



会社情報 採用情報 お問い合わせ

製品情報 ソリューション サポート ニュースリリース 販売店情報

Home > 製品情報 > プロフェッショナル向けグラフィックス > プラグイン / ソフトウェア > NVIDIA IRAY

## NVIDIA IRAY

現実をレンダリングする

NVIDIA Iray は物理ベースのレンダリングのプラグインで、デザインワークフローに高度で正確な効果をもたらします。照明やマテリアルを物理的にシミュレートするため、現れたレンダリング画像は、デジタルプロトタイプとBIMワークフローに、非常に正確でまるで現実世界の様な3D製作物を提供します。

※本製品の販売は終了いたしました。



製品概要 製品 機能 スケーリング ご購入

### 製品概要

#### NVIDIA IRAY

NVIDIA® IRAY®は高度にインタラクティブで直感的な物理ベースのレンダリングテクノロジーであり、光や物体の物理的挙動をシミュレーションしながらフォトリアリスティックな画像を生み出します。従来の製造用レンダラーとは異なり、Iray は実際の世界の挙動を反映する効果を生み出します。デザイナーがフォトリアリスティックな効果を素早く実現するために、コンピュータグラフィックス技術の専門知識は不要です。

Iray は完成まで段階的に画像を改善し、双方向性の編集から最終フレームまで一貫した効果を生み出します。これは、NVIDIA GPU全体のスケールアップで世界クラスのパフォーマンスと合った、非常に



予測的なアプローチであり、常時フィードバックと迅速な効果が提供されます。これにより、シーンを完成して写真を渡すまで画像を提供するのに必要な時間が削減されます。

### Iray はどのような人が対象ですか？

Irayは主に予測的なフォトリアリスティックな画像を必要とする、3Dコンテンツで作業するデザイナーとビジュアルエフェクトのアーティストを対象としています。これに



より、アーキテクチャ、エンジニアリング、デザインからマーケティング、広告用視覚効果の全てに素晴らしい画像をもたらす、ビジュアル・フィードバックが即座に行われます。

#### Irayと互換性を持つアプリケーション

Iray は多くの人気のある3Dコンテンツ制作アプリケーションでレンダリングエンジンで利用することができます。ソフトウェア統合のパートナーと共に、弊社では顧客がフォトリアリスティックで物理ベースのレンダリングにアクセスできる最先端のワークフローを作り上げました。

無料トライアル

#### IRAY PRODUCTS FROM NVIDIA



DISTRIBUTED RENDERING SOFTWARE



### Iray の統合ソリューション



DASSAULT SYSTEMES

CATIA は、複数の分野でダイナミックな挙動モデリングとシミュレーションを提供することにより、システムエンジニアにとってPDMにおけるパラダイムシフトを確立しています。Iray レンダリング搭載の CATIA は、CATIA Live Rendering Workbenchに完全に統合されています。CATIA について詳細をご覧ください。



AUTODESK 3DS MAX

Autodesk® 3ds Max® Design ソフトウェアは、パワフルで統合された3Dモデリング、アニメーション、レンダリング、合成を行うため、アーティストやデザイナーがより早く製作準備をすることが可能となります。Iray は mental ray のレンダリングモードとしてシームレスに3ds Max に統合され、ActiveShadeでレンダリングを行う際に利用することが可能です。Autodesk 3ds Max について詳しくご覧ください。



DAZ 3D STUDIO

DAZ 3D はIray を DAZ Studio、200万人のユーザーが使用されている無料3D ソフトウェアスイートに統合しました。この組み合わせにより、ユーザーはDAZの無数の高品質でモーフィング可能な完全に操作された数値や、一流の物理ベースのGPUで加速化したレンダーエンジンによるフォトリアリスティックな画像を制作する能力を利用することができます。DAZ 3Dについて詳しくご覧ください。



**SUBSTANCE DESIGNER**  
 Substance Designer はパワフルなテクスチャ作成ソフトウェアです。ツール（ペーカーを含む）、マテリアル、プロセス、リアルタイムエフェクトから成る幅広いライブラリが含まれており、物理学に基づいたテクスチャを完全に非破壊のワークフローの中で作成するのに役立ちます。ゲーム業界が選ぶツールで、その新しいマテリアル編集機能と Iray および MDL との統合により、VFX や設計アーキテクチャ業界を揺るがし始めています。Substance Designer について詳しく見る。

## BLOOM UNIT.

**SKETCHUP**  
 BloomUnit はSketchUpのユーザがIrayを使用し、柔軟性とクラウドコ



## LUMISCAPHE

ルミスカフ (Lumiscaphe) は、デジタルアスペクトモックアップ (DAM) とフォトリアルなビジュアルリゼーションを専門に手がける革新的な企業です。同社の 3D レンダリングソフトウェアのパッケージソフトである Patchwork 3D は、複雑な照明やアニメーションを使った高度なデジタルアスペクトモックアップの作成を可能にします。今回、Patchwork 3D Engineering は NVIDIA Iray レンダリングエンジンネイティブに活用して、最も要求の厳しいエンジニアリングや設計ワークフローをサポートできるようにになりました。ルミスカフについて詳しく見る。



**SOLIDWORKS VISUALIZE**  
 SOLIDWORKS Visualization 製品は、プロ品質の写真的な画像やアニメーションなどの 3D コンテンツを簡単に、なるべく短時間で制作することが求められるユーザを想定して開発されています。SOLIDWORKS Visualize はハードウェアを選びません。このことは、SOLIDWORKS や他の CAD 作成ツール (Rhino®, Autodesk Alias®, 3dsMax® など) を利用しているデザイナー、エンジニア、コンテンツ制作者にとって大きなメリットとなります。SOLIDWORKS Visualize の詳細については、こちらをご覧ください。

ンピューティングの利便性により、フォトリアリスティックな効果をインタラクティブに制作できるソリューションです。BloomUnitについて詳しくご覧ください。

## Iray for Developers

NVIDIA Iray は直感的な SDK を使用して 3D コンテンツの製作アプリケーションにシームレスな統合できるように設計されています

## migenius

### MIGENIUS REALITYSERVER

migenius RealityServer® は、クラウドの機能によって、実物に迫る 3D レンダリングと他のアプリケーションに簡単に統合することができます。RealityServer は、簡単に使用できる API と、パワフルな NVIDIA の Iray レンダリング技術により、3D ウェブサービスを取り入れて素晴らしい効果を生み出すアプリケーションを構築するための包括的なツールセットを

## Iray+

### IRAY+

Lightwork Design のパートナーが Iray+ を提供していますが、これにより、Iray の第 1 級の 3D 可視化テクノロジーが直接 CAD、販売拠点、あるいはカスタムアプリケーションに提供されます。Lightworks はシームレスにソフトウェアを統合するためのテクノロジーとサービスを提供して、どのアプリケーション開発者でも Iray を簡単にアクセスできるようにしています。Lightworks チームは皆さんと協働して、可視化に関する特定のニーズを決定し、理想的なカスタム Iray+ のソリューションを制作します。Iray+ について詳しくご覧ください。

備えています。migenius では RealityServer に加え、Iray ライセンス、ソフトウェア開発およびコンサルティングサービスの提供、また NVIDIA Quadro® VCA ハードウェア販売も行っており、RealityServer の詳細情報はこちらです。

製品の導入や納期についてのご相談、お問い合わせはこちら

お問い合わせ

© 2015 NVIDIA Corporation. All Rights Reserved. NVIDIA, NVIDIA logo, GeForce, GeForce GTX logo, SLI, PhysX, 3D Vision, 3D Vision Surround, and CUDA are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. Other company and product names may be trademarks of the respective companies with which they are associated.



対応ドライバは、こちら



会社情報 採用情報 お問い合わせ

製品情報 ソリューション サポート ニュースリリース 販売店情報

Home > 製品情報 > プロフェッショナル向けグラフィックス > プラグイン/ソフトウェア > NVIDIA IRAY

## NVIDIA IRAY

現実をレンダリングする

NVIDIA Iray は物理ベースのレンダリングのプラグインで、デザインワークフローに高度で正確な効果をもたらします。照明やマテリアルを物理的にシミュレートするため、現れたレンダリング画像は、デジタルプロトタイプとBIM ワークフローに、非常に正確でまるで現実世界の様な3D 製作物を提供します。



※本製品の販売は終了いたしました。



製品概要 製品 機能 スケーリング ご購入

### 製品

製品一覧へ戻る | 3ds MAX | CINEMA 4D | MAYA | RHINO | IRAY サーバ

ソフトウェア統合パートナーとの協力により、ユーザーが現在利用しているアプリケーション内で実際に追える物理ベースのレンダリングを実行できる、最先端のワークフローを作り上げました。提供する全ての Iray 製品は NVIDIA Essentials Material Library をサポートしており、光やマテリアルをアプリケーション間で簡単に交換できます。

無料トライアル



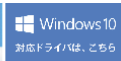
<p>NVIDIA IRAY プラグイン対応</p> <p>3DS MAX</p> <p>詳細&gt;</p>	<p>NVIDIA IRAY プラグイン対応</p> <p>CINEMA 4D</p> <p>詳細&gt;</p>	<p>NVIDIA IRAY プラグイン対応</p> <p>MAYA</p> <p>詳細&gt;</p>
---	---	--

<p>NVIDIA IRAY プラグイン対応</p> <p>Rhino</p> <p>詳細&gt;</p>	<p>DISTRIBUTED RENDERING</p> <p>NVIDIA Iray Server</p> <p>詳細&gt;</p>
---	--

製品の導入や納期についてのご相談、お問い合わせはこちら

お問い合わせ

© 2015 NVIDIA Corporation. All Rights Reserved. NVIDIA, NVIDIA logo, GeForce, GeForce GTX logo, SLI, PhysX, 3D Vision, 3D Vision Surround, and CUDA are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. Other company and product names may be trademarks of the respective companies with which they are associated.



会社情報 採用情報 お問い合わせ

製品情報 ソリューション サポート ニュースリリース 販売店情報

Home > 製品情報 > プロフェッショナル向けグラフィックス > プラグイン/ソフトウェア > NVIDIA IRAY

## NVIDIA IRAY

現実をレンダリングする

NVIDIA Iray は物理ベースのレンダリングのプラグインで、デザインワークフローに高度で正確な効果をもたらします。照明やマテリアルを物理的にシミュレートするため、現れたレンダリング画像は、デジタルプロトタイプとBIM ワークフローに、非常に正確でまるで現実世界の様な3D 製作物を提供します。



※本製品の販売は終了いたしました。



製品概要 製品 機能 スケーリング ご購入

### 機能

NVIDIA は、デザイナーやデジタルアーティストのレンダリングワークフローを向上させるために、IRAYの機能を継続的に進化させています。



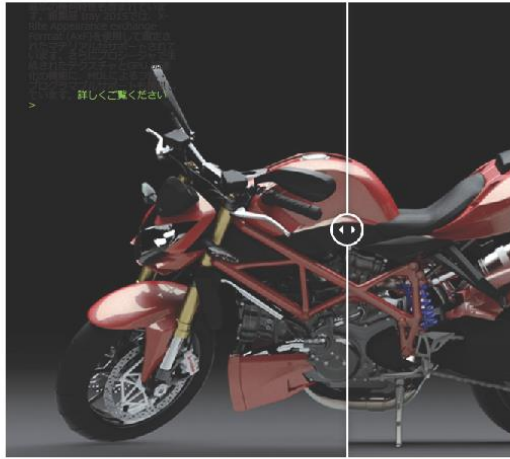
物理ベースの照明Irayは高バリエーションのグローバルイルミネーションレンダリングを可能にするため、面や容積と光の相互作用の物理的シミュレーションが提供されます。



#### 物理ベースのマテリアル

NVIDIAは、Irayにマテリアルの物理ベースの特性を付与する、物理ベースのレンダリングを可能にするため、面や容積と光の相互作用の物理的シミュレーションが提供されます。

主要な物理学的な属性で通常モデリングされないレンダリング用の



詳しくご覧ください

**ライトパス・エクスプレッション** Iray は、並列でレンダリングを行い出力バッファに保存する技術であるライトパス・エクスプレッション (LPE) を使用して照明コンポーネントを隔離するコンポジティング・エレメントを提供します。LPE はオブジェクトごと、光ごとのベースで定義することが可能であり、標準的な画像あるいは合成ソフトウェアで完全にポスト制作を制御することができます。

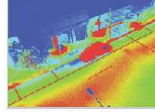


## IRAYの他の特長

インスタンスING NEW I  
RAY 2015



輝度の分散



サブサーフェス・スキヤッタリング



モーションブラー NEW I  
RAY 2015



断面の光の折折



被写界深度



コースティックス NEW I  
RAY 2015



デカル/ステッカー



メトリック



製品の購入や納期についてのご相談、お問い合わせはこちら

お問い合わせ

© 2015 NVIDIA Corporation. All Rights Reserved. NVIDIA, NVIDIA logo, GeForce, GeForce GTX logo, SLI, PhysX, 3D Vision, 3D Vision Surround, and CUDA are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. Other company and product names may be trademarks of the respective companies with which they are associated.



会社情報 採用情報 お問い合わせ

製品情報 ソリューション サポート ニュースリリース 販売店情報

Home > 製品情報 > プロフェッショナル向けグラフィックス > プラグイン/ソフトウェア > NVIDIA IRAY

## NVIDIA IRAY

現実をレンダリングする

NVIDIA Iray は物理ベースのレンダリングのプラグインで、デザインのワークフローに高度で正確な 効果をもたらします。照明やマテリアルを物理的にシミュレートするため、取れたレンダリング画像は、デジタルプロトタイプとBIM ワークフローに、非常に正確でまるで現実世界の準な3D 製作物を提供します。

※本製品の販売は終了いたしました。

お問い合わせ



製品概要 製品 機能 スケーリング ご購入

### スケーリング

IRAY はどの数のプロセッサでもローカル、ネットワーク、あるいはハイモートクラスタでのレンダリング負荷を効率的に分散するために作られました。

### 1台のマシンで複数のGPU

Iray は同じマシンで動作するGPUとCPUなら1基でも複数の組み合わせでもサポートして、レンダリングに使用している機能を制御することができます。サイズ、種類、世代の異なるGPUを組み合わせることも可能です。バランスは自動的に行われ、同等のプロセッサの数を追加する時には、しばしばオフラインでのレンダリングのパフォーマンスが倍増します。旧システムでも、NVIDIA GPUを追加するとすぐにパフォーマンス

NVIDIA®  
レンダリング  
元のマシン  
フルに使用す  
PhysX™ モ  
が開始しま  
イックとSME  
CPUコアから  
レンダリング  
そのコアを  
の最大速度

