

原理化BSDF

BSDF

GGX

随机游走

基础色

次表面

0.000

次表面半径

次表面颜色

次表面IOR

1.400

次表面各向异性

0.000

金属度

0.000

高光

0.500

高光染色

0.000

糙度

0.500

各向异性过滤

0.000

各向异性旋转

0.000

光泽

0.000

光泽染色

0.500

清漆

0.000

清漆粗糙度

0.030

IOR 折射率

1.450

透射

0.000

透射粗糙度

0.000

自发光(发射)

自发光强度

1.000

Alpha

1.000

法向

清漆法线

切向(正切)

漫射或金属表面颜色

漫反射和次表面散射之间的混合，会与次表面半径的数值进行相乘运算

光散射到表面下方的平均距离（较高半径可使外观更柔和）X，Y，Z分别映射R，G，B的值

次表面基础颜色

次表面散射的折射率（仅Cycles）

控制次表面散射的方向性（仅Cycles）

从无金属到全金属的混合材质模式

非传导性高光反射量，表面沿法向反射率常设在0-8%内（存在高于8%的材料，允许取值大于1）

基础色对朝向面进行高光反射，镜面反射保持白色（技术上不具有物理学的正确性，但可用于模拟具有复杂表面结构的材质外观）

用于确定漫反射和镜面反射时，物体表面的微平面粗糙度

高光的各向异性量（高设定可提供沿切线方向的细长高光；负值会给出垂直于切线方向的高光）仅Cycles

旋转各向异性的方向，取值为1.0时旋转一周(仅Cycles)

边缘附近类似天鹅绒材质的反射数量（用于模拟布料等材质）

在白色和基础色之间进行混合，以获得光泽反射效果。

物体顶部的白色高光层（用于车漆等材质模拟）

清漆的粗糙度

IOR折射率

为0时表面完全不透，为1时表面为玻璃状，中间取值代表上述两种的混合效果

与GGX分布一起用于控制透射光的粗糙度（仅Cycles）

表面的自发光（与自发光着色器类似）

值为1.0，将确保图像中的对象具有与发射颜色完全相同的颜色

控制表面的透明度，数值为1.0时，表面完全不透明（通常连 "图像纹理" 节点的Alpha输出接口）

控制基础图层的法线方向

控制清漆图层的法线方向

控制各向异性图层的法线方向