

4. Arnold Shader

Man findet viele gute Informationen über Arnold in der [offiziellen Dokumentation](#)

0.1 Maya Standard Surface vs. 'aiStandardSurface'

Im wesentlichen sind beide Shader identisch. Der Maya Standard Surface kann mit verschiedenen Render Engines verwendet werden, während der Arnold Shader nur mit Arnold funktioniert.

Der Maya Standard Surface wird von Arnold automatisch umgewandelt in den 'aiStandardSurface' Shader.

