

# Ambient Occlusion

アンビエントオクルージョンはGTAOを使って計算され、間接照明に適用されます。ベント法線オプションは、ディフューズライティングをオクルードが最も少ない方向からのみ照射します。アンビエントオクルージョンは、レンダーレイヤーパネルで別のパスとしてレンダリングできます。

## Note

このエフェクトは[[Ambient Occlusion](#)]ノードで有効にする必要がある。

## Reference

Panel:

Render ▶ Ambient Occlusion

## Distance

アンビエントオクルージョン効果に寄与するオブジェクトの距離。

## Factor

アンビエントオクルージョン効果のブレンド係数。

## Trace Precision

エフェクトの精度を上げますが、ノイズが増え、最大トレース距離が短くなります。精度を上げるとパフォーマンスコストも上がります。精度が低いと、オクルーダーを見逃し、アンダーシャドウイングにつながります。

## Bent Normals

オクルードが最も少ない方向を計算します。この方向は、より現実的な方法で拡散放射照度のサンプリングに使用できます。

## Bounce Approximation

光の跳ね返りをシミュレートする近似で、明るいオブジェクトのオクルージョンを少なくします。これは表面の色のみを考慮し、周囲の色は考慮しません。アンビエントパスには適用されません。

## See also

## Limitations.

[◀ Previous](#)

[Next ▶](#)

---

© [Copyright](#) : This page is licensed under a [CC-BY-SA 4.0 Int. License](#). Last updated on 05/17/2023.

[◻ View Source](#)   [◻ Report issue on this page](#)