

V-Ray NEXT f. 3ds Max – was ist neu ?

Neues GPU-Rendern

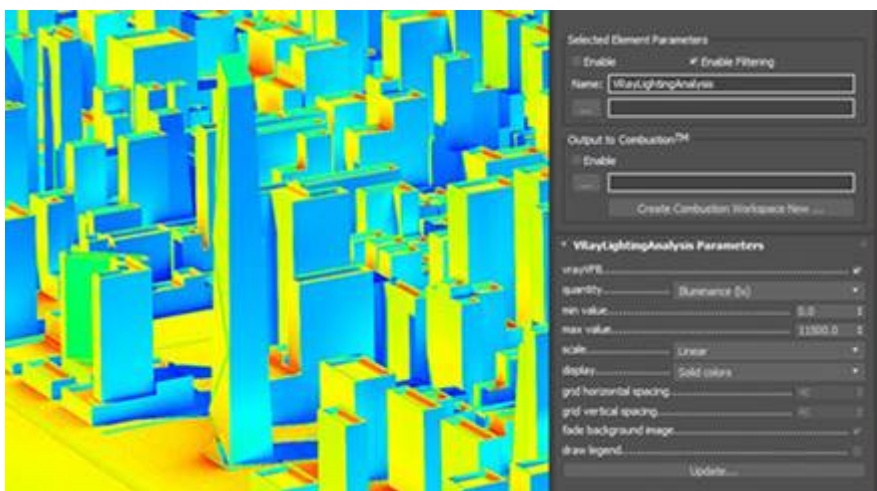
Das GPU-Rendern wurde grundlegend überarbeitet. Das Rendern ist jetzt nicht nur deutlich schneller, sondern auch in Bezug auf Parallelität ist eine deutliche Geschwindigkeitssteigerung zu spüren. Unter anderem erfolgen Scene Updates in Animationen viel schneller.



Das User Interface zum Einstellen der Renderoptionen wurde deutlich vereinfacht. Die RT Engine wird nicht mehr im Active Shade, sondern nur noch über den IPR verwendet. Dadurch hat das „Verwirrspiel“ mit RT als Production Rendering Tool oder als Active Shade endgültig ein Ende. Dies vereinfacht das Arbeiten in der Praxis deutlich. Tools und Funktionen, die vom GPU-Rendern nicht unterstützt werden, sind ab sofort auch im User Interface von V-Ray Next für 3ds Max ausgeblendet. Da auch der RT-Core komplett erneuert wurde, können zukünftig neue Funktionen und Plugins deutlich schneller integriert werden als vorher.

VrayLightingAnalysis

Für Lichtanalysen gab es zwar schon den VrayLightMeter, aber die Visualisierung beschränkte sich bisher nur auf eine 2D-Ebene.



Mit dem neuen VrayLightningAnalysis Render Element können absolute und unskalierte Lichtstärken in Lux oder Candela für das ganze Bild in Form von Heat Maps visualisiert werden.

Layered Alembic Workflows

In V-Ray Next wird nun auch das neue Alembic 1.7 Format unterstützt.



Zu den neuen Funktionen gehört nicht nur ein schnelleres Updating und Handling der Daten, sondern auch Alembic Layer.

GPU Volume Rendering



Mit dem neuen Volume Rendering können Open VDB, Field3D und Phoenix Volume Caches auf der GPU in Echtzeit berechnet werden.

NVIDIA AI Denoiser

Der neu hinzugefügte NVIDIA AI Denoiser basiert auf Deep Learning-Daten die bei NVIDIA zusammengetragen wurden.



Nicht nur ist die Rendergeschwindigkeit konnte deutlich gesteigert werden. Auch ist es nun möglich nicht nur den Beauty Pass zu denoisen. Auch bei allen anderen Render Passes kann diese Rauschunterdrückung angewendet werden.

Adaptive Dome Light

Das neue VrayDomeLight wurde auf der Basistechnologie des in der Lichtberechnung sehr schnellen Corona Renderers adaptiert.



Dies verspricht nicht nur ein schnelleres Lightning mit HDRI's, es kann auch auf die Skylight Portals verzichtet werden.

Auto Exposure / White Balance

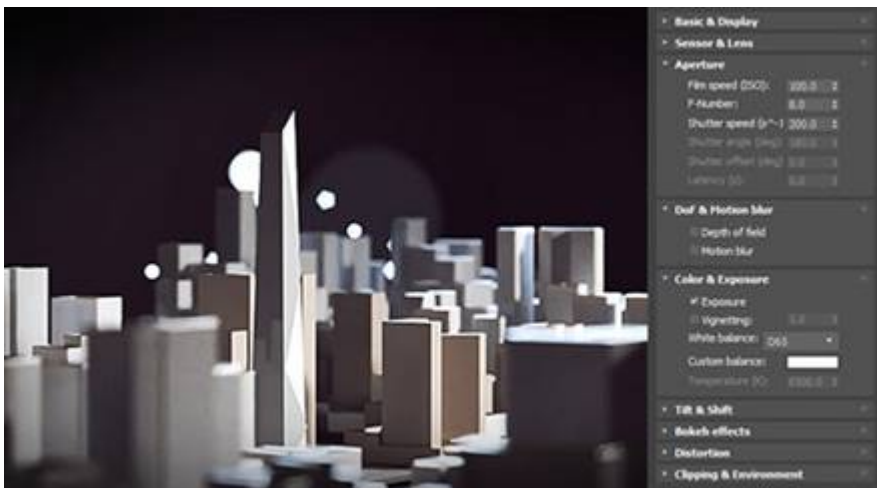
Nun ist es wirklich sehr einfach „von Interior nach Exterior“ Kamera Animationen zu erstellen ohne den Exposure der Kamera animieren zu müssen.



Auch mit der Auto White Balance Funktion wird das Bild sehr einfach immer am Weißwert des Bildes angepasst.

Vray Physical Camera

Endlich ist sie wieder da: Die Vray Physical Camera. Auch wenn die in 3ds Max 2018 eingeführte Physical Camera mit Chaos Group zusammen entwickelt wurde, war diese zum Teil nicht so logisch strukturiert.



Auch das integrieren von neuen Funktionen wie Auto Exposure und White Balance wäre damit nicht möglich gewesen.

VrayHairMtl2

Der neue Hair Shader ist wesentlich einfach zu bedienen und liefert für Haare viel bessere Ergebnisse.



Es sind neue physikalisch basierende Parameter hinzugekommen, durch die die Bedienung verständlicher und logischer erscheint. Neu ist auch die Möglichkeit des Mischens von Melanin und Pheomelanin mit einer Grundfarbe. Dies gibt dem Haar einen noch realistischeren Look bei jeden Lichtverhältnissen.

Switsh Material

Neue Funktion um Variationen von verschiedenen Materialien einem Objekt zu zuweisen.



Diese Variationen können auch animiert werden.

Vray Plugin / Texture

Alle Sub-Shader von 3ds Max und Maya wurden nun in einem Shader zusammengefasst.



Dadurch wird die Kompatibilität zwischen allen V-Ray unterstützenden Host Programmen verbessert.

Denoise Render Elements



Alle V-Ray Render Elemente haben nun eine eigene Denoiser Funktion bekommen.