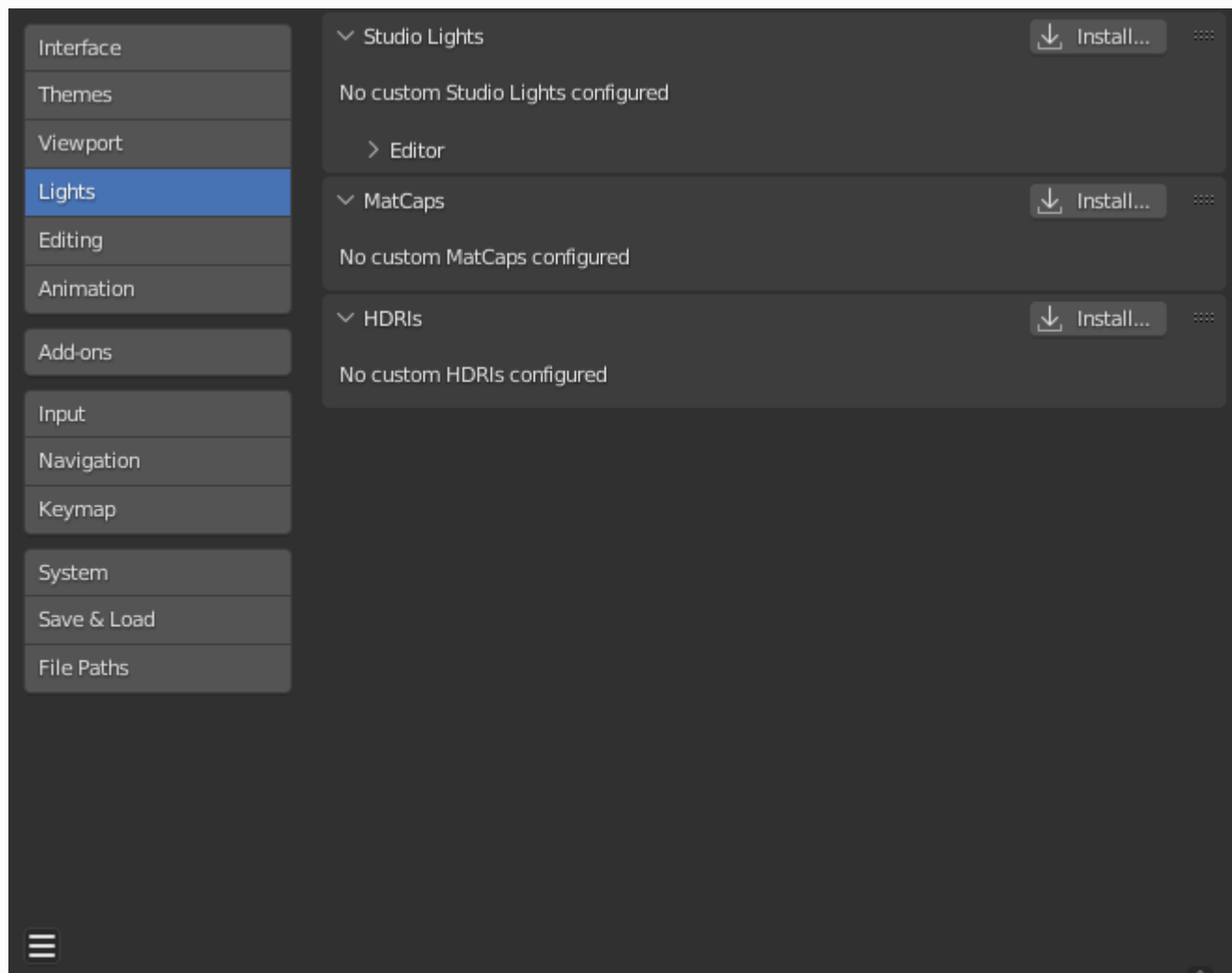




[□](#) / [Editors](#) / [Preferences](#) / [Lights](#)

Lights



Blender Preferences Lights section.

Studio Lights

スタジオライトは、ソリッドビュー中に3Dビューポートを照らすために使用され、レンダリングされません。シーン内のライトとは異なり、照明方向はビューポートの向きに従います。

Editor

最大4つの仮想光源があります。

ライトトグルを使って、個々のライトを有効または無効にできます。4つのライトのうち少なくとも1つは3Dビューポートでは有効のままではなければなりません。ライトは、方向と色以外は同じです。あなたはライトの方向とディフューズとスペキュラの色をコントロールできます。

Use Light

特定のライトを切り替えます。

Diffuse

ライトの一定の色です。

Specular

ライトのハイライト色です。

Smooth

この光の陰影を滑らかにします。

これは照明の直進性を弱める効果があります。

Direction

光の方向 ([Direction Buttons](#)を参照)。

光の方向は球面での表示と同じになります。周囲の色

Ambient Color

照明されていない部分の色。

MatCaps

このパネルは [MatCap](#) `im` 画像ファイルを管理します。 [MatCap](#) シェーディングが有効な場合にユーを照らすために使用できる画像ファイルを管理します。

MatCapsには2種類の画像がサポートされています。通常の画像ファイルとマルチレイヤーの `enEXR` ファイルです。

マルチレイヤーの `OpenEXR` ファイルを使用する場合、`diffuse` という名前のレイヤーがディフューズパスとして使用されます、

`specular` という名前のレイヤーは、スペキュラーパスとして使用されます。通常の画像は「として扱われ、スペキュラハイライトはサポートされません。

ディフューズパスはオブジェクトのベースカラーと掛け合わされ、スペキュラパスはその上に追加されます。

上に追加されます。ディフューズパスのみを持つ MatCaps は、非常にメタリックに見える傾向があります。

パスを使用すると、より多様なマテリアルをシミュレートできます。

HDRIs

このパネルは [HDRi](#) 画像ファイルを管理します。 [Material Preview](#) or [Rendered s](#) が有効な場合に、ビューの照明に使用できる画像ファイルを管理します。