Shader-Editor in Blender

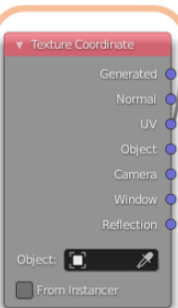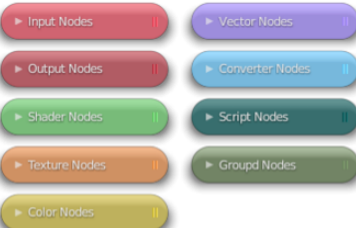## Befehle

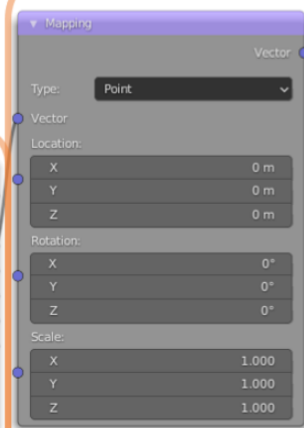|	
Node hinzufügen	⇧Shift + A
Node löschen	X
Node auf/zuklappen	H
Ansicht zurück zu Nodes	Home
Duplizieren	⇧Shift + D

Node Wrangler (*verfügbar wenn Add-on aktiviert*)

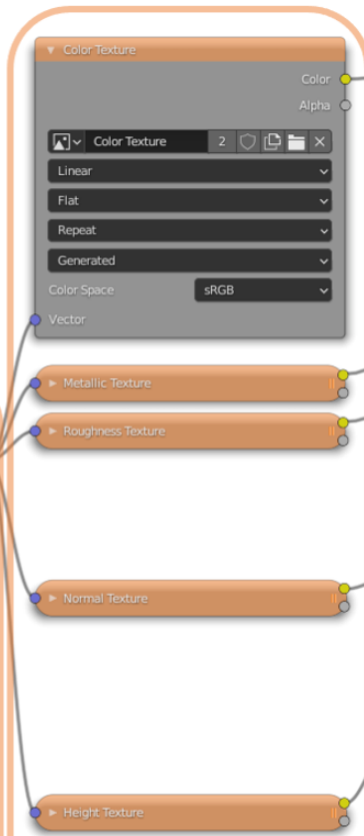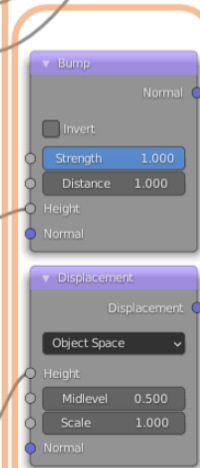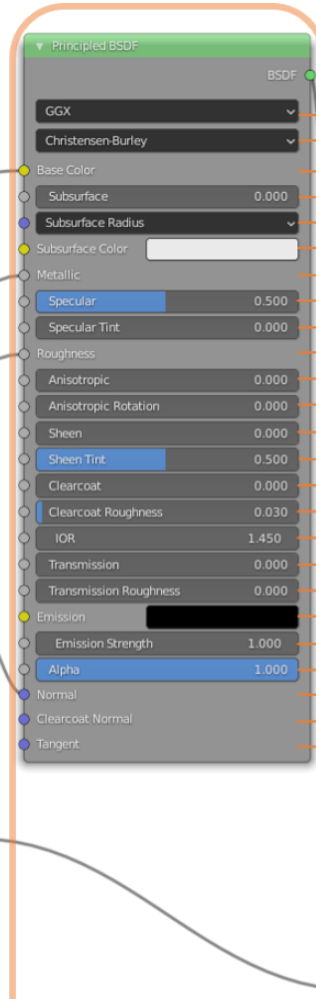|	
Preview Node	Ctrl + ⇧Shift + 🖱
Textur zu Shader hinzufügen	Ctrl + T
Mapping zu Textur hinzufüger	Ctrl + T

Arten von Nodes

- Input Nodes
- Output Nodes
- Shader Nodes
- Texture Nodes
- Color Nodes
- Vector Nodes
- Converter Nodes
- Script Nodes
- Groupd Nodes

Koordinaten für Texturen

▼ Texture Coordinate
- Generated
- Normal
- UV
- Object
- Camera
- Window
- Reflection
- Object:
- From Instancer

Anpassung der Koordinaten

▼ Mapping — Vector
- Type: Point
- Vector
- Location: X 0 m, Y 0 m, Z 0 m
- Rotation: X 0°, Y 0°, Z 0°
- Scale: X 1.000, Y 1.000, Z 1.000

Texturen

▼ Color Texture — Color / Alpha
- Color Texture 2
- Linear
- Flat
- Repeat
- Generated
- Color Space: sRGB
- Vector

Metallic Texture
Roughness Texture
Normal Texture
Height Texture

Vektor-Verarbeitung

▼ Bump — Normal
- Invert
- Strength 1.000
- Distance 1.000
- Height
- Normal

▼ Displacement — Displacement
- Object Space
- Height
- Midlevel 0.500
- Scale 1.000
- Normal

Shader

▼ Principled BSDF — BSDF
- GGX
- Christensen-Burley
- Base Color
- Subsurface 0.000
- Subsurface Radius
- Subsurface Color
- Metallic
- Specular 0.500
- Specular Tint 0.000
- Roughness
- Anisotropic 0.000
- Anisotropic Rotation 0.000
- Sheen 0.000
- Sheen Tint 0.500
- Clearcoat 0.000
- Clearcoat Roughness 0.030
- IOR 1.450
- Transmission 0.000
- Transmission Roughness 0.000
- Emission
- Emission Strength 1.000
- Alpha 1.000
- Normal
- Clearcoat Normal
- Tangent

Berechnungsmethode: GGX: schneller / Multiscater GGX: akkurater
Subsurface: Rendering-Methode
Grundfarbe
Subsurface: Lichtstreuung durch das Material
Subsurface: Länge der Lichtwellen (nach rgb)
Subsurface: Farbe
Metalligkeit: Dielektrisch (0) - metallisch (1)
Reflexion: Ausmass dielektrischer Reflexion 0.5 i.d.R OK
Reflexion: Einfärbung mit Grundfarbe
Glätte: glatt (0) – rau (1)
Anisotropie: Ausmass anisotropischer Reflexion
Anisotropie: Rotation der Anisotropie
Kleidung: Lichtreflexion an Kanten
Kleidung: Einfärbung mit Grundfarbe
Lack: Ausmass an Lackschicht
Lack: Glatt (0) - Rau (1)
Glas: Brechungsindex
Glas: Keine Durchsichtigkeit (0) – Durchsichtigkeit (1)
Glas: Glatt (0) – Rau (1)
Emission: Ausstrahlung von Licht durch das Material
Emission: Stärke der Lichtausstrahlung
Alpha: Transparenz (0) – Keine Transparenz (1)
Verzerrung der Normalen
Lack: Verzerrung der Normalen
Anisotropie: Tangente der Anisotropie

Output

▼ Material Output
- All
- Surface
- Volume
- Displacement