

OGMShaderMR

(Autodesk® Maya® 用mental ray® シェーダプラグイン)

実測BRDFを用いた正確なレンダリングを実現するレンダリングソリューション

* 予告なく仕様変更する場合があります。

1 OGMShaderMRとは

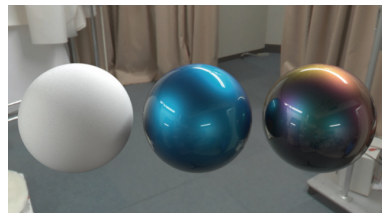
1 OGMで測定されたBRDFを使ってレンダリングを行うAutodesk® Maya® 用mental ray® シェーダプラグイン

2 mental ray® で間接照明を表現するための機能(Final Gather, Global Illumination, Caustics)に対応

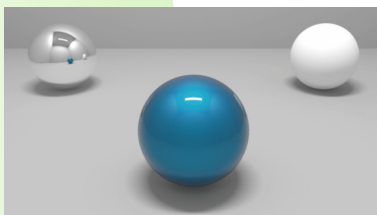
3 光沢反射成分(BRDF から鏡面・拡散反射成分を除いた成分)の相互反射機能を提供

4 独自の光源サンプリング機能(PureIBL)により、IBLを使用したレンダリングを正確かつより高速に行います。

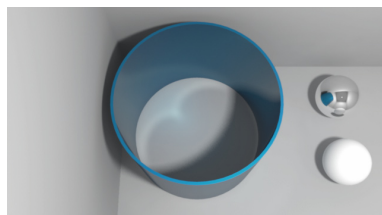
実測されたBRDFを使用し、
正確な色や質感の再現を可能とします。



イメージベースライティング (IBL)



『直接照明・光沢相互反射・Final Gather・Global Illumination』



コースティクス (Caustics)

2 イメージ生成までの流れ

1. 素材のBRDF測定

2. HDRI測定

3. レンダリング

4. イメージ生成

S-OGM



BRDF測定装置

OGMShaderMR mental ray® for Maya®



色や光量など正確に測定されたHDRIに基づくImage Based Lighting



実測BRDFと環境光(HDRI)の使用により物理法則に基いたイメージを生成

OGMShaderFX Beta版 (CgFXShader)

OGMShaderFXはBRDF測定装置により実測された数値に基づき、CgFXシェーダマテリアルを作成するソリューションです。CgFXShaderを外部マテリアルとして読み込めるリアルタイムレンダリングのアプリケーションと互換性があります。これにより、実測BRDFに基づいた正確な色や質感の再現をリアルタイムに表示が可能になります。

Autodesk、およびMayaは、米国またはその他の国におけるAutodesk, Inc./ Autodesk Canada Co.の登録商標または商標です。 mental rayおよびmental imagesは、mental images GmbH & Co. KG.の米国およびその他の国における登録商標です。

問合先



デジタルファッション株式会社
digital fashion Ltd.

〒541-0059
大阪府大阪市中央区博労町1-8-2 三共堺筋本町ビル9F
TEL 06-6271-5560 FAX 06-6271-5001

<https://www.digitalfashion.jp>
mail: dssale@digitalfashion.jp

