



3ds Max

V-Ray für 3ds Max — Produktübersicht

Juni 2020



KURZBESCHREIBUNG

V-Ray für 3ds Max ist eine renommierte und weit verbreitete Rendering-Software, die sich als Industriestandard durchgesetzt hat. Dies ist unter anderem Eigenschaften wie der extremen Vielseitigkeit im Anwendungsbereich oder der Fähigkeit, alle Arten von Projekten zu bewältigen, zu verdanken. Das können riesige Szenen mit sehr großen Geometrien und vielen Lichtern, aber auch nur ein einzelnes Gebäude oder einfache Innenräume sein.

V-Ray ist daher das bevorzugte Tool für viele 3D-Künstler. 95 Prozent der weltweit führenden Architektur- & Innenarchitektur-Firmen, sowie viele Spezial-Effekt-Studios, setzen V-Ray für ihre Visualisierungen und Filmproduktionen ein.

V-Ray's moderner und effizienter Materialbibliotheks-Workflow, schnelle Look-Entwicklung mit Materialvoreinstellungen und flexible Nachbearbeitung ersparen dem Anwender viel Zeit. Darüber hinaus begleitet V-Ray f. 3ds Max Anwender über das reine Rendern hinaus und ermöglicht ihnen, sich voll und ganz auf die künstlerischen Aspekte zu fokussieren.

EINSATZGEBIETE



Architekturvisualisierung



Industriedesign



Automobilbranche und Produktdesign



Visuelle Effekte in Kinofilmen und Fernsehen



Spieleentwicklung



Virtuelle Realität

V-RAY FÜR 3DS MAX-ANWENDER

V-Ray f. 3ds Max wird insbesondere von Architekten und Produktdesignern genutzt.

- Sie sind in der Regel sehr technisch und können gut mit erweiterten Settings in 3ds Max und V-Ray umgehen.
- Diese Anwender haben ein gutes Verständnis für Raum, Form und Funktion.
- Sie liefern exzellente Entwürfe und Konzeptionen, die die Erwartungen der Kunden übertreffen.
- Sie sind auch meist für mehrere Visualisierungsprojekte gleichzeitig verantwortlich und daher darauf angewiesen, effiziente Workflows zu entwickeln.
- In der Regel haben sie innerhalb eines begrenzten Zeitraums ein immenses Arbeitspensum zu erledigen.
- Um die notwendige Effizienz und Zuverlässigkeit der Arbeitsabläufe zu garantieren, steht die Qualität der Software für diese Anwender an erster Stelle.

KEY BENEFITS FÜR ANWENDER

Einfache Handhabung der komplexesten Szenen.

V-Ray wurde entwickelt, um die größten Projekte und Szenen mit massiver Geometrie und Tausenden von Lichtern zu bewältigen.

Sie können ihre Renderings nachbearbeiten, ohne ein separates Tool zu benötigen.

Mit dem neu gestalteten V-Ray Frame Buffer in Verbindung mit dem neuen Lightmixer und Layer-Compositor benötigen Anwender nur ein Werkzeug für das Rendering und die Nachbearbeitung.

Nutzen Sie ihre Hardware für maximale Leistung.

V-Ray unterstützt Anwender, ihre Projekte schneller fertigzustellen und damit enge Zeitpläne einzuhalten. Die GPU- und CPU-Rendering-Funktionen von V-Ray bieten einen echten Geschwindigkeitsschub für hochaufgelöste Bilder und Animationen. Die Renderzeiten werden enorm verkürzt.

Entlasten Sie ihre Desktop-Rechner mit nativem Cloud-Rendering.

Mit Chaos Cloud - dem direkt in V-Ray integrierten Cloud-Rendering - können Anwender ihre Workstation oder ihr Notebook in einen echten Supercomputer verwandeln. Während sie weiterhin an ihren Entwürfen arbeiten können, erledigt die Chaos Cloud das Rendern im Hintergrund.

Optimieren der Pipeline über verschiedene Plattformen.

V-Ray unterstützt eine breite Palette an Host-Plattformen. Hierdurch ist es einfach, Assets aus verschiedenen Software-Applikationen zusammenzuführen oder Projekte zur Materialkoordination auszutauschen. Beispielsweise können Anwender Materialien gemeinsam nutzen oder Geometrie/Shader von V-Ray für Rhino in 3ds Max nutzen, und die Szene in Maya mit anderen 3D-Objekten kombinieren und fertigstellen.

ZUSAMMENARBEIT MIT ANDEREN V-RAY-PRODUKTEN

- V-Ray für 3ds Max kann einen Rhino- oder SketchUp-Workflow durch Hinzufügen von V-Ray für Rhino oder V-Ray für SketchUp optimieren.
- Mit Phoenix FD für 3ds Max können Flüssigkeits-, Feuer- und Rauchsimulationen hinzugefügt werden.
- Mit V-Ray für Nuke können weitere Beleuchtungs- und Schattierungsoptionen in einer Postproduktion hinzugefügt werden.
- Pdplayer ermöglicht das Hinzufügen professioneller Bildsequenzierung.
- V-Ray für 3ds Max unterstützt VRscans, wodurch physikalisch korrekte Materialien verwendet werden können.
- V-Ray arbeitet mit vielen Tools zusammen und bietet optimierte Unterstützung für zahlreiche Plugins von Drittanbietern.
- Chaos Cloud bietet einen One-Click-Zugriff auf das Cloud-Rendering, direkt aus der Benutzeroberfläche von V-Ray.

FEATURES

RENDERING

Das leistungsstarke CPU- und GPU-Rendering von V-Ray ist für die anspruchsvollsten Projekte und Anforderungen von High-End-Produktionen ausgelegt.

- *CPU-Rendering, GPU-Rendering, Resumable Rendering, Denoising, Debug-Shading*

BELEUCHTUNG UND ILLUMINATION

V-Ray unterstützt Anwender bei der Erstellung von Renderings in höchstmöglicher Qualität. Dabei werden die tatsächliche Beleuchtung, realistische Reflexionen und Lichtbrechungen der verwendeten Materialien analysiert. Es steht eine große Auswahl an Lichtern zur Verfügung.

- *Adaptive Beleuchtung, Werkzeuge zur Beleuchtungsanalyse, präzise Lichter, Globale Beleuchtung*

KAMERAS UND OPTISCHE EFFEKTE

V-Ray unterstützt alle gängigen Kameratypen.

Zusätzlich verfügt V-Ray über erweiterte Elemente für Kameraeffekte.

- *Linseneffekte, Point & Shoot-Kamera, Fotorealistische Kameras, VR*

MATERIALIEN

V-Ray unterstützt eine große Auswahl an Materialien, mit denen die unterschiedlichen Erscheinungsbilder erzielt werden können - von der Simulation einfacher Oberflächeneigenschaften, wie etwa von Kunststoffen und Metallen, bis hin zu komplexen Anwendungen wie transluzente und Sub-Surface-Materialien wie Haut und lichtemittierende Objekte.

- *Physikalisch basierte Materialien, physikalisches V-Ray Haarmaterial, Metalleigenschaften, V-Ray Toon Shader, VRscans*

TEXTUREN

Es steht auch eine große Auswahl an speichereffizienten Texturen für die Verwendung in V-Ray-Materialien zur Verfügung. V-Ray verfügt über alle Texturfähigkeiten, die für das Produktionsrendering erforderlich sind.

- *Speichereffiziente Texturen, Triplanares Mapping, Abgerundete Ecken*

GEOMETRIE

V-Ray bietet diverse Möglichkeiten, Geometrieobjekte in einer Szene zu erstellen oder zu modifizieren, einschließlich Grundgeometriekörper und prozedurale Geometrie, Modifikatoren, Proxy-Objekte, Partikel-Instanziierung, Volumengitter usw.

- *Proxy-Geometrie, Clipper mit Renderzeit-Booleans, Haar und Fell, Spezialgeometrie*

ATMOSPHERISCHE UND VOLUMETRISCHE EFFEKTE

Mit den Atmosphären- und Umwelteffekten in V-Ray können real anmutender Nebel und atmosphärischer Dunst simuliert werden.

- *Volume-Rendering, Areal Perspective*

RENDER-ELEMENTE

In V-Ray können Anwender aus fast 40 individuellen Matte Passes wählen. In fertig gerenderten Bildern können hiermit Elemente selektiert werden. Dadurch können die fertigen Renderings auf einfache Art und Weise mit einer Bildbearbeitungs- oder Compositingsoftware noch verändert werden, um z.B. Varianten zu erstellen.

- *Render Elements, Cryptomatte*

WAS IST NEU IN V-RAY 5 FÜR 3DS MAX?

V-Ray 5 für 3ds Max ist die renommierteste 3D-Rendering-Software für Künstler und Designer.

Mit V-Ray 5 für 3ds Max kommen Anwender schneller zum Ziel. Ein moderner und effizienter Workflow für die Materialbibliothek, eine schnellere Look-Entwicklung mit Materialvoreinstellungen und flexible Nachbearbeitungsfunktionen sorgen für echte Zeitersparnis.

NACHBEARBEITUNG MIT V-RAY 5

Mit V-Ray 5 steht jetzt ein Werkzeug für mehr als nur das Rendern zur Verfügung. So entfällt der Aufwand, zwischen verschiedenen Anwendungen hin- und her zu wechseln.

- *Light Mixing, Layered Compositing, Light Path Expressions*

OPTIMIERTER WORKFLOW FÜR BELEUCHTUNG UND SCHATTIERUNG

Kunstschaffende können sich auf Entwürfe konzentrieren und müssen sich weniger um die Erstellung von Materialien und Texturen kümmern. Der Zugriff auf die Materialbibliothek bedeutet für die Anwender, dass sie kundenspezifischen Materialien in kürzester Zeit in ihre Projekte integrieren können. Ein neues analytisches Modell von Sun & Sky verbessert die Beleuchtung bei Sonnenauf- und Sonnenuntergang erheblich.

- *Materialbibliothek und Browser, Materialvoreinstellungen, Materialvorschaue, Beschichtung und Glanzschicht, Textur-Randomisierung, Stochastische Texturkacheln, Erweitertes V-Ray Dirt*
- *Neues Modell für Sonne und Himmel*
- *Native Unterstützung der Farbraumdefinition ACEScsg*

WARUM SOLLTEN ANWENDER AUF V-RAY 5 FÜR 3DS MAX SETZEN?

- Neu definierter V-Ray Frame Buffer: Für Anwender steht jetzt ein einziges Tool für Rendering und grundlegendes Compositing zur Verfügung, das hin- und her Wechseln zwischen verschiedenen Apps entfällt.
- Der Zugriff auf die Materialbibliothek bedeutet, dass die Anwender im Handumdrehen eine Starthilfe für ihre benutzerdefinierten Materialien erhalten.
- Benutzer können ihren Beleuchtungs- und Schattierungsprozess mit einer Auswahl an Werkzeugen und Voreinstellungen automatisieren, um schneller Ergebnisse zu erzielen.
- Die neuesten V-Ray GPU-Verbesserungen in V-Ray 5 ermöglichen es Anwendern, ihre Hardware für maximale Leistung voll auszunutzen.
- V-Ray 5 bietet noch schnellere Möglichkeiten zur Bewältigung von Aufgaben, z. B. mit den neu hinzugefügten Materialvoreinstellungen.
- Künstler können jetzt verschiedene Beleuchtungsszenarien interaktiv und sogar nach dem Rendern noch manipulieren, ohne erneut rendern zu müssen.
- Benutzer können mit Textur-Randomisierungen leicht unschöne Nahtstellen in ihren Texturen vermeiden.

CHAOSGROUP