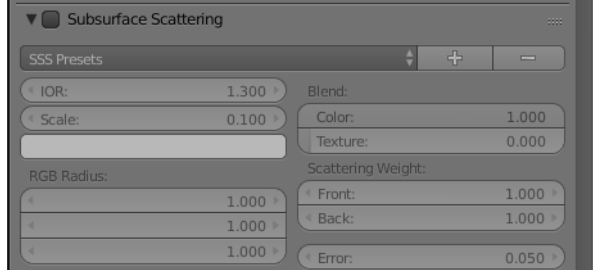


Oberflächeneigenschaften

Transparenz

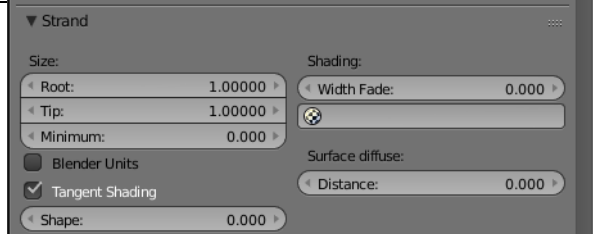


Spiegelung der Objektoberfläche (auch in Kombination mit Textur möglich)

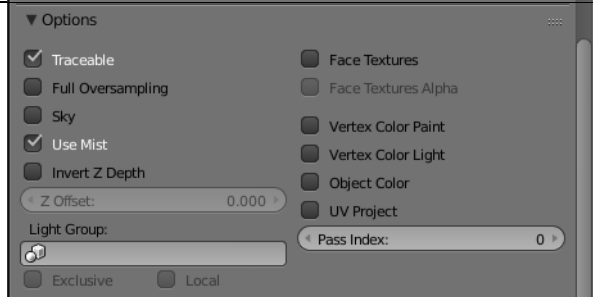


Volumenstreuung (Simulation von transluzenten Körpern)

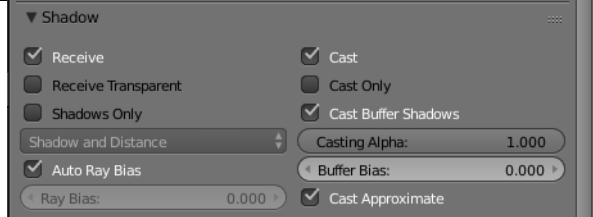
- Lichtstrahlen werden erst reflektiert, wenn sie in das Objekt eingedrungen sind.



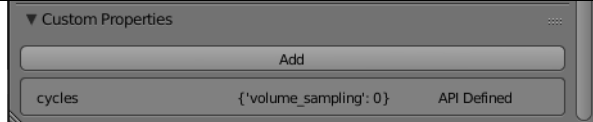
Partikel-Shader (z.B. Haare, Gras, usw.)



Weitere Optionen



Schatten



Weitere Parameter