

1. Shading UI

Chapter 1

Shading UI

1.1 Vorbereitungen

Wir werden die Render Engine “Arnold” verwenden.

Um Arnold verwenden zu können muss man das Plug-In installiert und aktiviert haben.

1.2 Menü

Um zu rendern braucht man das Menü „Rendering“ (**F6**).

1.3 Panels

Beim vorbereiten auf das Rendern benutzt man den „Hypershade Editor“, die „Render View“ und eine Kamera-Ansicht.

1.4 Shelf

Die “Rendering”-Shelf ist eingeteilt in Lichter, Camera, Basis Shader und Render Einstellungen



Chapter 2

Zuweisung eines Shaders

Chapter 3

Hypershade

Man benutzt den Hypershade um sich zu visualisieren wie ein Shader funktioniert. Man kann eigene Shader „programmieren“ indem man verschiedene Nodes miteinander verbindet. Man öffnet den Hypershade mit `#[span.menu Window > Rendering Editors > Hypershade]`. Der Hypershade besteht aus drei Teilen

1. Create Nodes (linke Seite): Hier lässt sich jeder Typ von Shading Node in die Work Area erstellen.
2. Existing Shaders (rechts Oben): Eine Übersicht von allen Shading Nodes (wie Materials, Lights, etc.)
3. Work Area (rechts Unten): Hier lassen sich Nodes miteinander verbinden.

