

独り言日記

[Shade 3D] AOUtil ver.1.2.0 プラグインが公開されました (2015/06/24)

昨日申請したのが本日公開されました。

Shade 3D での AO 計算プラグイン ver.1.2.0 にバージョンアップしました。Shade 3D ver.15.1 の最新版との連携を強化しました。

- ・ Shade 3D ver.15.1 の DirectX 実行時に、AOUtil の GPU 計算が使用できない問題を修正
- ・ Shade 3D ver.15.1 の頂点カラーに、頂点 AO で計算される情報を渡せるようにした

<http://shade3d.jp/store/marketplace/ft-lab/aoutil/aoutil.html>

[Shade 3D] AOUtil ver.1.2.0 プラグインを申請しました (2015/06/23)

Shade 3D での AO 計算プラグインを更新し、Shade 3D マーケットプレイスに申請しました。

ver.1.2.0 の変更点は以下のとおりです。

- ・ Shade 3D ver.15.1 の DirectX 実行時に、AOUtil の GPU 計算が使用できない問題を修正
- ・ Shade 3D ver.15.1 の頂点カラーに、頂点 AO で計算される情報を渡せるようにした

これでようやく、AO 計算で割り当てた頂点カラーを他ツールで利用できるようになりますね。

更新が完了するまで時間がかかると思いますので、今しばらくお待ちくださいませ。

[Shade 3D] Shade 3D ver.15.1 での AOUtil プラグイン使用 (2015/06/18)

Shade 3D ver.15.1、公開されましたね。

<http://shade3d.jp/support/shade3dupdater/151/>

Win 環境で Shade 3D を起動した場合、15.1 からはデフォルトで DirectX で起動します。

私が公開している「AOUtil」プラグインですが、

<http://shade3d.jp/store/marketplace/ft-lab/aoutil/aoutil.html>

15.1 で DirectX モードで起動した場合、AOUtil プラグインの GPU 計算が無効になります。この場合、CPU で計算されることとなります。回避策として、今しばらくは OpenGL モードで Shade 3D を起動するようにしてください。

次バージョンの AOUtil プラグインで修正 / 対応予定です。

[Shade 3D] RIB (RenderMan) Exporter ver.1.0.0.3 プラグイン公開 (2015/06/04)

「RIB (RenderMan) Exporter ver.1.0.0.3」のプラグインが Shade 3D マーケットプレイスで公開されました。以下からダウンロードできます (無料)。

<http://shade3d.jp/store/marketplace/ft-lab/ribexporter/info.html>

ver 1.0.0.1 ~ ver 1.0.0.3 のバージョンアップ概要は以下のとおりです。

ver.1.0.0.3 対応 (2015/06/01)

- ・ テクスチャの模様が反射の映りこみに反映されにくい問題を改善。出力する tiff ファイルに格納する mipmap の最小サイズを 32x32 pixel に調整。
 - ・ RIB ファイルの「Pattern "PxrTexture"」の指定で「"int filter" [7]」のフィルタ指定を追加するようにしました。

ver.1.0.0.2 対応 (2015/05/30)

- ・ 面光源のパラメータを調整するダイアログボックス追加
- ・ ボリューム表現の対応。マッピングレイヤの距離減衰を PxrVolume の densityFloat に割り当て。
- ・ RenderMan のマテリアル情報を、マスターサーフェス (形状) 側から表面材質側に移動。
 - ・ これにより、shdsfc ファイルに表面材質情報とともに RenderMan 関連の情報も保持できるようになる。
- ・ マッピングレイヤの「スポット」「雲」表現に対応
- ・ マッピングレイヤの「イメージ」「スポット」「雲」での色反転対応
- ・ マルチテクスチャに対応 (Diffuse/Normal/Bump/Trim/Volume Distance)

ver.1.0.0.1 対応 (2015/05/21)

- ・ ポリゴンメッシュの UV が 0.0-1.0 の範囲を超える場合、テクスチャが正常に反映されない問題を修正
- ・ テクスチャエクスポート時の速度向上
- ・ RIB 出力オプションに、Statistics (レンダリング時間や統計情報を出力) を追加
- ・ マッピングレイヤでのテクスチャの「アルファ透明」「トリム」の反映
- ・ マッピングレイヤでのテクスチャの繰り返し表現の反映

GitHub 上のソース (<https://github.com/ft-lab/Shade3DPlugins/tree/master/projects/RIBExporter>) と現段階で同じになりました。

ソースは更新していきますが、しばらくはマーケットプレイスへの申請は控えます (Shade 3D ver.15.1 の準備が何かでなんだか忙しそうな予感なので)。

私のほうは、サンプルでなくて RenderMan でレンダリングした作品も作ってみようかな。

Twitter では出してたけど、以下 RenderMan でレンダリングしたもの。

PxrVCM(双方向パストレーシング) maxsamples 512/2450 sec



以前作ってたシーンで小物を置いただけ。

[Shade 3D] RIB (RenderMan) Exporter ver.1.0.0.3 (2015/06/01)

ソース更新しました。

<https://github.com/ft-lab/Shade3DPlugins/tree/master/projects/RIBExporter>

また、Shade 3D マーケットプレイスに ver.1.0.0.3 版を申請しました。変更点は以下のとおりです。

ver.1.0.0.3 対応 (2015/06/01)

- ・テクスチャの模様が反射の映りこみに反映されにくい問題を改善。出力する tiff ファイルに格納する mipmap の最小サイズを 32x32 pixel に調整。

- ・ RIB ファイルの「Pattern "PxrTexture"」の指定で「"int filter" [7]」のフィルタ指定を追加するようにしました。

なお、2 つ前の ver.1.0.0.1 版を申請して公開される前に立て続けに申請したため、どうもキャパオーバーしてる感が感じられましたので、ver.1.0.0.3 に飛んでもらうようお願いしました。

更新頻度が上がると、ちょっとスタックオーバーフローしてしまいますね (^_^;;

GitHub のソースに関しては即反映を重視したいため実装次第すぐに反映させますが、実際にお手元でドキュメントとともに利用できるのは少し時間差ができて申し訳ないです。