

LouiEriksson::Material

```
+ ~Material()  
+ std::weak_ptr< Shader  
  > GetShader()  
+ std::weak_ptr< Texture  
  > GetAlbedo() const  
+ std::weak_ptr< Texture  
  > GetRoughness() const  
+ std::weak_ptr< Texture  
  > GetMetallic() const  
+ std::weak_ptr< Texture  
  > GetNormals() const  
+ std::weak_ptr< Texture  
  > GetDisplacement() const  
+ std::weak_ptr< Texture  
  > GetAO() const  
+ std::weak_ptr< Texture  
  > GetEmission() const
```