

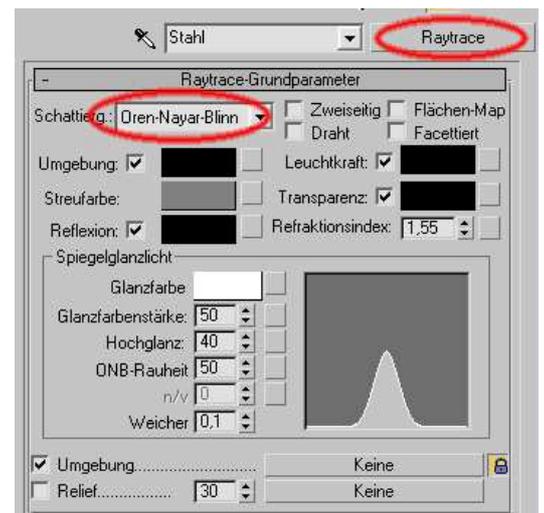
# Chrom

Metalle wie Chrom, Aluminium oder andere reflektierende Materialien erhalten ihr Aussehen durch ihre Umgebung, die sie reflektieren. Es sind also nicht nur die Materialeinstellungen wichtig, sondern es ist vielmehr die Umgebung, die das Metall realistisch aussehen lässt.

Für dieses Tutorial habe ich eine Box um die Szene erstellt, die Normalen der Box nach innen invertiert. (Box auswählen -> *Modifikatorenliste* öffnen -> *Normale* auswählen -> *Normale invertieren* anklicken) und der Box ein Standard-Material zugewiesen. Somit habe ich eine Umgebung, die von den Objekten reflektiert werden kann.

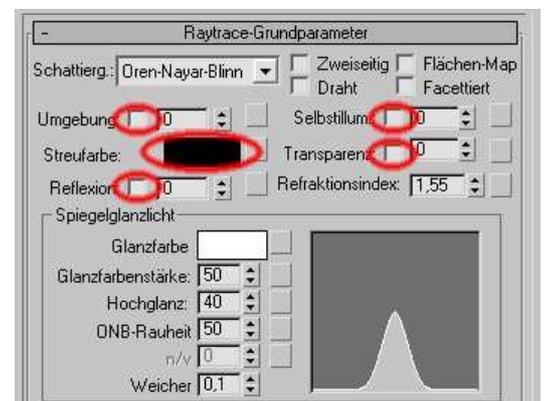
## Schritt 1

Klicke den *Standard* Button neben dem Materialnamen und wähle *Raytrace* aus der Liste aus. Ändere die *Schattierung* von *Phong* zu *Oren-Nayar-Blinn*.



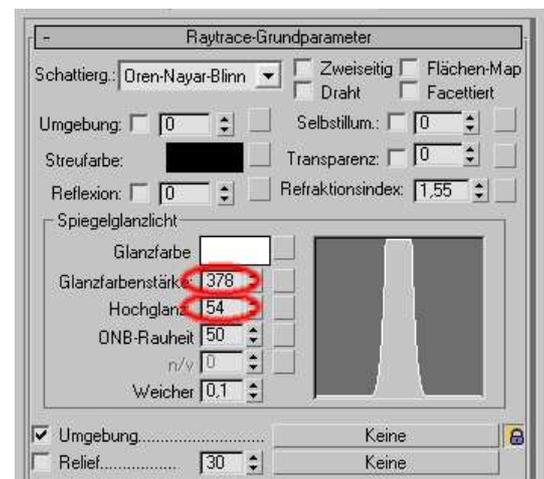
## Schritt 2

Setze die *Streufarbe* auf RGB 0, 0, 0. Deaktiviere *Umgebung*, *Reflexion*, *Selbstillum.* und die *Transparenz*.



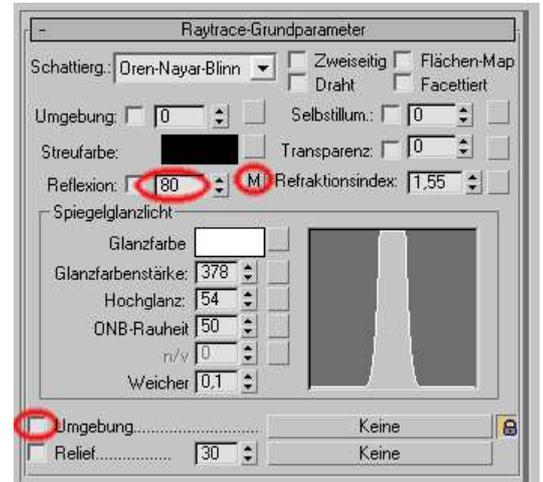
## Schritt 3

Nun erhöhst du die *Glanzfarbenstärke* auf 378 und den *Hochglanz* auf 54.



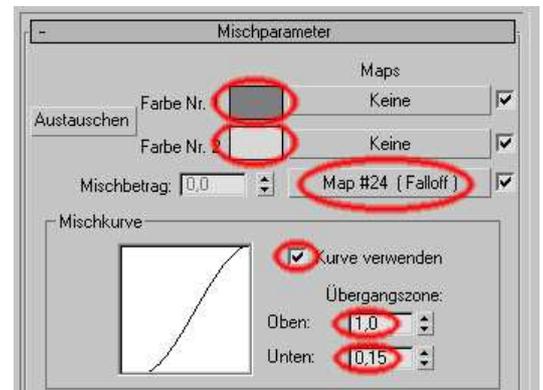
#### Schritt 4

Deaktiviere als Erstes *Umgebung*. Die Reflexion stellst du auf 80 und klickst auf das leere Quadrat um der Reflexion eine Map zuzuweisen. Aus der Liste wählst du *Mischen* aus.



#### Schritt 5

In den Mischparametern stellst du die Farbe Nr. 1 auf ein leichtes Grau RGB ???, ???, ???. Für die Farbe Nr. 2 nimmst du ein helleres Grau RGB ???, ???, ???. Dem Mischbetrag weist du eine *Falloff* Map zu. In den Falloffparametern muß nichts geändert werden. Wechsle also wieder zurück zu den Mischparametern und ändere die Einstellungen der Mischkurve. Aktiviere *Kurve verwenden* und setze die *Übergangszone* auf *Oben: 1,0* und *Unten: 0,15*.



#### Schritt 6

Gehe zurück zum Hauptmaterial und deaktiviere in den Raytracer-Steuerelementen die Option *Raytrace-Refraktion*

