

# Shaders

Below is a list of all available shaders in the [Arnold Shader Network Editor](#). Click on the titles to jump to the relevant shading groups.

<p><b>AOV Shaders</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• AOV Write Float</li><li>• AOV Write Int</li><li>• AOV Write RGB</li><li>• AOV Write Vector</li></ul> <p><b>Color shaders</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Color Convert</li><li>• Color Correct</li><li>• Color Jitter</li><li>• Composite</li><li>• Shuffle</li></ul> <p><b>Conversion shaders</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Float To Int</li><li>• Float To Matrix</li><li>• Float To RGB</li><li>• Float To RGBA</li><li>• RGB To Float</li><li>• RGB To Vector</li><li>• RGBA To Float</li><li>• Vector To RGB</li></ul> <p><b>Legacy Shaders</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Hair</li><li>• Skin</li><li>• Standard</li><li>• Volume Collector</li></ul> <p><b>Displacement shaders</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Normal Displacement</li><li>• Vector Displacement</li></ul> <p><b>Light Filters</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Barndoor</li><li>• Gobo</li><li>• Light Blocker</li><li>• Light Decay</li></ul>	<p><b>Math Shaders</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Abs</li><li>• Add</li><li>• Atan</li><li>• Compare</li><li>• Complement (invert)</li><li>• Cross</li><li>• Divide</li><li>• Dot</li><li>• Exp</li><li>• Fraction</li><li>• Is Finite</li><li>• Length</li><li>• Log</li><li>• Max</li><li>• Min</li><li>• Modulo</li><li>• Multiply</li><li>• Negate</li><li>• Normalize</li><li>• Pow</li><li>• Random</li><li>• Range</li><li>• Reciprocal</li><li>• Sign</li><li>• Sqrt</li><li>• Subtract</li><li>• Trigo</li></ul> <p><b>Shading State shaders</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• State Float</li><li>• State Int</li><li>• State Vector</li></ul>	<p><b>Surface Shaders</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Ambient Occlusion</li><li>• Bump2d</li><li>• Bump3d</li><li>• Curvature</li><li>• Flat</li><li>• Lambert</li><li>• Layer Shader</li><li>• Matte</li><li>• Mix Shader</li><li>• Motion Vector</li><li>• Normal Map</li><li>• Ray Switch RGBA</li><li>• Ray Switch Shader</li><li>• Shadow Matte</li><li>• Standard Hair</li><li>• Standard Surface</li><li>• Thin Film Shader</li><li>• Two Sided</li><li>• Utility</li><li>• Wireframe</li><li>• X-Particles</li></ul> <p><b>Texture shaders</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Checkerboard</li><li>• Flakes</li><li>• Image</li><li>• Layer RGBA</li><li>• Mix RGBA</li><li>• Noise</li><li>• Ramp Float</li><li>• Ramp RGB</li></ul>	<p><b>User Data Shaders</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• User Data Float</li><li>• User Data Int</li><li>• User Data RGB</li><li>• User Data RGBA</li><li>• User Data String</li></ul> <p><b>Utility Shaders</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Blackbody</li><li>• Cache</li><li>• Camera Projection</li><li>• Clamp</li><li>• Complex IOR</li><li>• Facing Ratio</li><li>• Passthrough</li><li>• Space Transform</li><li>• Switch RGBA</li><li>• Switch Shader</li><li>• Trace Set</li><li>• Triplanar</li><li>• UV Transform</li><li>• Vector Map</li></ul> <p><b>Volume Shaders</b></p> <p><b>Atmosphere</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Fog</li><li>• Atmosphere Volume</li><li>• Volume Collector</li><li>• Volume Sample Float</li><li>• Volume Sample RGB</li></ul> <p><b>C4D shaders</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Bitmap</li><li>• Vertex Map</li><li>• Substance Shader</li></ul>
---	---	--	--