

Nakładanie materiału

W tym przykładzie nałożymy półprzezroczysty połyskujący materiał na bryłę.

1. Wstawiamy jakąś bryłę (ja wybrałem "Sphere").
2. Wybieramy z menu "Rendering" > "Material Editor" lub wciskamy M.
3. Zaznaczamy pustą próbkę (szara kulka).
4. W rolicie "Blinn Basic Parameters" ustawiamy kolejno wartości:

- "Ambient" na jakiś swój kolor (np. czerwony).


- "Diffuse" na jakiś swój kolor (np. czerwony).

- "Specular" na biały.

- "Opacity" jest to przezroczystość na 50.

- "Specular Level" jest to połysk na 50.

- Reszta bez zmian.

5. Przypisujemy materiał do bryły poprzez kliknięcie na "Assign Material Selection"  (pod próbkami).
6. Aby zobaczyć pełny efekt umieszczamy za kulą jakąś inną figurę.
7. Zamykamy "Material Editor" i Renderujemy scenę (F10)

