



NVIDIA mental ray for 3ds Max 映画品質のレンダリング 究極の柔軟性

モデル提供：ステファン・モレル氏“Stonemason” DAZ 3D、DAZ3D.com

NVIDIA® mental ray® for 3ds Max は、 迫力の映像を作成するエンターテインメントやビジュアル化の プロフェSSIONALのためのプラグインレンダラー

3D レンダリングの業界標準として 20 年以上の実績を誇る mental ray が、NVIDIA から提供されるようになりまし。mental ray が提供する機能はどれもユーザーの信頼が厚く、大幅に改良されたインタラクティブなワークフローとスピードを備えています。

mental ray は CPU と GPU の両方を使用してグローバル イルミネーションを実現しています。NVIDIA マテリアル定義言語 (MDL) を介して NVIDIA Iray® や Chaos Group V-Ray とマテリアルを交換できます。

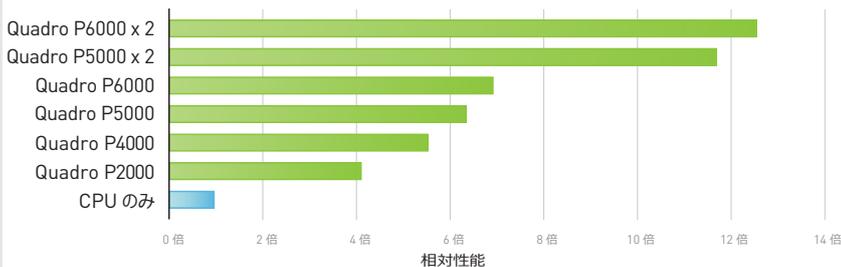
NVIDIA mental ray for 3ds Max の新機能

- ▶ インタラクティブ プログレッシブ レンダリングにより、編集しながら即時に最終結果を表示
- ▶ GI Next により高品質なグローバル イルミネーションが使いやすくなり、従来の手法よりも 2 ~ 4 倍高速化
- ▶ GI Next GPU アクセラレーションにより、CPU 単独の場合に比べてシステム内の GPU ごとにパフォーマンスが最大 5 倍に
- ▶ Standalone モードの導入により、製品パイプラインの柔軟性と効率性が向上

システム要件

ソフトウェア	Autodesk 3ds Max 2018
オペレーティング システム	Windows 7/10 (64 ビット)
GPU アクセラレーション	オプション: Fermi 世代以降の 2 GB GPU メモリ オペレーティング システムにより 認識されるすべての GPU や CPU を サポート

QUADRO デスクトップ向け GPU による mental ray のパフォーマンス拡張



テストは Intel Xeon E5-2697 v3 CPU (2.6GHz、ターボブースト時 3.6GHz)、32 GB RAM、Windows 10 (64 ビット) で実行し、mental ray 3.14 アップデート 1.0.1 の内蔵 NVIDIA mental ray for Maya ベンチマークを使用

3ds Max 内での使用は無料

mental ray for 3ds Max は、インタラクティブな 3ds Max セッション内では無料でご利用いただけます。多数の競合製品とは異なり、あらゆる使用例においてマシン内のすべての CPU と NVIDIA GPU を有効化します。www.nvidia.co.jp/object/mental-ray-3ds-max-jp から入手できます。

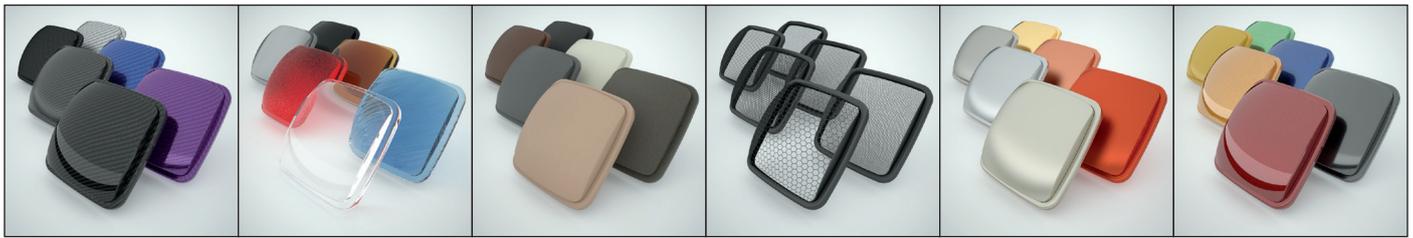
mental ray でのプロダクションレンダリング

mental ray のライセンスは、3ds Max セッション以外でレンダリングする場合にのみ必要です (商用での利用)。mental ray のライセンスを取得すると、ヘッドレスの 3ds Max、mental ray Satellite、スタンドアロン モードを任意のマシンでいつでも使用でき、別途 NVIDIA Iray for 3ds Max プラグインを使用することもできます。料金の詳細については www.nvidia.co.jp/object/nvidia-mental-ray-products-jp.html でご確認ください。



NVIDIA®
Mental Ray®

物理ベースのマテリアル – 実証された精密さ vMaterials



複合素材

ガラス

革

メッシュ

金属

塗装

製品や建築物のデザイン用の NVIDIA vMaterials カタログには、NVIDIA マテリアル定義言語で記述されたリアルなマテリアルが揃っています。NVIDIA マテリアルスペシャリストが正確性、制御性、一貫性を設計、検証した vMaterials では、信頼性の高い方法でリアルな素材感をすばやくデザインに追加できます。サポート対

象のアプリケーションで簡単にマテリアルの閲覧、変更、調整が可能のため、必要な見栄えを出すことができます。vMaterials は mental ray の追加機能として最適ですが、NVIDIA MDL をサポートしているアプリケーションであれば種類を問わず使用できます。



画像および場面提供: ロメイン・ラヴォーヌ氏



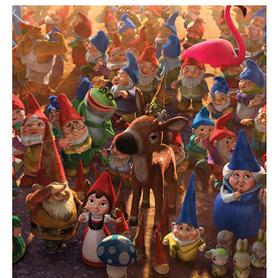
『トランスフォーマー 3』©2011 Paramount Pictures



©2012 Norfolk Southern Corp., www.nscorp.com



『トロン: レガシー』©Disney Enterprises Inc.



Gnomeo and Juliet. ©Miramax Film NY, LLC. All rights reserved.

機能

インタラクティブな

グローバル イルミネーション

直観的なグローバル イルミネーション エンジンである GI Next は、設定や調整が最小限で済む。従来の GI メソッドに比べて 2 ~ 4 倍の速さで同等の品質を実現

GI Next GPU アクセラレーションによってさらに 5 倍の高速化を実現。ジオメトリを GPU メモリに読み込むだけで、従来のシェーダーや効果をサポート

ActiveShade による理想的なインタラクティブ照明ワークフロー

イメージ ベースの照明や、Sun & Sky などの手続き型環境を迅速かつ簡単に使用可能

ライト インポート サンプリングにより、パフォーマンスを犠牲にすることなく多数のライトをサンプリング

エリア ライトや放射マテリアルなどが改良された最新の照明設定を高速でレンダリング

mental ray Iray

mental ray Iray は、これまで「NVIDIA Iray」と呼ばれていたレンダラーの新名称で、名称は変わっても、従来の 3ds Max バージョンと完全な下位互換性がある

Arch & Design マテリアルとフォトメトリックライトを直接サポート

光源を追加しても速度が低下しない

すべてのマテリアルおよびライト パラメーターのアニメーションを完全にサポート

カメラとオブジェクトのモーショントラッキングをサポート

正確な焦線効果や間接照明に最適なサンプリング

写真露出コントロールで露出、ホワイトバランス、コントラストを意図したおりに調整

マシン内でサポートされるすべての GPU や CPU の使用と、ユーザーによるリソース制御により、システムパフォーマンスを最大化

テクスチャ圧縮により、レンダリングメモリを最適化

視覚効果

すべての 3ds Max ジオメトリと修飾子のレンダリング設定をサポート
統一サンプリングによる高速なモーション ブラーと被写界深度カメラ効果

プラグインのサポートにより、ヘア プリミティブを使用して効果的に毛髪や毛皮をレンダリング

メモリ効率の高いインスタンス化をサポート

フォトン マッピングにより、シャープで効果的な焦線効果を実現

ベクトル ディスプレイメントなどの高品質なディスプレイメント マッピング

イラスト、漫画、アニメの制作に適した輪郭やトーン シェーディング

マテリアルとシェーダー

カスタム C-シェーダーを使用するか、任意の MDL の定義とマテリアルを使用

多重インポート サンプリングと高度なワークフローにより、MDL マテリアルをサポート

手続き型テクスチャにより解像度に依存しない効果、3D カラー マップ、密度マップを実現

ポリウム マテリアルとスキヤタリング マテリアルにより、リアルな肌のレンダリング、雲や土ぼこりなどの大気効果を実現

パッチレンダリング 【要ライセンス】

使いやすいリモート タイル レンダリングを Standalone と Satellite で使用し、複数のマシンを接続して迅速にイメージを作成

Standalone のコマンドラインから効率的なネットワーク レンダリングとパイプラインの統合を実現

.mi 形式でのエクスポートの強化により、3ds Max と独立したレンダリングが可能に

ワークフロー

確立されているすべての 3ds Max ワークフローを完全にサポート

シーン操作時に最終結果のプログレッシブ レンダリングを実行することで、ビジュアル変更を継続的にフィードバック

ジオメトリ、マテリアル、およびライト パラメーターのアニメーションを完全にサポート

照明分析や、テクスチャやライトのハイキングに 3ds Max の中核機能を利用

mental ray のカスタム シェーダーやフェメナのスウォッチ レンダリングとリアルタイム マテリアル プレビュー

Alembic のジオメトリ キャッシュ、UV タイリング、ディープデータなどの実制作向け手法をサポート

テクスチャ入力からイメージ出力までの包括的なカラー管理と HDR パイプライン

mental ray for 3ds Max の詳細については、www.nvidia.co.jp/object/mental-ray-3ds-max-jp.html でご確認ください。

© 2017 NVIDIA Corporation. All rights reserved. NVIDIA, NVIDIA のロゴ、Iray, および mental ray は、米国またはその他の国における NVIDIA Corporation の商標または登録商標です。その他の社名ならびに製品名は、関連各社の商標である可能性があります。2017 年 5 月

