



## Maya で自然光ライティングが可能に！

OptGI Render for Maya は、オプトグラフィオシティライブラリ(\*1)と Maya を繋ぐプラグインのパッケージです(\*2)。このパッケージは、フォトンマップとは異なるグローバルイルミネーションを Maya に提供します。



### イルミネスマップをフロートテクスチャとして出力

OptGI Render は、ラジオシティ計算結果をシーンのジオメトリに対するテクスチャとして出力します。このテクスチャは、イルミネンス（照度）がフロートで格納されているフロートテクスチャであり、これをジオメトリにマッピングすることで、MayaSoftRender にグローバルイルミネーションを反映させることが出来ます(\*3)。

### High Dynamic Range Image (HDR)をサポート

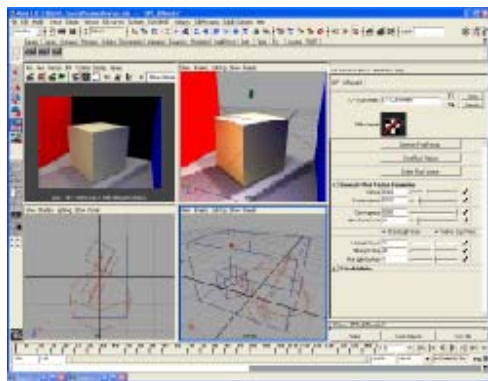
OptGI Render は、HDR を標準でサポートし、HDR からラジオシティ計算によって、よりフォトリアルな表現が可能です。

### 慣れ親しんだインターフェイス

OptGI Render は、設定を Shader や Utility 等のノード単位で行うため、Hypershade や AttributeEditor 等の慣れ親しんだインターフェイスでラジオシティを制御する事が可能です。

### メモリの効率化

OptGI Render は、ジオメトリ単位でラジオシティ計算精度が設定出来ます（テッセレーション機能）。これにより、計算負荷を調整する事が可能で、メモリの効率化が図れます。



フリーダウンロードサイト : <http://www.adv3d.jp>

お問い合わせ : [yuza@optgraph.com](mailto:yuza@optgraph.com)

[katsu@optgraph.com](mailto:katsu@optgraph.com)

[shirai@nes.or.jp](mailto:shirai@nes.or.jp)

(\*1) 株式会社オプトグラフで開発されたラジオシティエンジン。

(\*2) 本技術開発は、財団法人 NHK エンジニアリングサービスの依頼に基づくもので、情報通信研究機構の委託研究「高精細・立体・臨場感コンテンツ技術の研究開発（第二期）」のサポートによる。

(\*3) MentalRay のシェーダも開発中。