

V-Ray NEXT f. Maya – was ist neu ?

Neue Möglichkeiten der Interaktivität

Der IPR wird nun sofort aktualisiert, und mit der Debug Shading-Funktion können Sie Geometrie und große Shading Networks isolieren, um den Look Development zu unterstützen.



Chaos Group hat den V-Ray IPR nahtlos den Maya Viewport Playblast Workflow integriert.

Gesteigerte GPU-Leistung

V-Ray GPU Next verfügt über eine neue Multi-Kernel-Architektur, mit der Renderzeiten halbiert werden.



Die V-Ray Next GPU-Engine ist vollgepackt mit neuen Produktionsfunktionen wie Volume Rendering für Rauch, Feuer und Nebel sowie der Unterstützung für Bucket Sampling und Cryptomatte Render Elements.

Analytische Rauschreduktion

Mit dem NVIDIA AI-Denoiser ist die Look-Entwicklung jetzt völlig rauschfrei.



Dies funktioniert auch mit dem IPR im VFB, sowie im Viewport.

Sehr schnelle Lichtberechnungen

Neue intelligente Tools verbessern den Arbeitsablauf und beschleunigen die Berechnung der Umgebungsbeleuchtung um bis zu 7x.

Das Adaptive DomeLight zeichnet sich durch eine schnellere und präzisere IBL, ohne dass Lichtportale im Innenbereich benötigt werden.



Die neuen Autoexposure- & Whitebalance-Funktionen beschleunigen das Rendering und fügen eine Point-and-Shoot-Kamerabelichtung sowie einen automatischen Weißabgleich hinzu.

Haare, Toon Shading und Metall

Die neuen Tools beinhalten ein der Realität sehr nahekommendes Haarmaterial, daß mit den Parametern Melanin und Phäomelanin gesteuert wird.



Mit dem ebenfalls neuen Toon Shader lassen sich hervorragend Cartoons und Cell-shading Effekte generieren. Mit dem Metalness-Parameter lässt sich der PBR-Workflow aus anderen Anwendungen, wie dem Substance Designer, auf das V-Ray-Material anwenden.