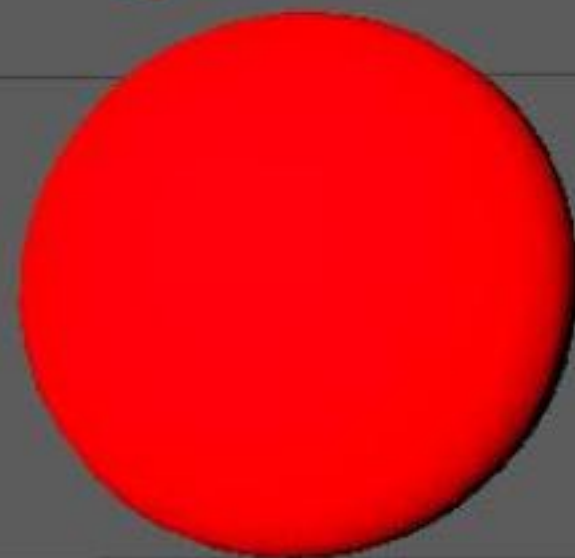


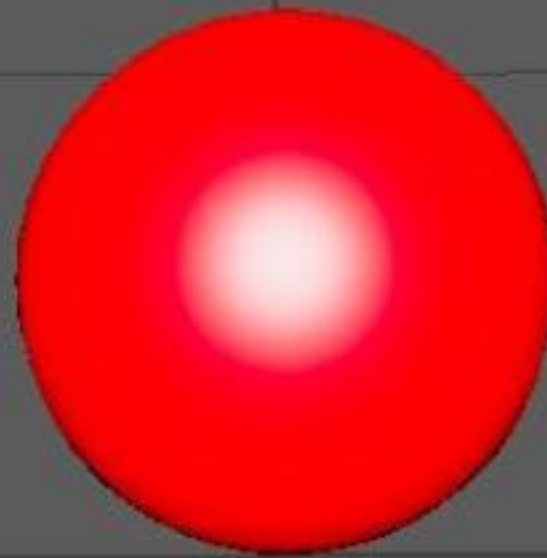
マテリアル比較

前

Lambert
(ランバート)



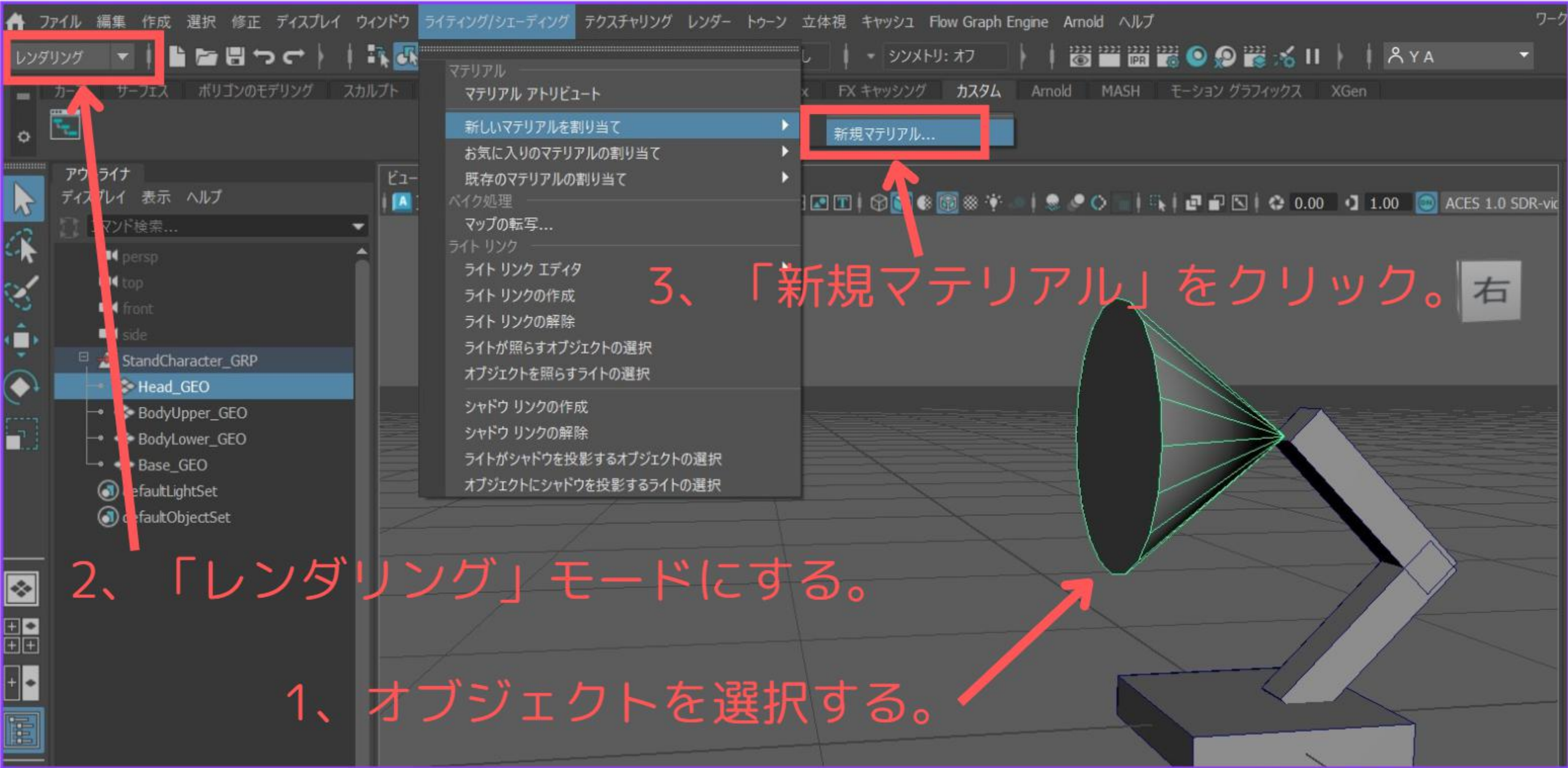
Blinn
(ブリン)



Phong
(フォン)



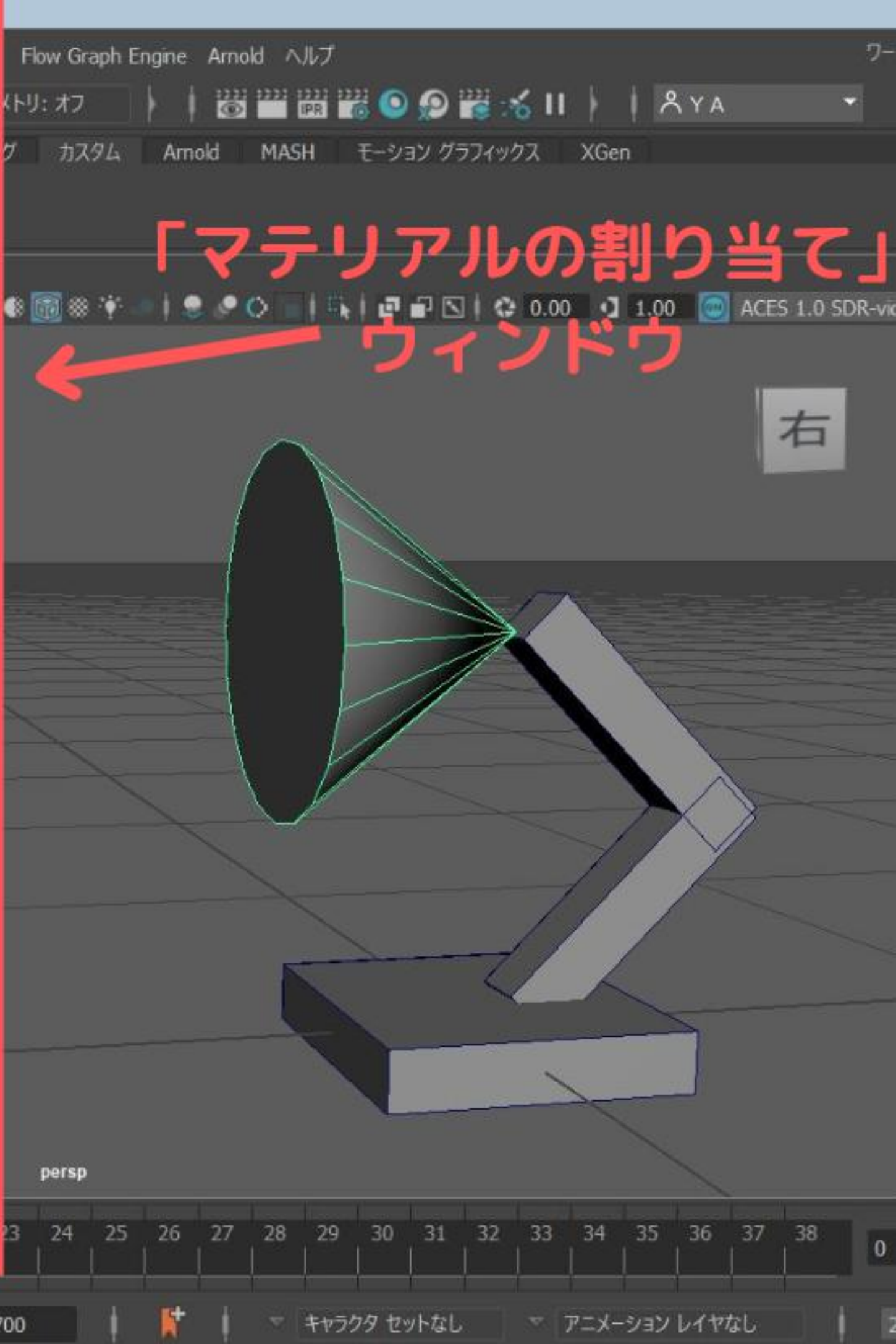
persp



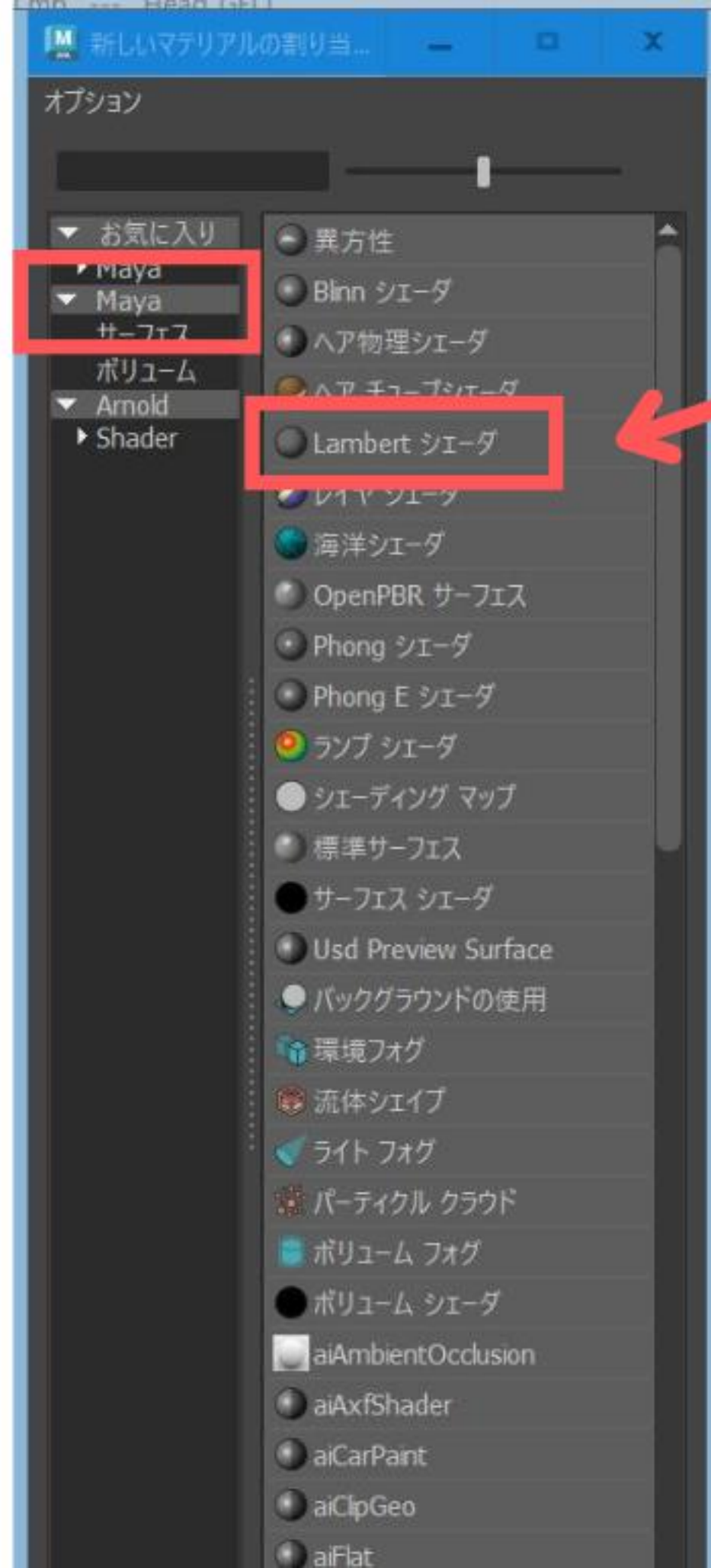
3、「新規材料」をクリック。右

2、「レンダリング」モードにする。

1、オブジェクトを選択する。

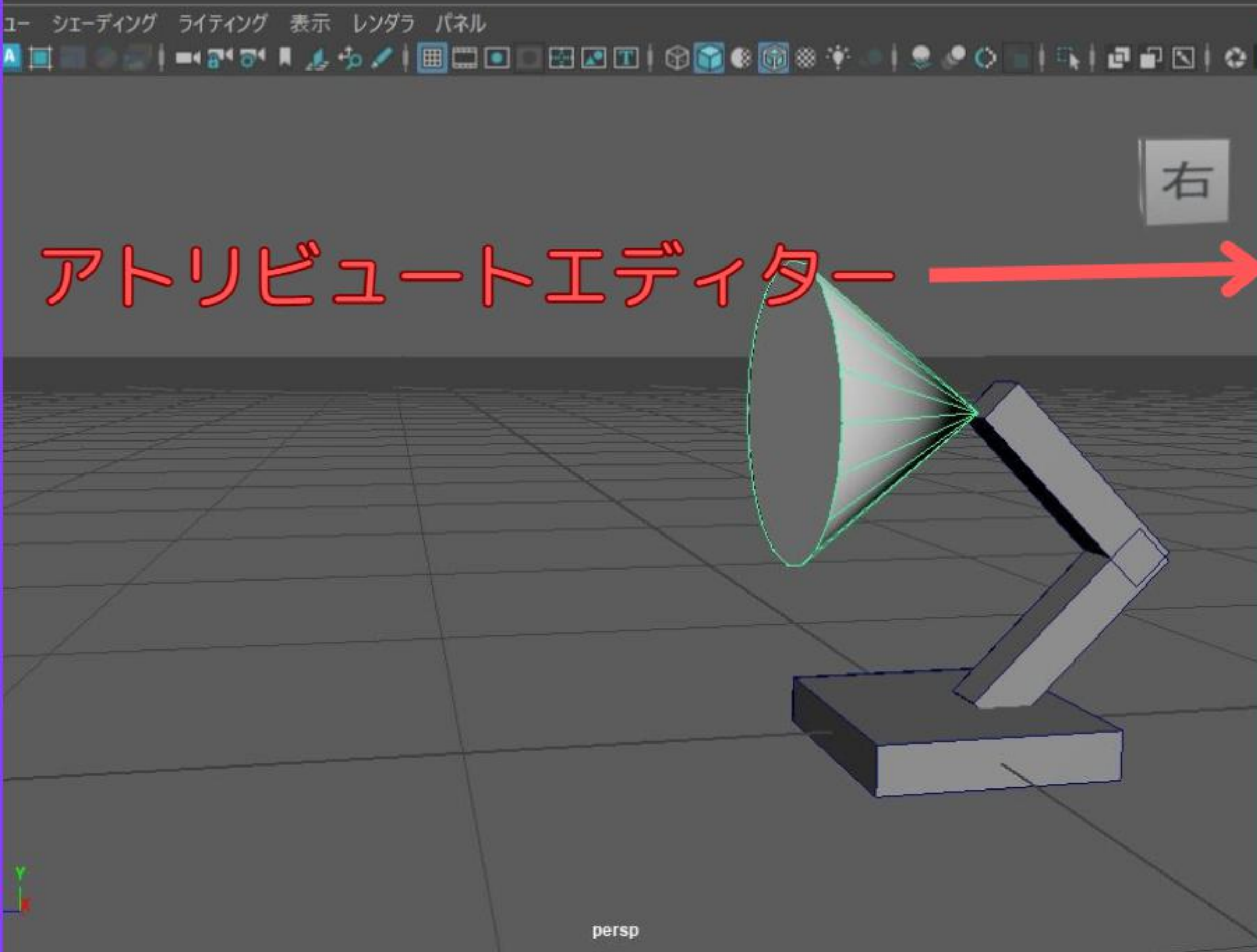


Maya



Lambert シェーダー





リスト 選択項目 フォーカス アトリビュート アイスプレイ 表示 ヘルプ

lambert2SG **lambert2**

lambert: lambert2

サンプル

タイプ Lambert シェーダ

▼ 共通マテリアル アトリビュート

カラー			
透明度			
アンビエント カラー			
白熱光			
パンプ マッピング			
拡散	0.800		
半透明	0.000		
半透明の深度	0.500		

注: lambert2

選択 アトリビュートのロード タブのコピー

パネル ホックススライヤ エディタ アトリビュートエディタ モデリング ツールキット



前 右

1. 「カラー」の色部分をクリック



Head_GEO Head_GEOShape polyCone1 lambert2

lambert: lambert2

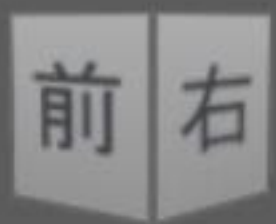
フォーカス
プリセット
表示 非表示

サンプル

タイプ Lambert シェーダ

▼ 共通マテリアル プロパティ

カラー		
透明度		
アンビエント カラー		
白熱光		
パンプ マッピング		
拡散	0.800	
半透明	0.000	
半透明の深度	0.500	



リスト 選択項目 フォーカス アトリビュート ディスプレイ 表示 ヘルプ

Head_GEO Head_GEOShape polyCone1 lambert2

lambert: lambert2

フォーカス
プリセット
表示 非表示

カラーチューザ

カラー ヒストリ

優先カラー スペースでのカラーの混合

H: 70.824
S: 0.00%
V: 0.500

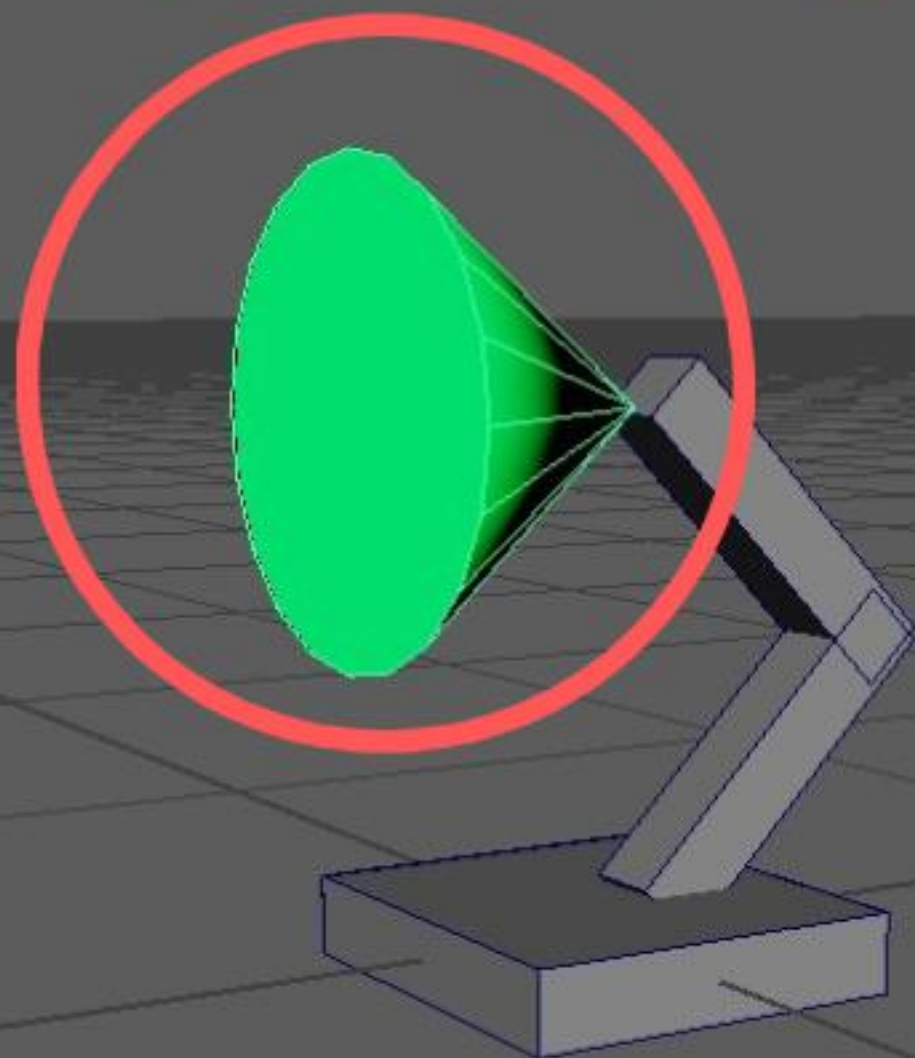
カラー スペースの混合: Rendering Space

HSV

2. ここで
色を決める。

チャンネル ボックス/レイヤ エディタ
アトリビュート エディタ
モデリング ツールキット

色が変わった。



Head_GEO Head_GEOShape polyCone1 lambert2

lambert: lambert2

フォーカス

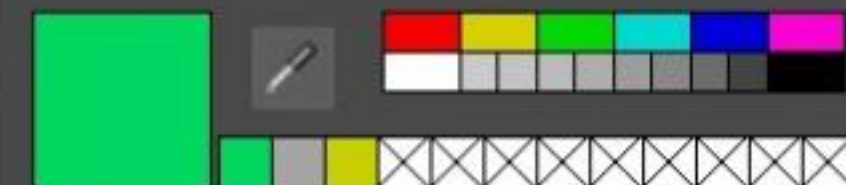
プリセット

表示 非表示

サンプル



カラー ヒストリ



優先カラー スペースでのカラーの混合

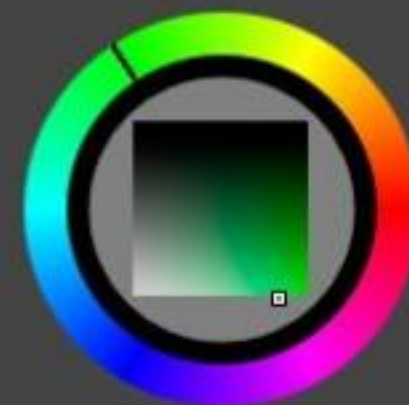
H: 123.459

S: 0.831

V: 1.000

カラー スペースの混合: Rendering Space

半透明の深度 0.500

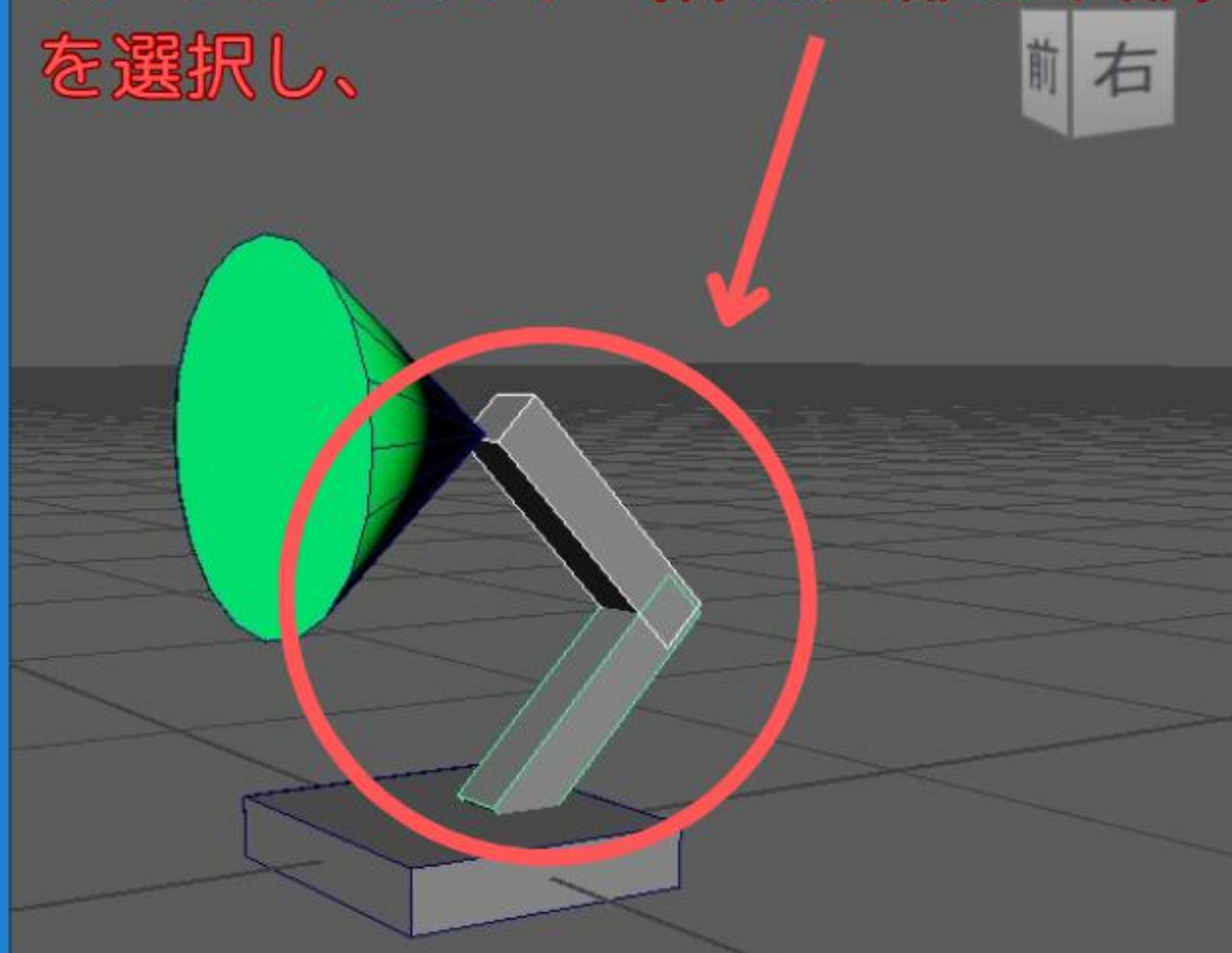


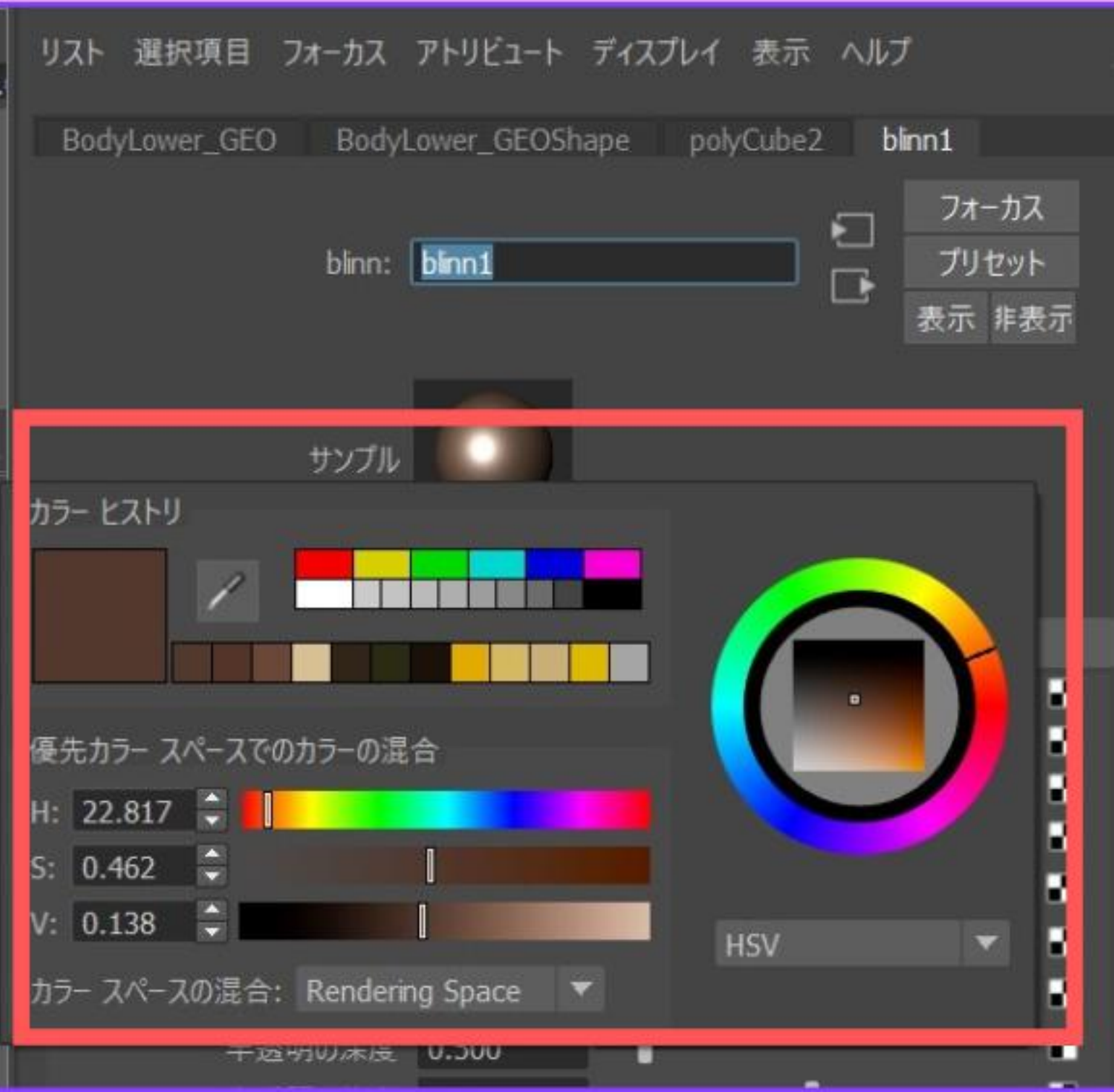
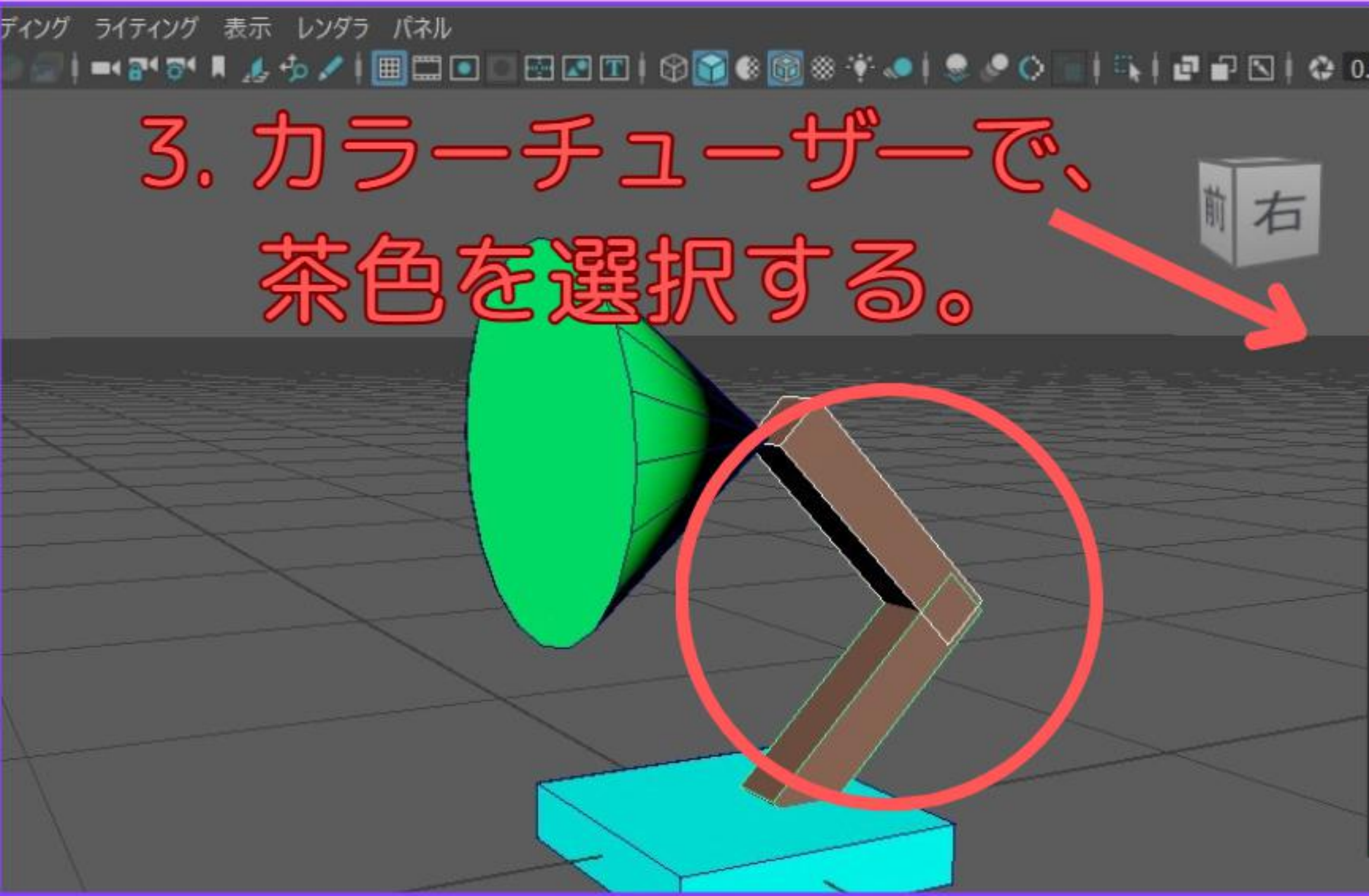
HSV

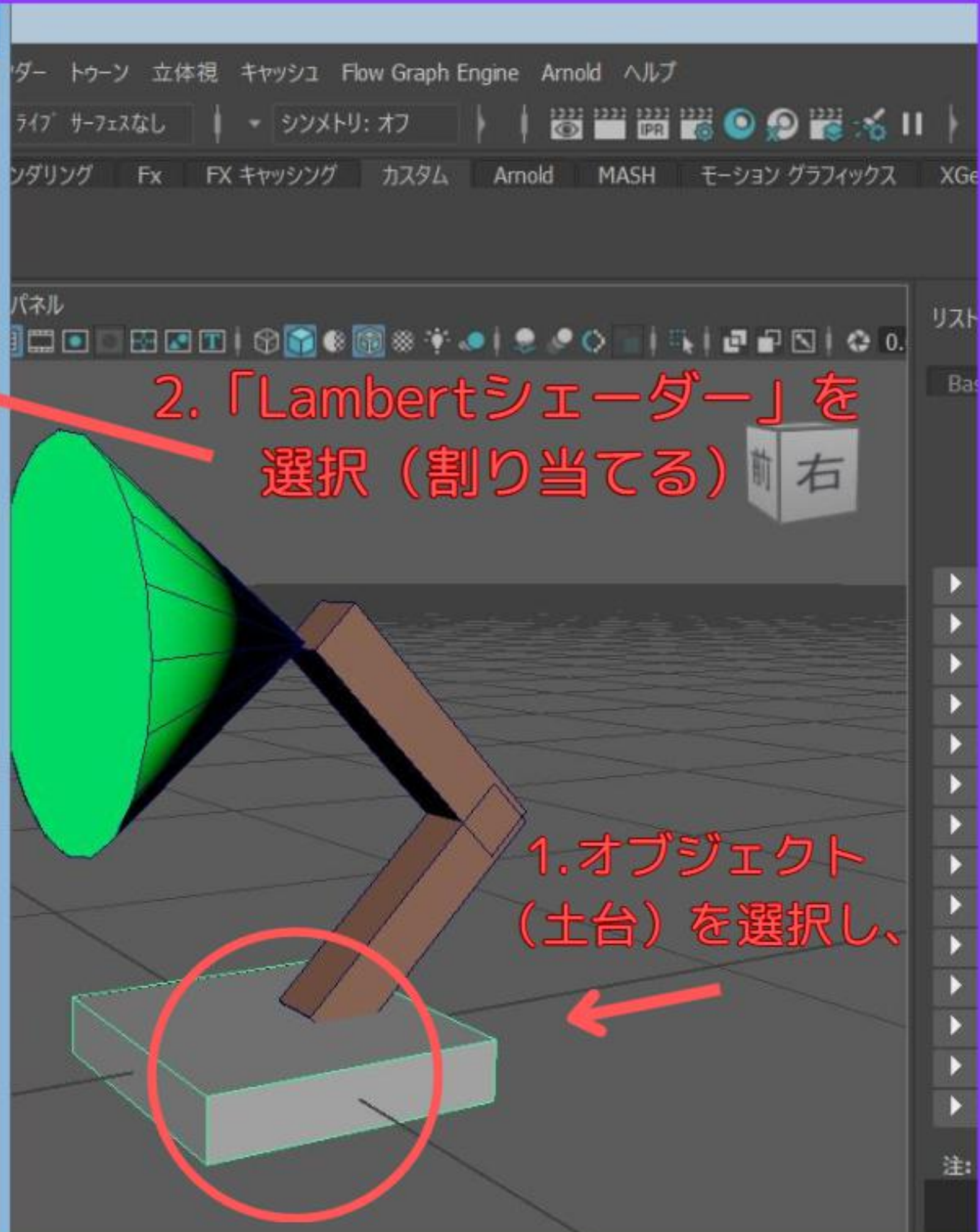
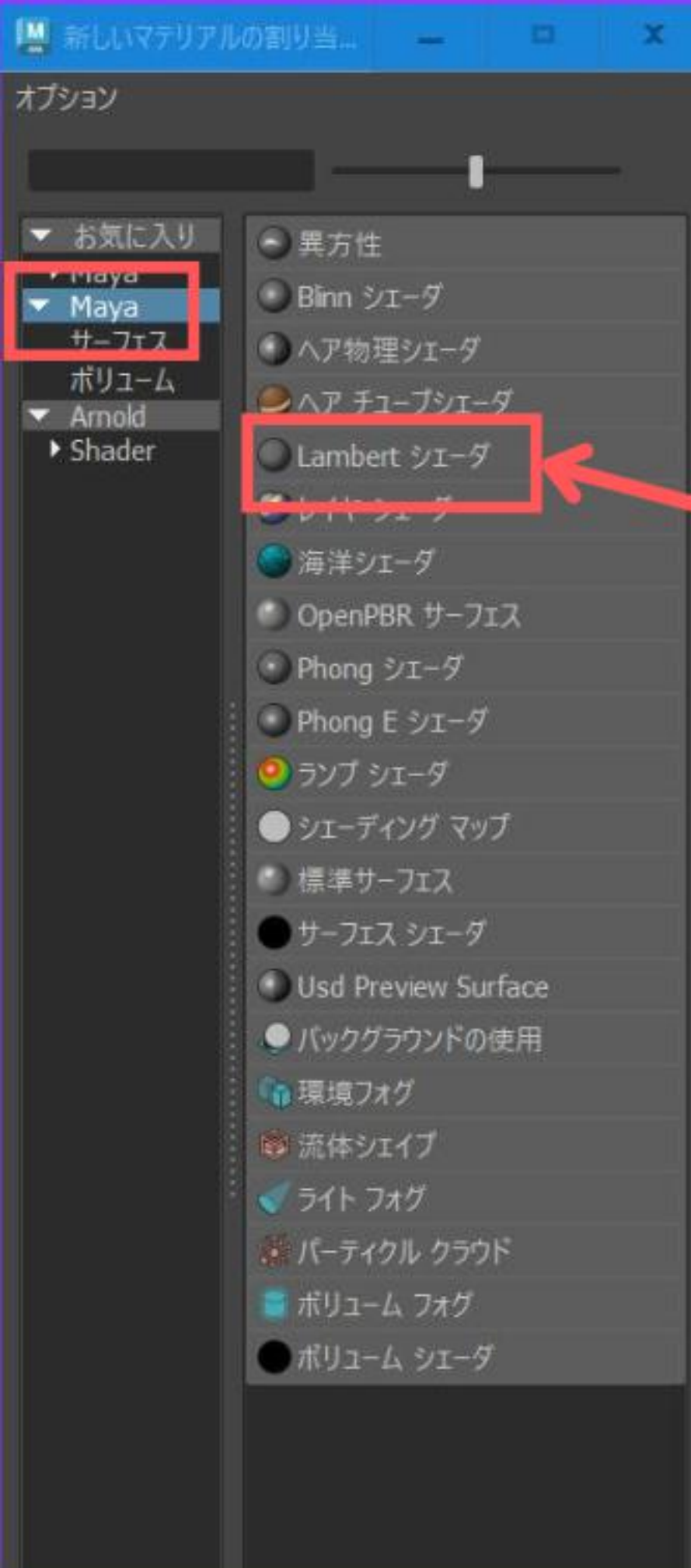
注: lambert2

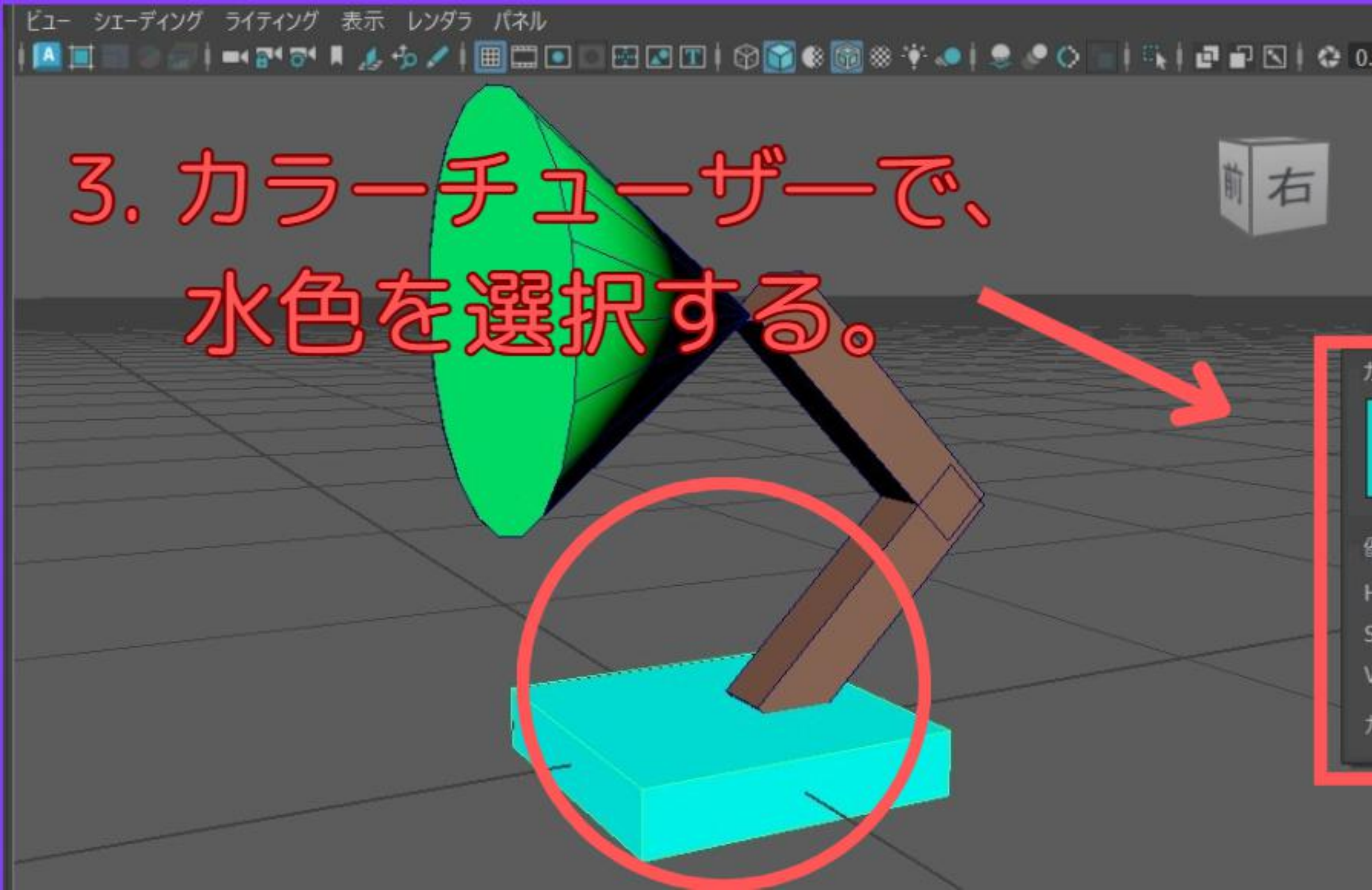
1、オブジェクト（体の上部と下部）を選択し、

2、「Binnシェーダー」を選択（割り当てる）。







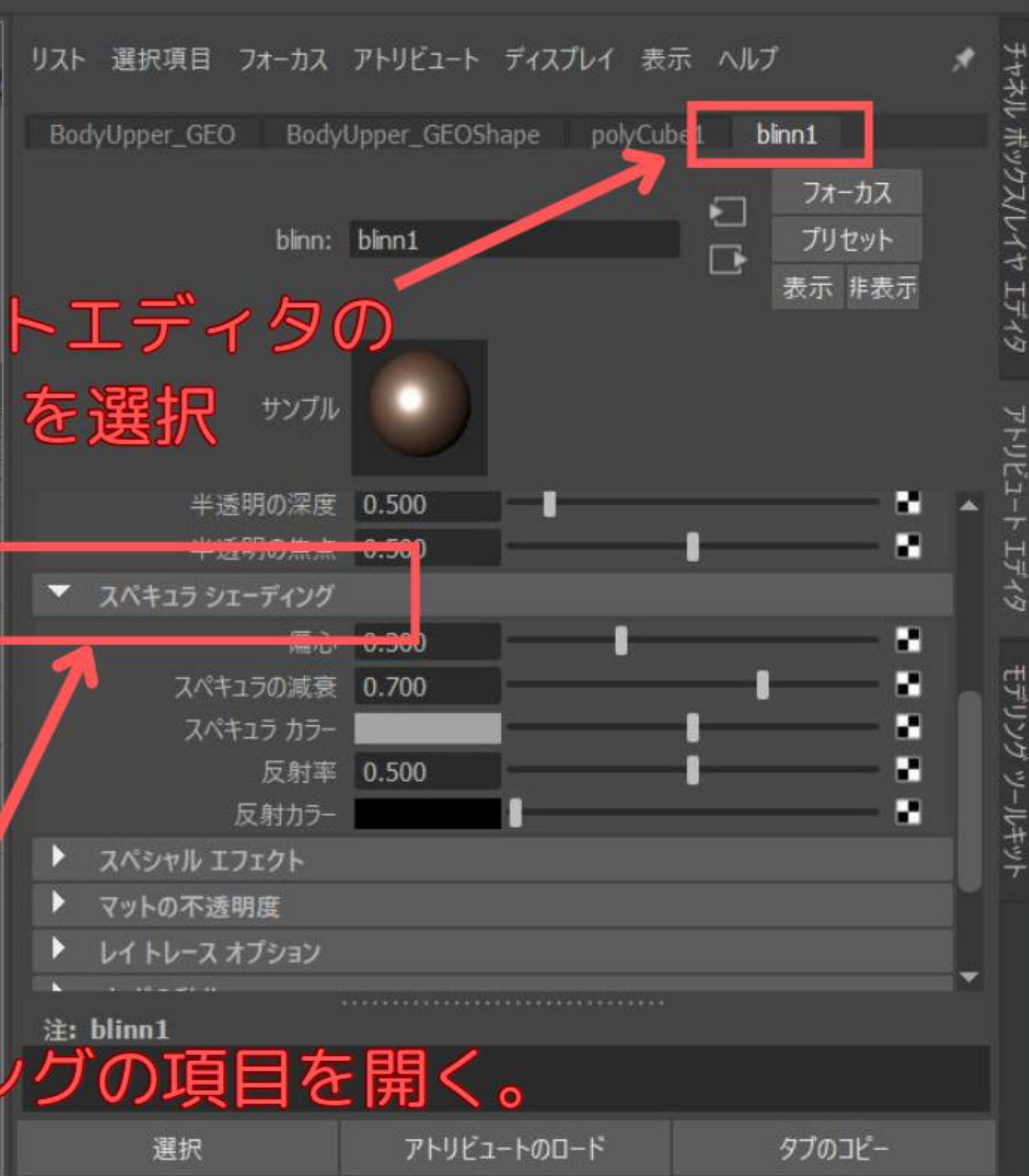
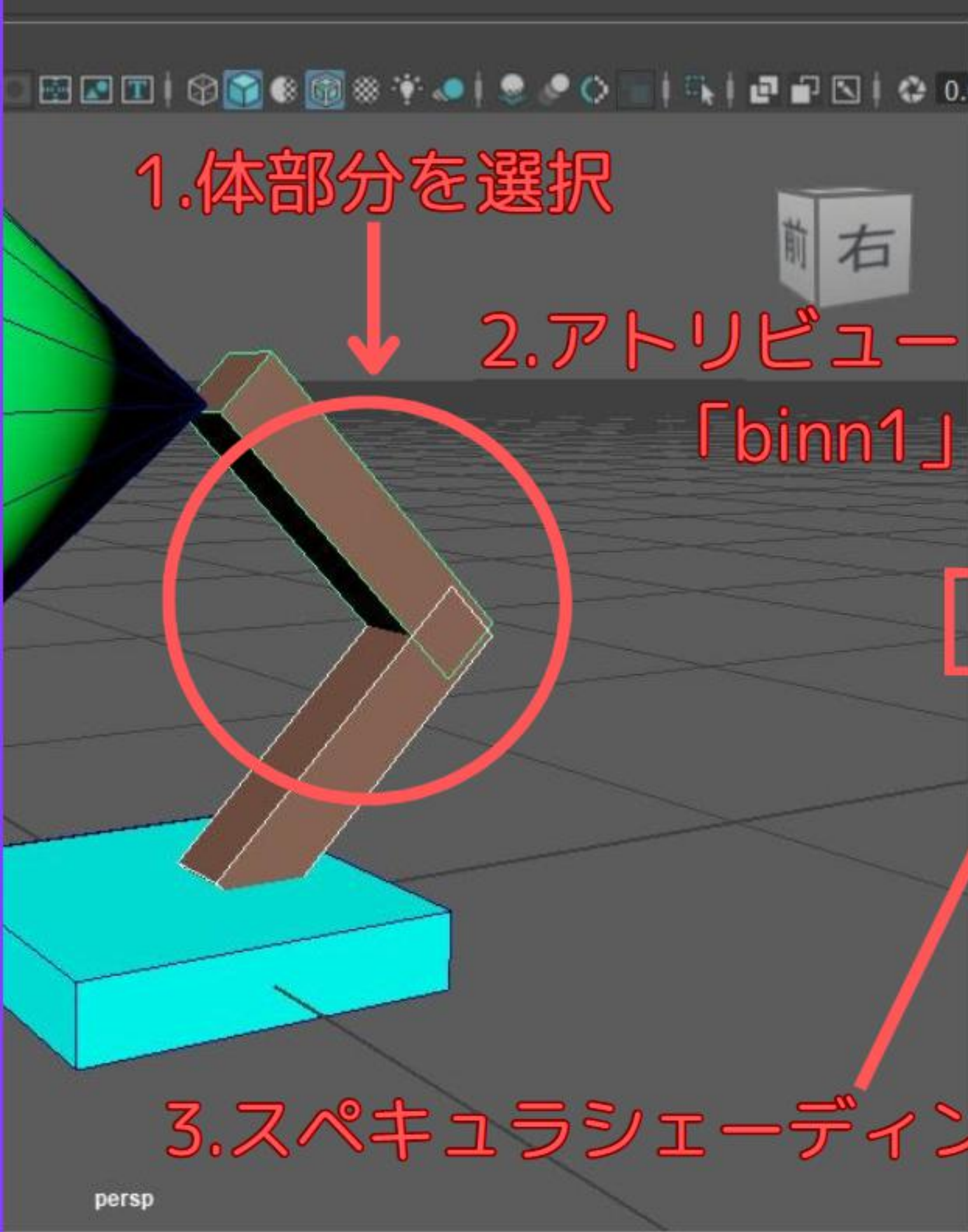


注: lambert3

1.体部分を選択

2.アトリビュートエディタの
「blinn1」を選択

3.スペキュラシェーディングの項目を開く。



BodyUpper_GEO

BodyUpper_GEOShape

polyCube1

blinn1

blinn: blinn1

フォーカス

プリセット

表示

非表示

サンプル



半透明の深度 0.500

半透明の焦点 0.500

▼ スペキュラ シェーディング

偏心 0.300

スペキュラの減衰 0.700

スペキュラ カラー

反射率 0.500

反射カラー

▶ スペシャル エフェクト

▶ マットの不透明度

▶ レイトレース オプション

注: blinn1

Lambertを適用

Blinnを適用

光沢が無い

光沢がある



persp



1.頭の部分を選択

2.アトリビュートエディターで
マテリアルのタブを開く

3.名前を変更（入力）する

リスト 選択項目 フォーカス アトリビュート ディスプレイ 表示 ヘルプ

Head_GEO Head_GEOShape poly...ne1 M_Head_Green

Lambert: M_Head_Green

サンプル



タイプ Lambert シェーダ

▼ 共通マテリアル アトリビュート

カラー			
透明度			
アンビエント カラー			
白熱光			
パンプ マッピング			
拡散	0.800		
半透明	0.000		
半透明の深度	0.500		
半透明の焦点	0.500		

注: M_Head_Green

選択

アトリビュートのロード

タブのコピー

BodyUpper_GEO

BodyUpper_GEOShape

polyCube1

M_Body_Brown

blinn: M_Body_Brown

フォーカス

プリセット

表示

非表示

サンプル



入力する

半透明の深度 0.500

半透明の焦点 0.500

▼ スペキュラ シェーディング

偏心 0.300

スペキュラの減衰 0.700

スペキュラ カラー

反射率 0.500

反射カラー

▶ スペシャル エフェクト

▶ マットの不透明度

Base_GEO

Base_GEOShape

polyCube3

M_Base_Blue

lambert: M_Base_Blue

フォーカス

プリセット

表示 非表示

サンプル

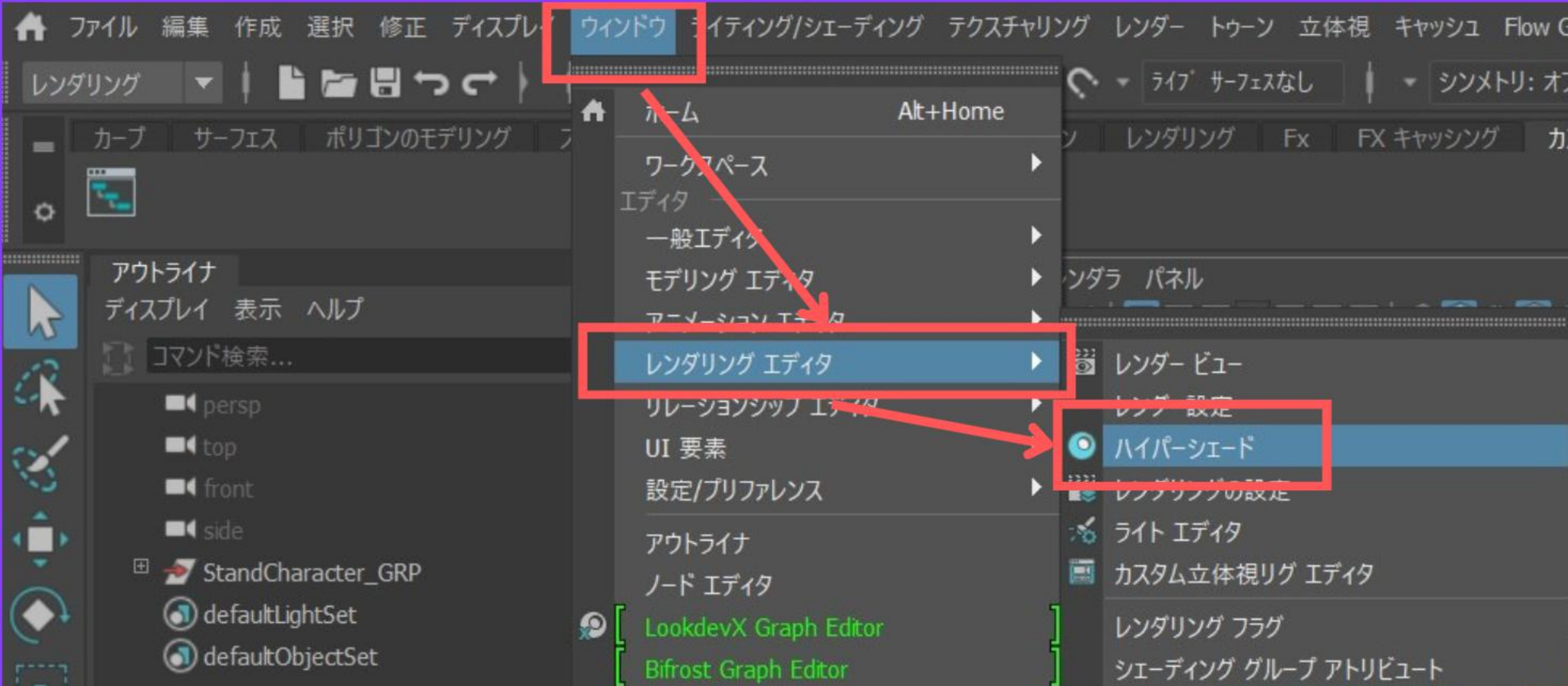


タイプ Lambert シェーダ

入力する

▼ 共通マテリアル アトリビュート

カラー			
透明度			
アンビエント カラー			
白熱光			
パンプ マッピング			
拡散	0.800		
半透明	0.000		
半透明の深度	0.500		
半透明の焦点	0.500		

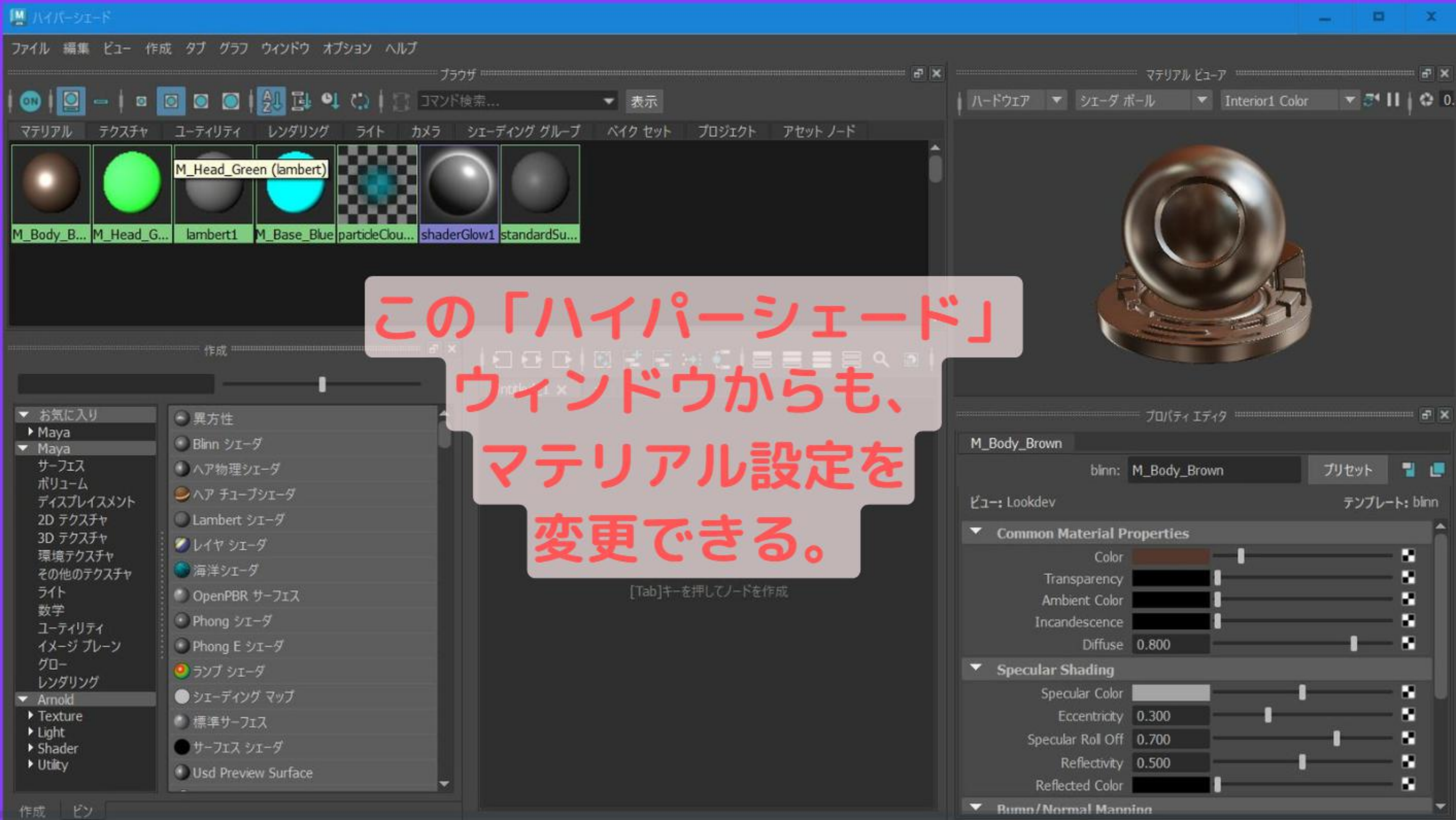


ウィンドウ

- ホーム Alt+Home
- ワークスペース ▶
- エディタ
- 一般エディタ ▶
- モデリング エディタ ▶
- アニメーション エディタ ▶
- レンダリング エディタ ▶
- リレーションシップ エディタ ▶
- UI 要素
- 設定/プリファレンス ▶
- アウトライナ
- ノード エディタ
- LookdevX Graph Editor
- Bifrost Graph Editor

レンダリング エディタ

ハイパーシェード



この「ハイパーシェード」
ウィンドウからも、
マテリアル設定を
変更できる。

[Tab]キーを押してノードを作成