



Maya

Neuerungen in V-Ray 5 für Maya

Juli 2020



EINLEITUNG

V-Ray 5 für Maya ist die allumfassend 3D-Rendering-Software-Lösung zum Erstellen von Animation und visuellen Effekten. Erzeugen Sie Composite-Renderings, integrieren Sie dabei Light Path-Expressions und beleuchten Sie Ihre Szene interaktiv mit dem neuen V-Ray Frame Buffer. Randomisieren Sie Ihre Texturen für nahtloses Kacheln und erhalten Sie mit dem brandneuen V-Ray Proxy-Knoten eine massive Geschwindigkeitssteigerung.

Mit V-Ray 5 sparen Sie Zeit, und die Software unterstützt Sie dazu noch dabei Ihre Renderings noch besser aussehen zu lassen – und das mit CPU- und GPU-Unterstützung.

NEUE FUNKTIONEN IN V-RAY 5 FÜR MAYA

Light Mix. Jetzt können Sie aus einem einzigen Rendering Dutzende verschiedene Beleuchtungsszenarien erstellen. Ändern Sie im Nachhinein die Farbe und Intensität der Lichter in Echtzeit, ohne erneut rendern zu müssen. Wenn Sie das gewünschte Look & Feel gefunden haben, können Sie Ihr Lichtmischungskomposition speichern, die Ebenen an den neuen Compositor senden und dadurch die Lichter in der Szene aktualisieren.

New Compositor. Der neue und verbesserte V-Ray-Framebuffer fügt einen Compositor hinzu, der Sie bei der Feinabstimmung und Fertigstellung von Renderings unterstützt. Kombinieren Sie Rendering-Ebenen, legen Sie Mischmodi fest und passen Sie Farben innerhalb von V-Ray f. Maya an, ohne hierzu eine separate Anwendung aufrufen zu müssen.

New V-Ray Proxy Workflow. Verbessern Sie die Viewport- und Rendergeschwindigkeit mit dem neuen VRay Proxy-Knoten - eine vereinfachte Knotenstruktur mit einer einzigen Geometrie und benutzerfreundlichen, regelbasierten Material- und Sichtbarkeitszuweisungen.

ACESCG Color Space. Wählen Sie den Industriestandard ACEScg für das Rendering mit automatischer Farbraumanpassung für Texturen, Dispersion, Sonne & Himmel und Lichttemperaturfarben.

Texture Randomization. Bringen Sie Abwechslungen in Ihre Szene mit der neuen VRayUVWRandomizer-Map und den erweiterten VRayMultiSubTex Möglichkeiten.

Stochastic Texture Tiling. Entfernen Sie automatisch Textur-Kachelungs-Artefakte mit der neuen stochastischen Kachelungs-Option des VRayUVWRandomizers.

New Sun And Sky Model. Reproduzieren Sie die Feinheiten der Dämmerung, mit dem neuen Sun and Sky-Model, wenn die Sonne unter dem Horizont steht.

New Carpaint Material. Ein neues, noch realistischeres Autolackmaterial mit verbesserter Flakes-Implementierung.

Coat Layer. Hinzufügen reflektierender Beschichtungen direkt in der aktualisierten V-Ray Material, wodurch Sie im Vergleich zur Verwendung von Blend-Material sowohl bei der Materialerstellung als auch beim Rendern Zeit sparen.

Light Path Expressions. Für mehr Kontrolle beim Compositing können Sie mit Light Path Expressions eigene Render-Passes erzeugen. Erstellen Sie benutzerdefinierte Ausdrücke oder verwenden Sie die zeitsparenden Voreinstellungen, um die auszugebenden Lichtebenen festzulegen.

Enhanced GPU Rendering. Beschleunigen Sie Ihre Renderings mit völlig neuen GPU-Funktionen, einschließlich 2D-Displacement, Unterstützung für OSL-Texturen, Speicher-Tracking und einer ersten Out-of-Core-Implementierung, um Ihre größten Szenen zu bearbeiten.

Material Presets. Sparen Sie Zeit bei der Erstellung gängiger Materialien mit Voreinstellungen für Aluminium, Chrom, Glas und mehr. Voreinstellungen für alle gängigen Haarfarben wurden ebenfalls hinzugefügt.

Sheen Layer. Erstellen Sie weiche Mikrofaserstoffe wie Samt, Satin und Seide mit den neuen Glanzoptionen im aktualisierten V-Ray-Material.

Extended V-Ray Dirt. Verwitterte Streifen und Schmutz in Spalten sind mit dem verbesserten V-Ray Dirt, der jetzt sowohl Umgebungs- als auch Innenokklusion verwendet.

Blue-Noise Sampling

Erzielen Sie eine bessere Rauschverteilung mit weniger Durchgängen.