OGMShader MR

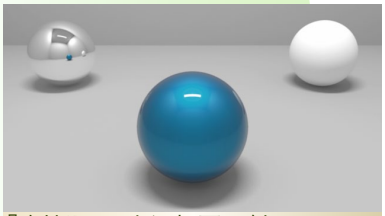
(Autodesk® Maya® 用mental ray® シェーダプラグイン)

＊ 予告なく仕様変更する場合があります。

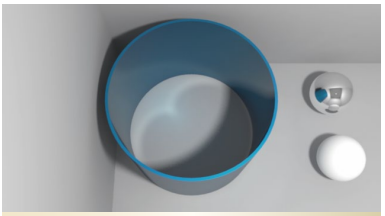
1 OGMShader MRとは

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(Pure IBL)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。

イメージベーストライティング



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

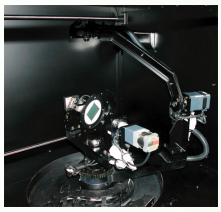


コースティクス

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

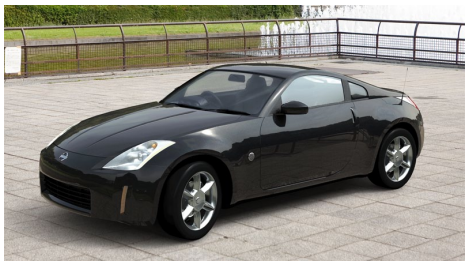
S-OGM



BRDF測定装置

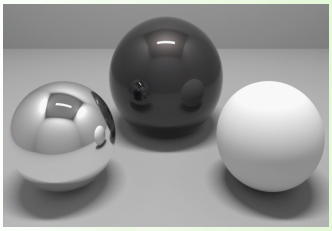
OGMShader MR mental ray® for Maya®

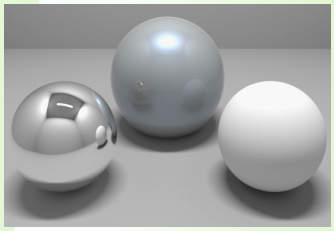
色や光量など正確に測定されたHDRIに基づくImage Based Lighting



測定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

3 レンダリングイメージ





測定されたBRDFを使用し、正確な色や質感の再現を可能とします。

Autodesk、およびMayaは、米国またはその他の国におけるAutodesk, Inc.の登録商標または商標です。
mental rayは、独NVIDIA ARC GmbHの登録商標で、Autodesk, Inc.はその使用許可を得ています。

デジタルファッション株式会社
digital fashion ltd.
http: / / www.digitalfashion.jp /
mail: dssale@digitalfashion.jp/