

ファイル名	ファイル種類	備考
xxx_color-albedo.jpg	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ カラー_アルベドタイプ</li> <li>・ color_albedo type</li> </ul>	ゲームエンジンなどによく使われるカラーマップ
xxx_color-diffuse.jpg	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ カラー_ディフューズタイプ</li> <li>・ color-diffuse type</li> </ul>	3Dソフトなどに良く使われるカラーマップ
xxx_AO.jpg	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ アンビエントオクルージョン</li> <li>・ Ambient Occlusion</li> </ul>	
xxx_cavity.jpg	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ キャビティ</li> <li>・ cavity</li> </ul>	
xxx_normal-map.jpg	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ノーマルマップ</li> <li>・ normal-map</li> </ul>	
xxx_displacement.jpg	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ディスプレイスメント</li> <li>・ displacement</li> </ul>	
xxx_metallic-Unity.tga	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ unity用のmetallic</li> <li>・ metallic for metallic</li> </ul>	アルファチャンネルにsmoothness mapが入っている。
xxx_metallness.jpg	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 金属度(メタルネス)</li> <li>・ metallic</li> </ul>	
xxx_glossy.jpg	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ グロス</li> <li>・ glossy</li> </ul>	
xxx_roughness.jpg	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 粗度(ラフネス)</li> <li>・ roughness</li> </ul>	
xxx_specular-color.jpg	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ スペキュラカラー</li> <li>・ specular-color</li> </ul>	C4Dのスペキュラのレイヤカラーなどにも使かれる。
xxx_IOR.jpg	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ フレネル(IOR)</li> <li>・ fresnel (IOR)</li> </ul>	
xxx_emissive.jpg	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 発光</li> <li>・ Emissive</li> </ul>	

※全ての種類のテクスチャが封入されている訳ではありません。

※封入されるテクスチャの種類は、商品やオブジェクトごとに違います。

制作日

2016年11月19日