

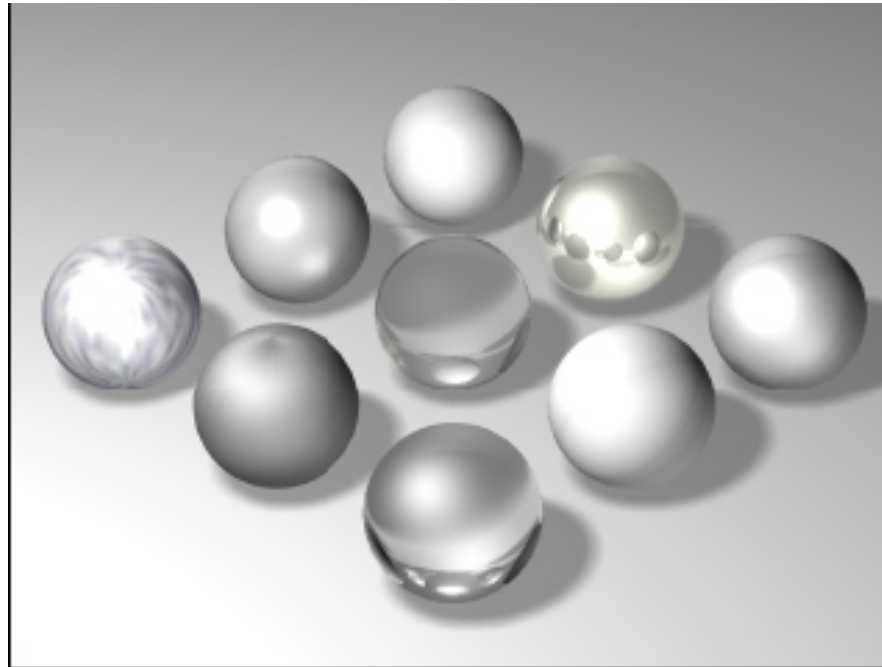


3D – Grafik mit TrueSpace 5

Reflexionen
März 2009

Reflexionen

Reflexions-Shader gehören zu den komplexesten Kontrollmechanismen, die die Art und Weise, wie das Licht mit einer Oberfläche interagiert, beeinflussen.

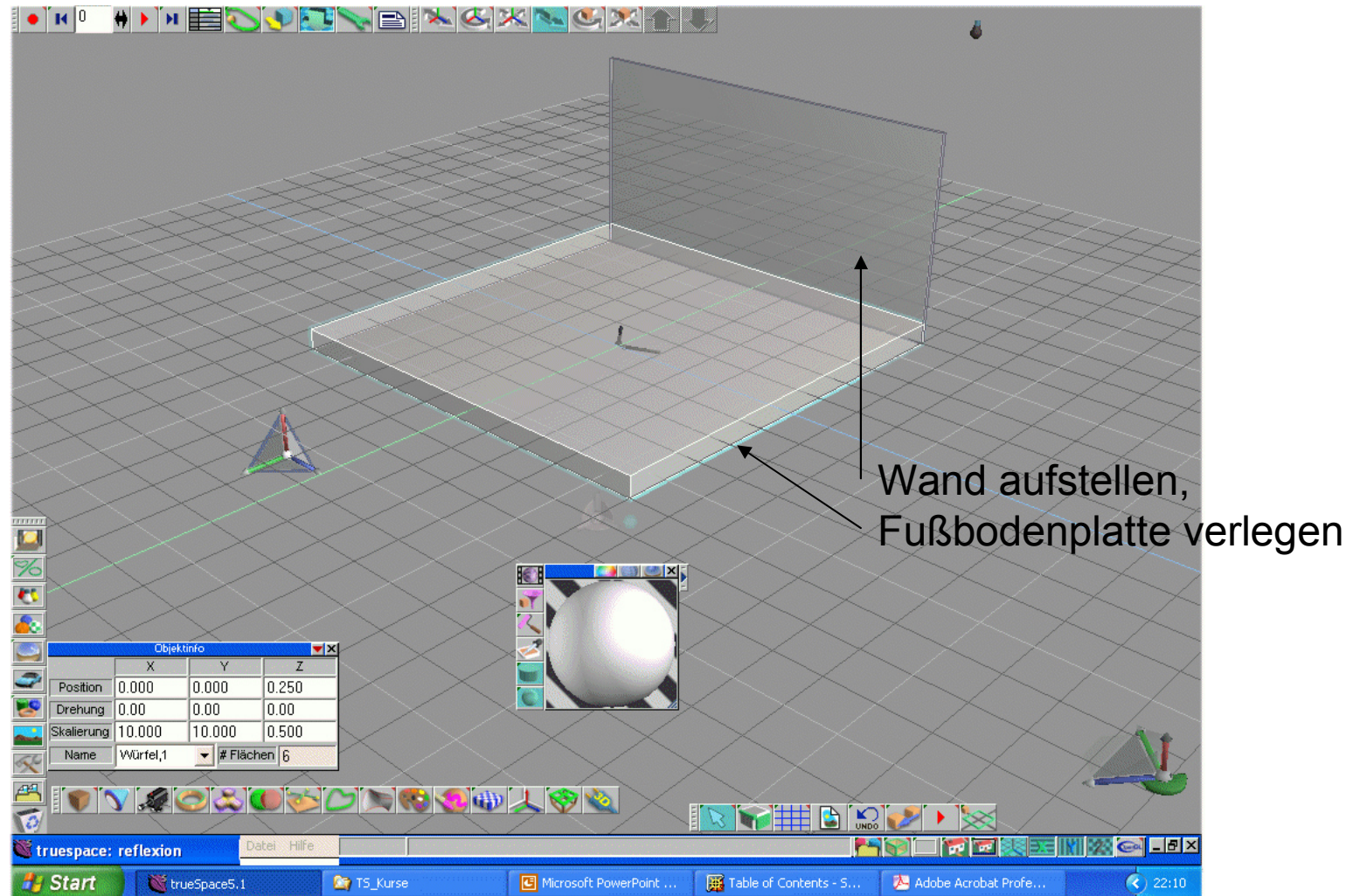


Reflexionen

Reflexions-Shader können je nach Typ über folgende Parameter gesteuert werden:

- **Lum – Luminanzkoeffizient** bestimmt, wie glänzend eine Oberfläche ist, bevor sie mit Licht interagiert.
- **Dif - Diffusionkoeffizient** bestimmt die Streuung des Lichts, bevor Glanzlichter auf die Oberfläche einwirken.
- **Glz – Glanzkoeffizient bestimmt** die Helligkeit und die Leuchtkraft eines Materials. Harte, glänzende Oberflächen wie Kunststoffe haben derartige Glanzlichter.
- **Spk - spekulärer Koeffizient** bestimmt die Verteilung und die Weichheit von Oberflächenglanzlichtern.
- **Spg - Spiegelkoeffizient** bestimmt, wie viel Farbe von der Umgebung von der Oberflächenfarbe absorbiert wird.
- **Dlg - Durchlässigkeitskoeffizient** definiert, wie viel Licht durch ein Material hindurch scheinen kann.
- **Brc - Brechungskoeffizient** gibt den Lichtbrechungsindex eines Materials an. Ein Wert von 1 heißt, dass das Licht ohne Brechung durch ein Material hindurch scheint.

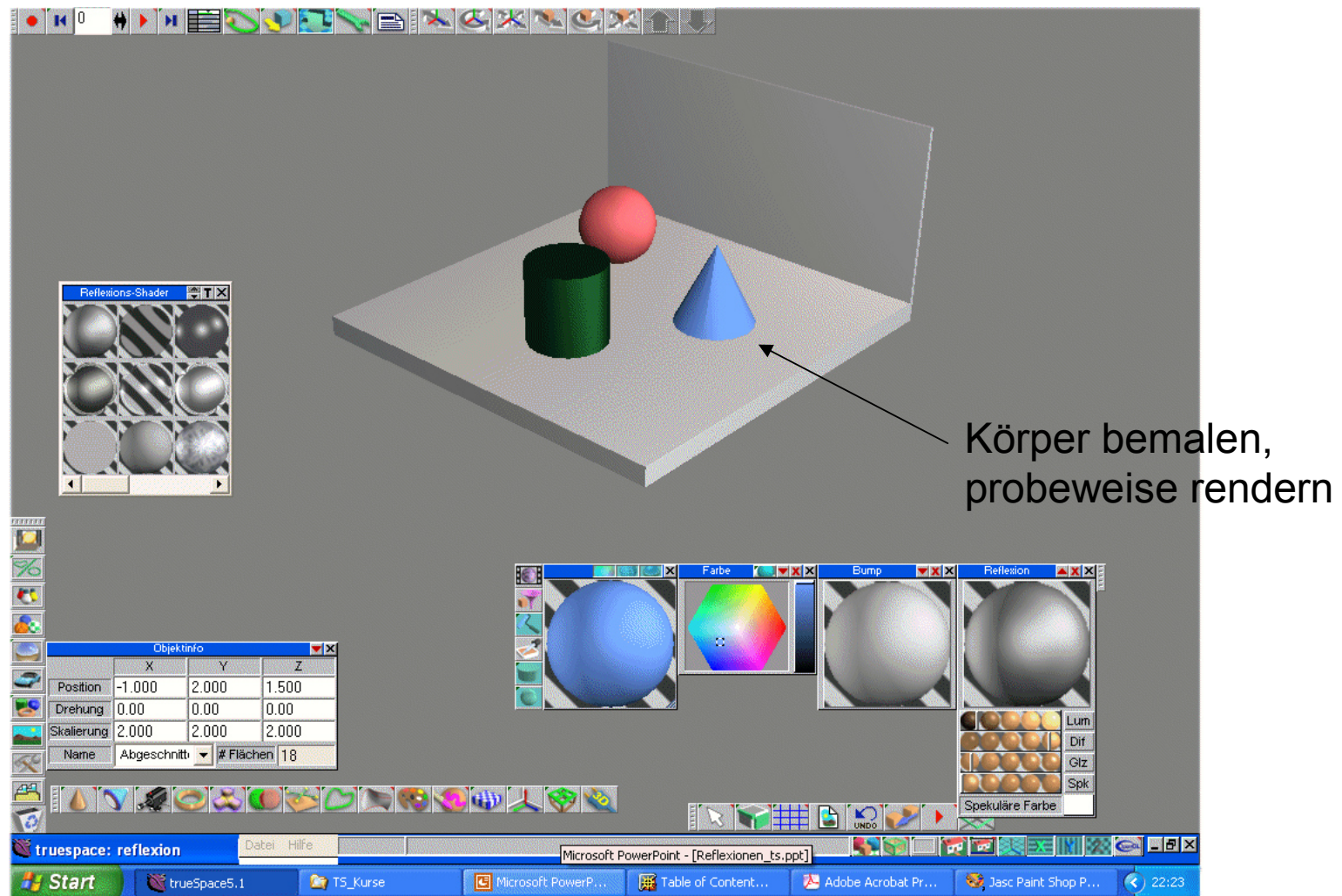
Reflexionen – Wand und Fußboden



Reflexionen – Grundkörper



Reflexionen – Körper bemalen



Reflexionen – Bodenplatte verspiegeln

2. Reflexions-Shader
„Spiegel“ wählen (reM
auf Reflexionskugel)

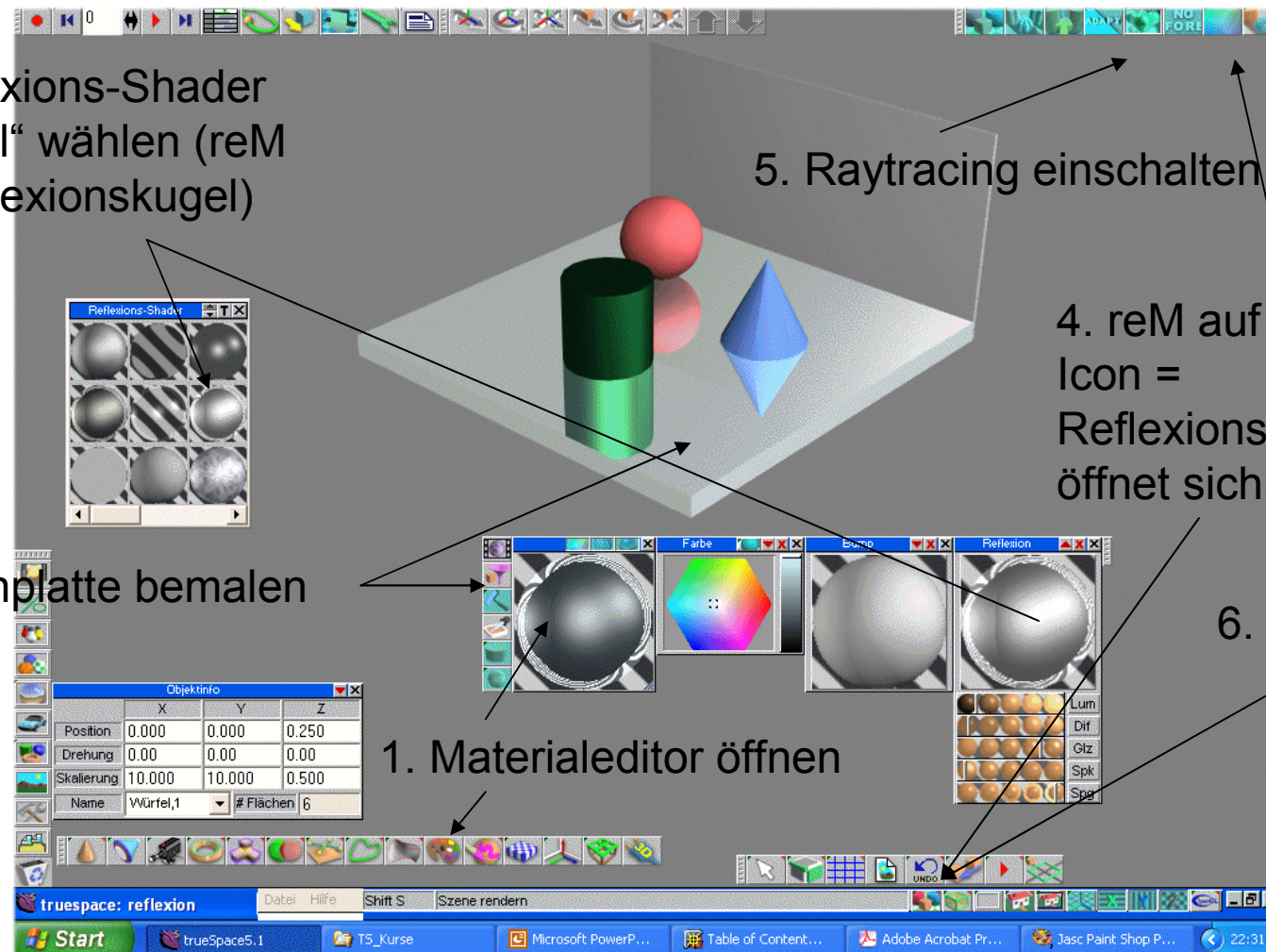
5. Raytracing einschalten

4. reM auf Render-
Icon =
Reflexionsmenü
öffnet sich

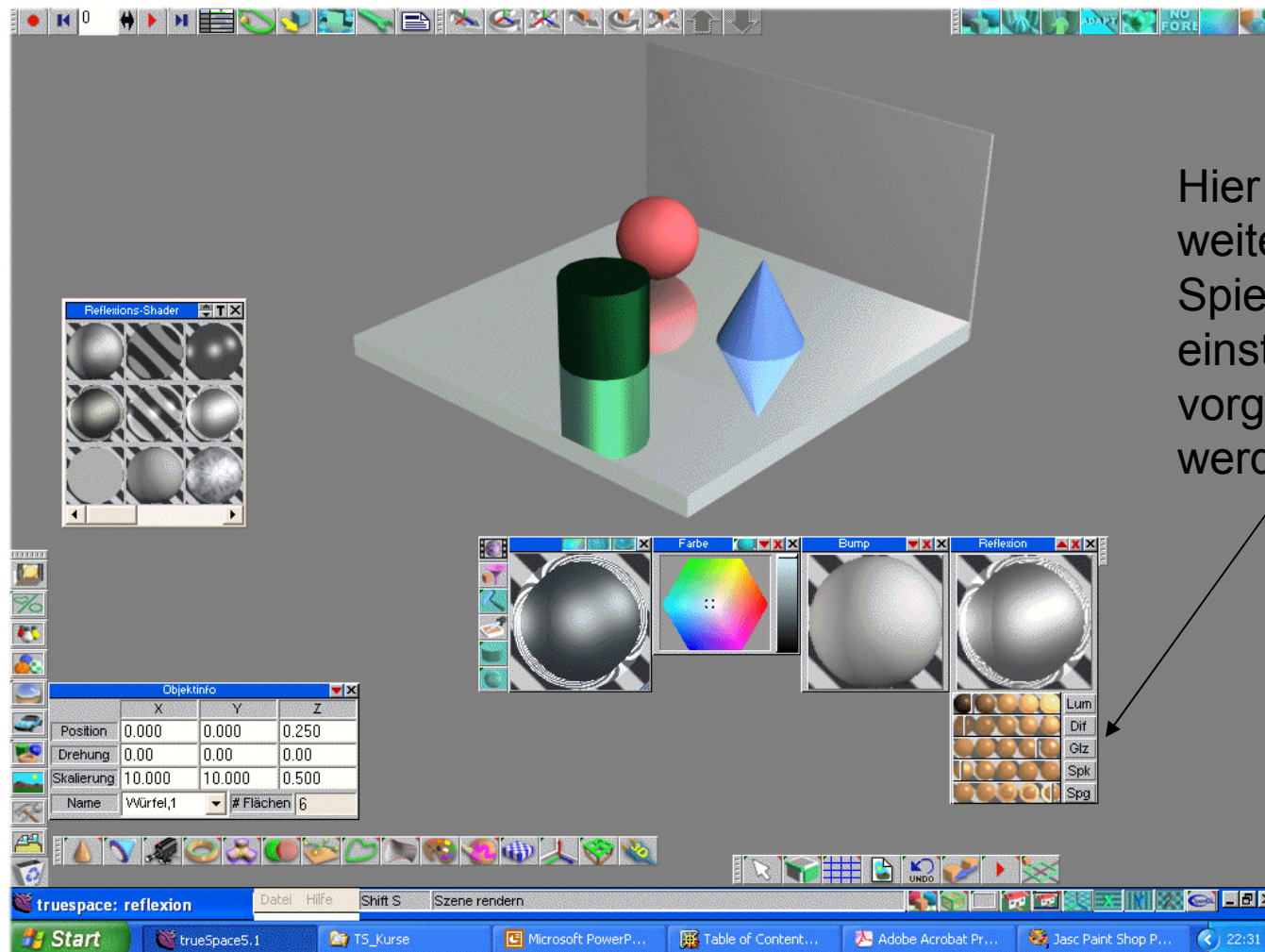
3. Bodenplatte bemalen

6. Rendern

1. Materialeditor öffnen

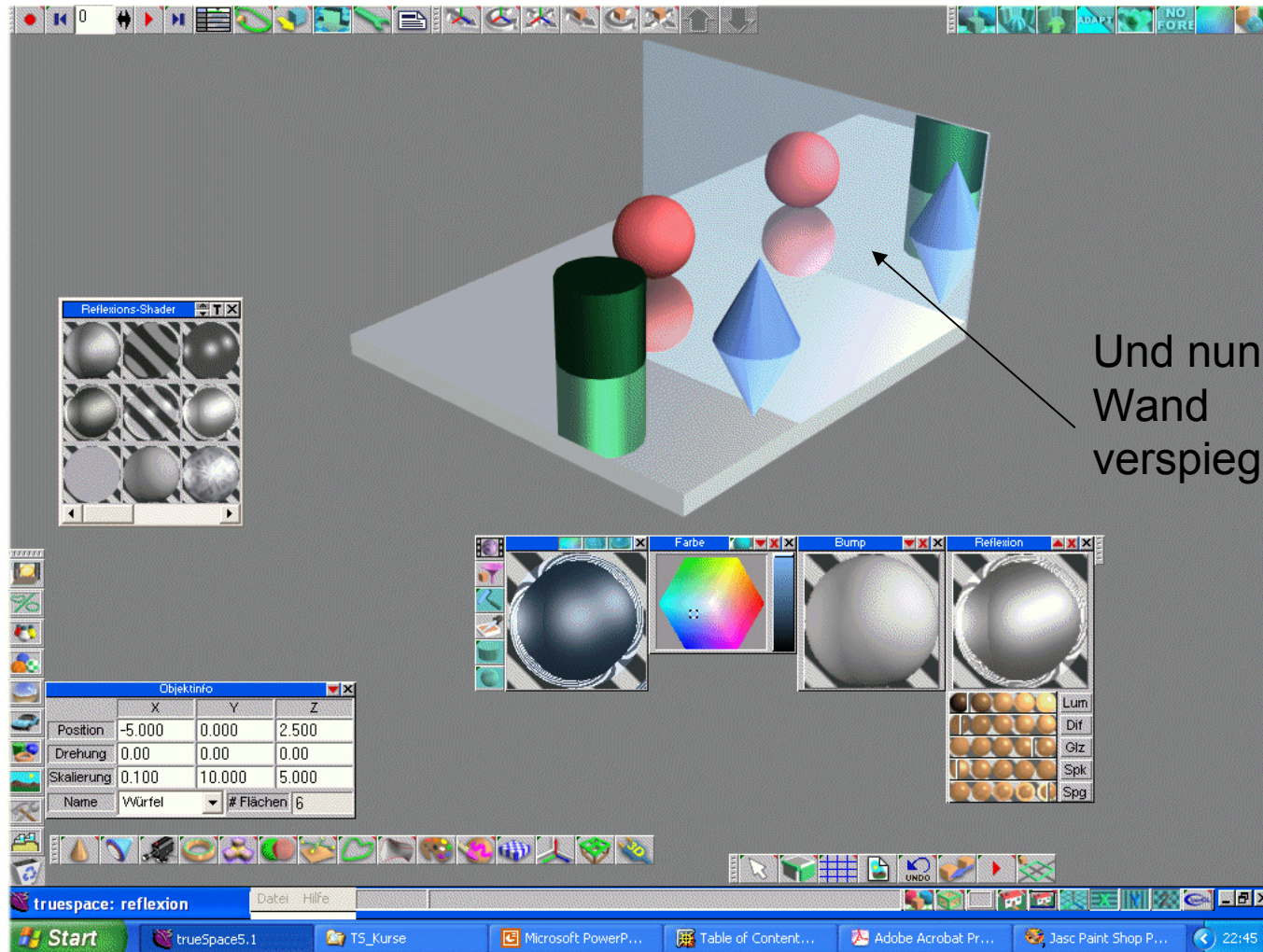


Reflexionen – Spiegel-Einstellungen



Hier können weitere Spiegel-einstellungen vorgenommen werden

Reflexionen – Wand verspiegeln



Und nun noch die
Wand
verspiegeln...