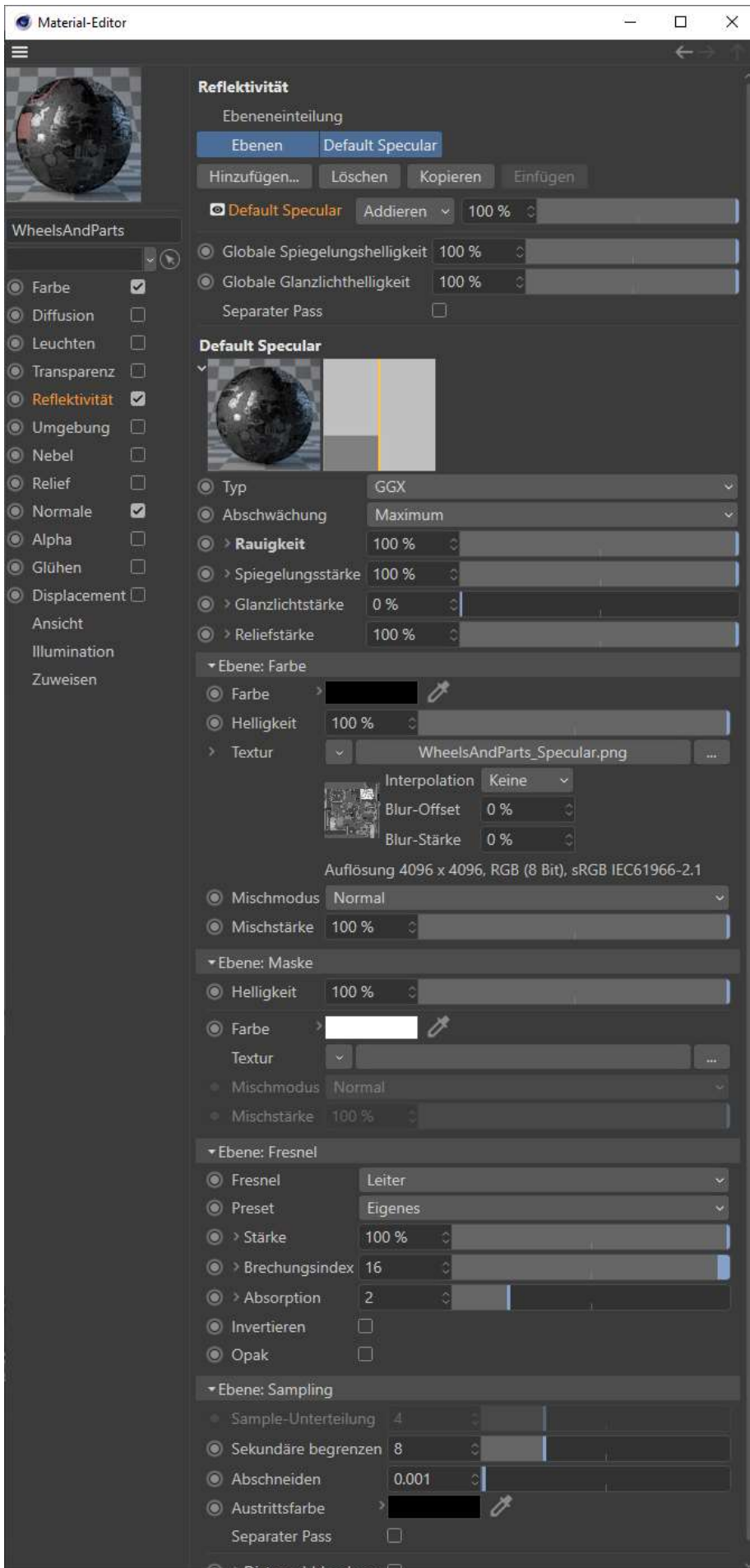


Material-Editor



**Reflektivität**

Ebeneneinteilung

Ebenen Default Specular

Hinzufügen... Löschen Kopieren Einfügen


Default Specular Addieren 100 %

Globale Spiegelungshelligkeit 100 %

Globale Glanzlichthelligkeit 100 %

Separater Pass

**Default Specular**



Typ GGX

Abschwächung Maximum

> Rauigkeit 100 %

> Spiegelungsstärke 100 %

> Glanzlichtstärke 0 %

> Reliefstärke 100 %

▼ Ebene: Farbe

Farbe

Helligkeit 100 %

> Textur WheelsAndParts\_Specular.png

Interpolation Keine

Blur-Offset 0 %

Blur-Stärke 0 %

Auflösung 4096 x 4096, RGB (8 Bit), sRGB IEC61966-2.1

Mischmodus Normal

Mischstärke 100 %

▼ Ebene: Maske

Helligkeit 100 %

Farbe

Textur

Mischmodus Normal

Mischstärke 100 %

▼ Ebene: Fresnel

Fresnel Leiter

Preset Eigenes

> Stärke 100 %

> Brechungsindex 16

> Absorption 2

Invertieren

Opak

▼ Ebene: Sampling

Sample-Unterteilung 4

Sekundäre begrenzen 8

Abschneiden 0.001

Austrittsfarbe

Separater Pass

> Distanzabbildung

WheelsAndParts

- Farbe
- Diffusion
- Leuchten
- Transparenz
- Reflektivität
- Umgebung
- Nebel
- Relief
- Normale
- Alpha
- Glühen
- Displacement

Ansicht

Illumination

Zuweisen

