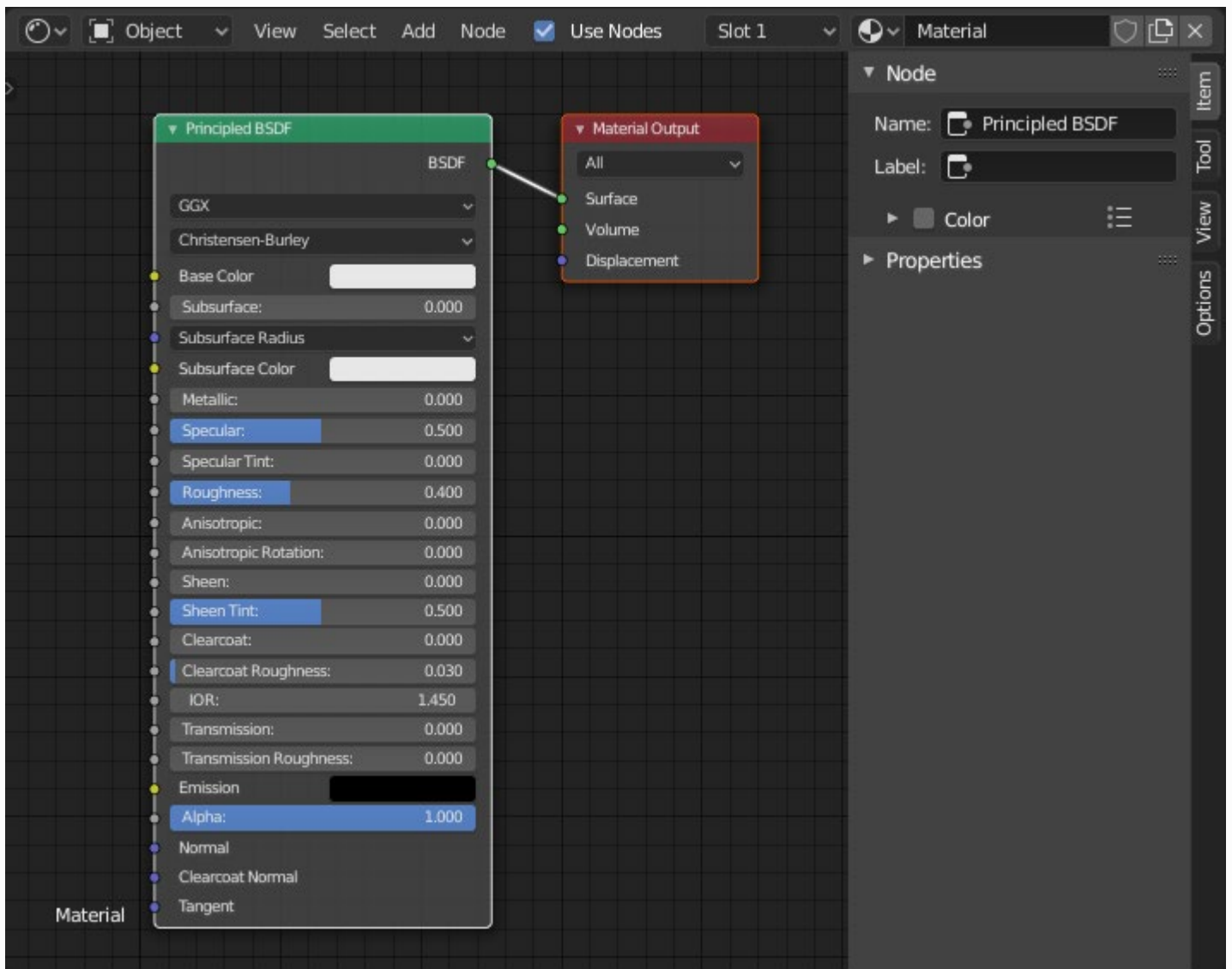




□ / [Editors](#) / Shader Editor

Shader Editor

シェーダーエディタは、レンダリングに使用するマテリアルを編集するために使用されます。そのため、シェーダーエディタのメインウィンドウは[[rendering.](#)]です。



Shader Editor with the default material node tree.

すべてのシェーダーノードの一覧は、レンダリングセクションでご覧いただけます。

Header

Use Nodes

Use Nodesの設定は、ほとんどがレガシーな設定であり、常にマテリアルを確認する必要があります。

Slot

スロット]メニューは、アクティブなオブジェクトの[[material slot](#)]を選択するために使用できます。その右側にあるマテリアルセクターで、選択したスロットにあるマテリアルを変更することができます。

Pin (pin icon)

ピンボタンは、現在のマテリアル選択を固定します。マテリアルをピン留めすると、他のオブジェクトやマテリアルが他の場所で選択されていても、シェーダーエディタに表示されたままになります。

Sidebar

Options

サイドバー領域のオプションパネルには、プロパティの[[settings](#)]タブでも利用できるものと同じ設定が含まれています。これらは、選択したレンダーエンジンによって異なります。シェーダーエディタからマテリアル全体を編集できるようにするため、設定は重複しています。

[◀ Previous](#)[Next ▶](#)

© [Copyright](#) : This page is licensed under a [CC-BY-SA 4.0 Int. License](#). Last updated on 05/17/2023.

[◻ View Source](#)[◻ Report issue on this page](#)