

3ds Max için V-Ray 3

3ds Max için V-Ray her 3D sanatçısı ve tasarımcısının iş akışına sorunsuz bir şekilde entegre edilebilecek eksiksiz bir ışıklandırma ve gölgelendirme çözümüdür. Sektörde hakim konuma gelen V-Ray render alma yazılımı, hız, güvenilirlik, kullanım kolaylığı ve render kalitesi konularında endüstri standartlarını belirlemiştir. Hollywood dahi V-Ray'in önemini tasdik etmiştir: V-Ray'in yaratıcısı Vladimir Koylazov 2017 yılında Akademi Ödülü ile onurlandırılmıştır.

Kullanım alanı:

- Mimari görselleştirme
- Otomotiv ve ürün tasarımı
- Endüstriyel tasarım
- Oyun sinematikleri
- Sinema ve televizyon görsel efektleri
- Sanal gerçeklik

Belli Başlı Farklarımız:

- **Render kalitesi:** En yüksek kalitede fotogerçekçi görseller.
- **Hız:** Hem CPU hem de GPU'nun gücünü kullanır.
- **Pek çok sektöre uygunluk (Cross-industrial adoption):** 3ds Max için V-Ray, fotogerçekçi görseller ve animasyonlar üretmek için dünya çapındaki mimari görselleştirme stüdyoları, ürün tasarımcıları ve görsel efekt şirketleri tarafından kullanılır.
- **Kullanım kolaylığı:** V-Ray kurulur kurulmaz sadece birkaç tıklama ile çalışmaya başlar.
- **Tam kontrol:** Hızlı ve kolay kurulumdan, tam kapsamlı ince ayarlama seçeneğine kadar, farklı kullanıcı tipleri için tasarlanmış üç çeşit GUI modu.
- **Versatile:** An all in one solution suitable for many industries.
- **Çok yönlü:** V-Ray çok yönlü, evrensel bir render alma programıdır. Neredeyse her stüdyo halihazırda V-Ray entegrasyonlu iş yapma sürecine (pipeline) sahiptir.
- **Teknik destek ve topluluk:** Yükleme ve kurulumun ötesinde ücretsiz teknik destek ve bilgi kaynakları. Chaos Group hızlı geri dönüş süreleri ve büyük topluluk kullanıcı tabanı ile meşhurdur.

3ds için V-Ray ne gibi sorun ve dertleri ortadan kaldırır?

- **Yüksek verimli ve kaliteli renderlar:** 3ds Max için V-Ray kısa sürede ve kolaylıkla olağanüstü fotogerçekçi renderlar ortaya koyar. Sadece iki kaydırma çubuğu ile kullanıcılar renderlarının kalitesi ve hızı üzerinde tam kontrole sahiptir.
- **Farklı platformlarla sorunsuz veri alışverişi (Streamlined pipeline across different platforms):** Çoğu stüdyo halihazırda V-Ray entegrasyonlu iş yapma sürecine (pipeline) sahiptir. V-Ray'in geniş yelpazeli platform desteği sayesinde, platformlar arası materyal koordinasyonu ve tutarlılığını sağlamak için assetlerinizi birleştirmek veya projelere paylaşımı yapmak çok kolay. Örneğin, *kullanıcılar Rhino için V-Ray'den 3ds Max için V-Ray'e ya da tersi yönde materyal paylaşımında bulunabilir veya geometri render alabilirler. V-Ray manzara yöneticisi sayesinde 3ds Max için veya NUKE için V-Ray arasında bütün bir manzara paylaşabilirsiniz.*

Diğer V-Ray ürünleri ile arayüz

- 3ds Max için V-Ray, Rhino veya SketchUp için V-Ray ilavesi sayesinde Rhino veya SketchUp iş akışınızı geliştirmeye yardımcı olabilir.
- 3ds Max için Phoenix ile akışkan, ateş ve duman simülasyonları ekleyebilirsiniz.
- NUKE için V-Ray kullanarak birleştirme etabında daha çok ışıklandırma ve gölgelendirme seçeneği ekleyebilirsiniz.
- PdPlayer ile profesyonel görsel sekanslama (image sequencing) ekleyebilirsiniz.
- 3ds Max için V-Ray, fiziksel olarak en hatasız materyallerin kullanılmasını sağlayan VRScans'i destekler.
- V-Ray, birçok aracı destekler ve NoZone, HairFarm ve daha birçoğu dahil olmak üzere çeşitli üçüncü taraf eklentisi için ve optimize edilmiş destek sağlar.

Biliyor muydunuz?

3ds Max için V-Ray dağıtılmış render alma (distributed rendering) olanağı sağlayarak paralel olarak çalışan birden çok bilgisayarda render alınmasını mümkün kılar. Bu sayede render alma daha süreci hızlanır ve daha düşük maliyetli hale gelir. Render nodu satın alarak (tamamen yeni bir yüzer lisans satın almak zorunda kalmak yerine) render alma maliyetini büyük bir rakip şirket ile karşılaştırıldığında 4 kat daha azaltabilirsiniz.

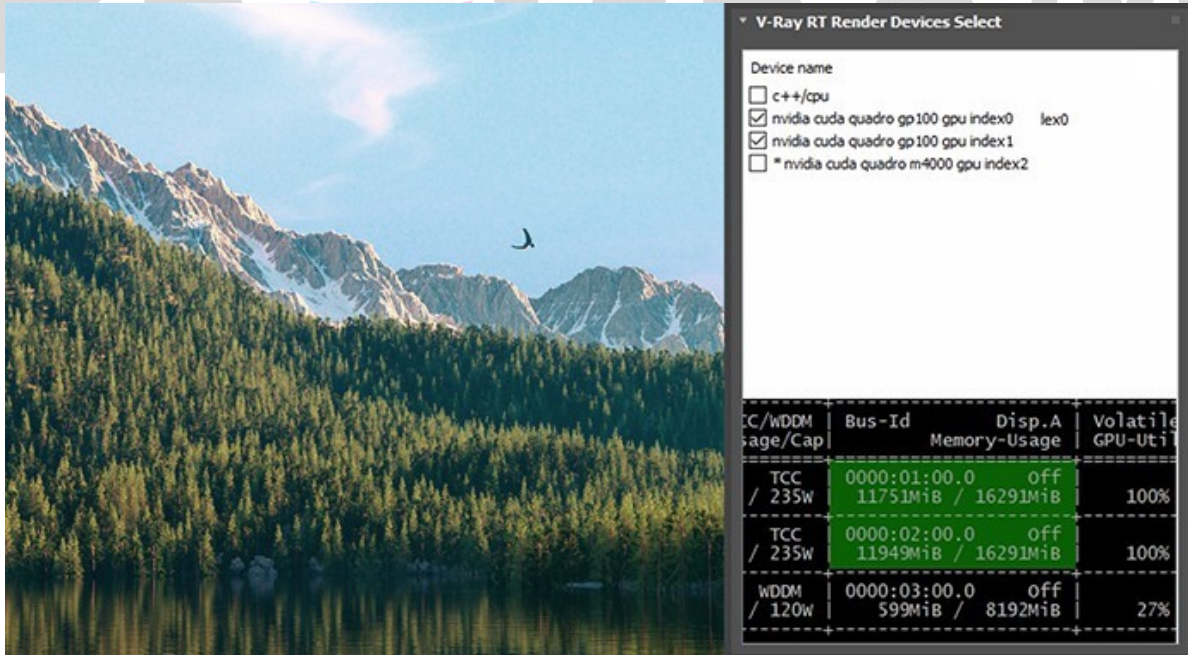


3Ds Max için V-Ray 3.6'daki yenilikler – Artık 3Ds Max 2018 ile uyumlu



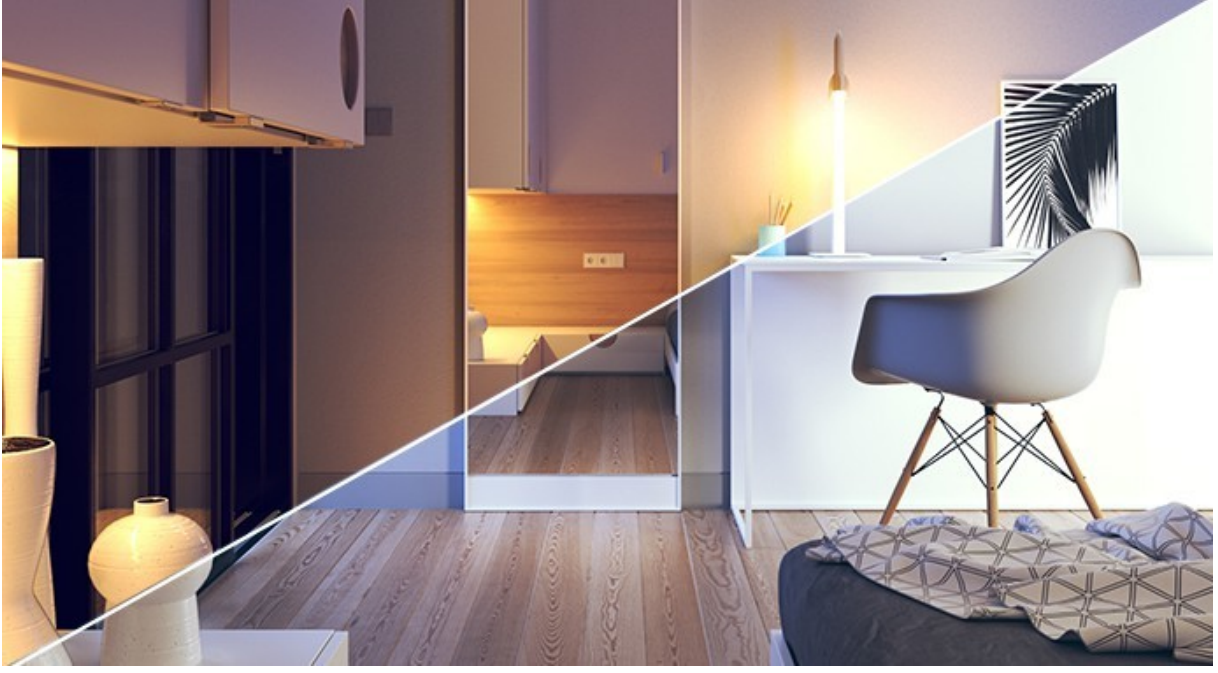
Hibrit render alma

V-Ray GPU CUDA, mevcut tüm donanımlardan yararlanmak için artık hem GPU hem de CPU'dan render alıyor.



NVIDIA NVLink

NVLink ile uyumlu ekran kartları arasında paylaşımlı GPU belleğini destekler.



Tam Işık Seçenekli Select Render Element

Artık yapım sonrası hassas ışık miksajı için global aydınlatma (GI), yansıma ve ışık kırılmalarını tamamen destekliyor.



Cryptomatte

Otomatik olarak transparanlık, alan derinliği ve hareket izi destekli ID matları oluşturun.

V-Ray 3.5 ile gelen yenilikler



Uyarlanabilir Işıklandırma

Yeni algoritma sayesinde çok ışıklı manzaralar render alma hızında önemli ölçüde artış.



Geliştirilmiş V-Ray GPU Render Alma

Önemli derecede hız artışı sağlandı ve istek üzerine mip-mapping de dahil olmak üzere yeni ana özellikler eklendi.



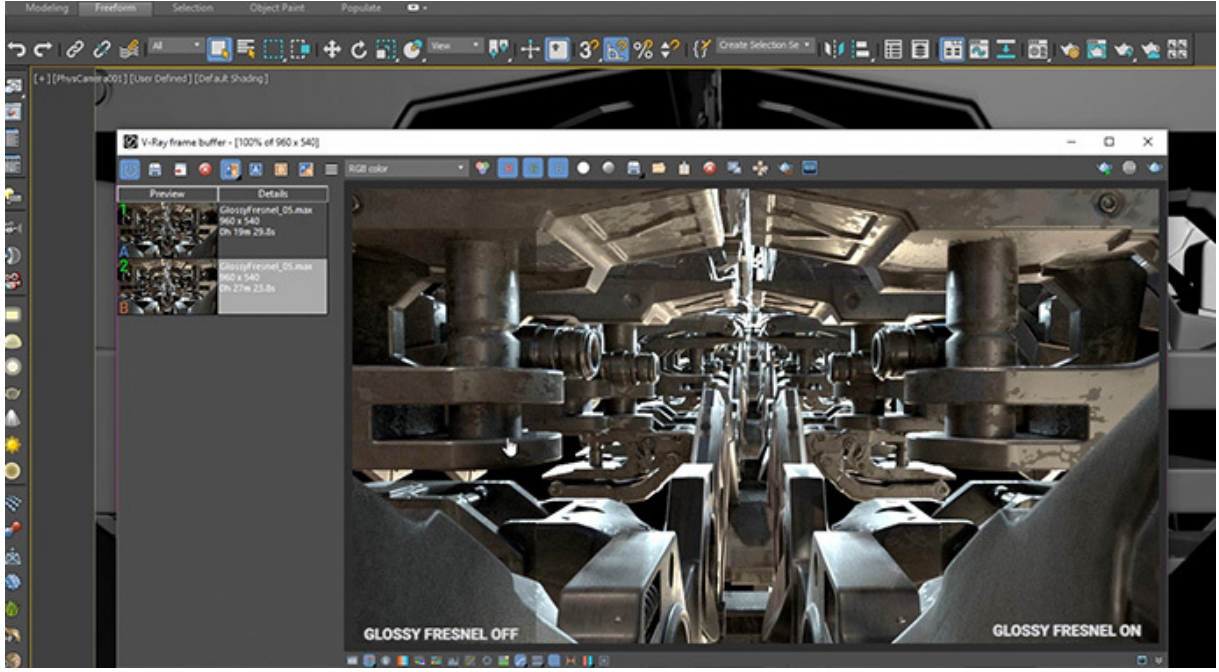
V-Ray IPR

Tamamen interaktif üretim render alma.



Devam Ettirilebilir Render Alma

Render alma sürecinizi istediğiniz zaman durdurun ve kaldığınız yerden devam edin.



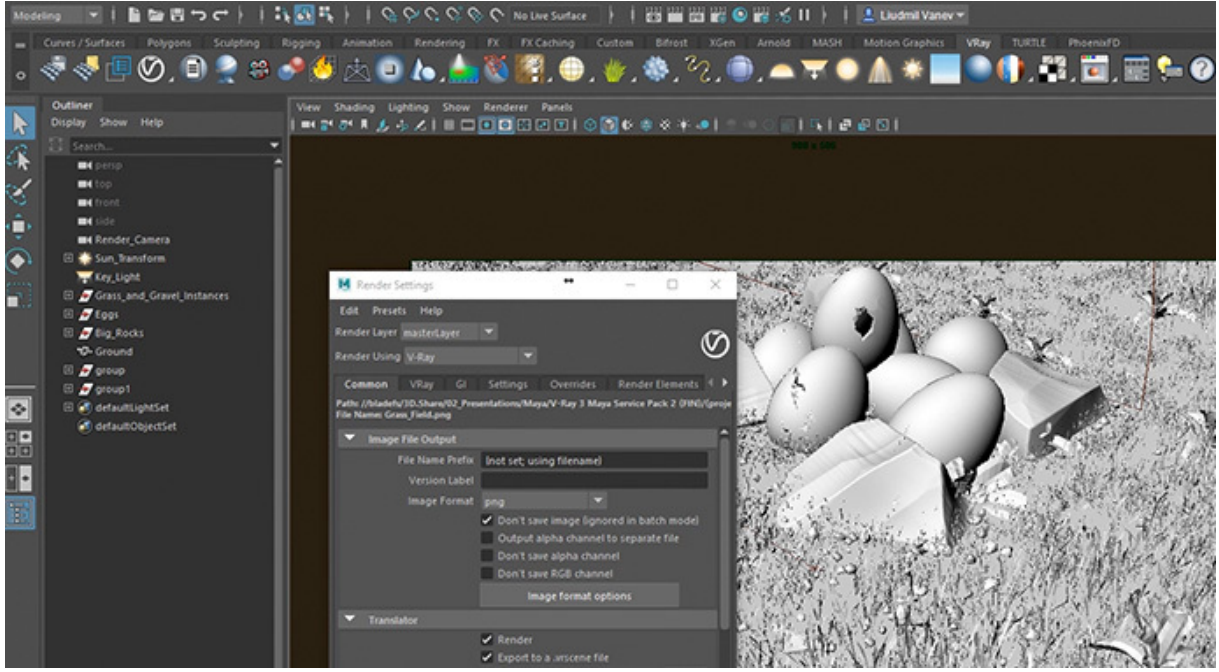
Parlak Fresnel

Yeni, fiziksel olarak hatasız yansımaya modeli.



Canlı Sanal Gerçeklik Render Alma

V-Ray GPU ile interaktif bir şekilde Oculus Rift ve HTC Vive'ye render alın.



V-Ray Manzara nodu

Herhangi bir V-Ray uygulamasında oluşturulmuş tamamlanmış manzara dosyalarını içeri aktarın ve render alın.



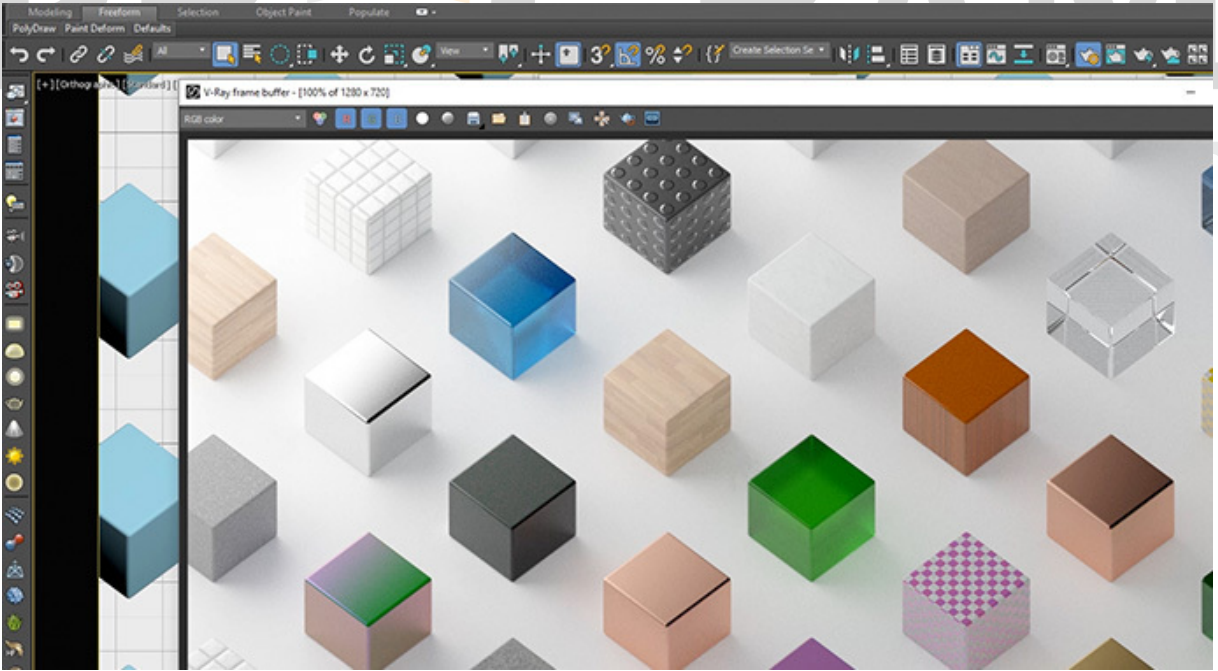
İnteraktif lens efektleri

Render yaparken aktif edilip ayarlanabilen GPU ile hızlandırılmış kamaşma (glare) ve ışık buğulanması (bloom) efektleri.



AI Surface materyalleri

Anders Langlands tarafından oluşturulan genel amaçlı gölgelendirici, yerleşik yüzeyaltı saçılma (SSS) kontrolleri içerir; deri için popülerdir.



MDL Materyalleri

NVIDIA'nın Materyal Tanımlama Dili ile oluşturulmuş fiziksel temelli materyalleri içeri aktarın ve render alın.

Ana Özellikler



Yüksek Optimizasyonlu CPU Render Alma

V-Ray'in uyarlanabilir ışın izleme (ray tracing) teknolojisi ile yüksek kaliteli, yüksek çözünürlüklü görüntüleri ve animasyonlar render alın. V-Ray, fotogerçek aydınlatma, materyaller ve kameraları hesaplamak için fiziksel olarak doğru metodlar kullanır. V-Ray, azami renderlama hızı için birden çok makinedeki tüm işlemci çekirdeklerini kullanmak için optimize edilmiştir.



Aşırı hızlı GPU render alma

GPU'ların gücü ile manzaralarınızın görüntüsünün gerçek zamanlı olarak ince ayarlarını yapın. Viewport'ta interaktif olarak materyaller inşa edin, kameralar yapılandırın ve ışıkları ayarlayın. Son görüntüleri render almak için hazır olduğunuzda Üretim Modu'na geçin.



Değişiklik Temelli Uyarlanabilir Renk Dağıtıcı (Sampler)

Gelişmiş karıncalanma (noise) tespitiyle daha temiz renderlar elde edin.



Otomatik Sampling

Işıkların ve materyallerin otomatik dağıtımı sayesinde (sampling) zamandan tasarruf edin.



Global aydınlatma

Global aydınlatma (GI) tercihlerinden birini seçin – kesin, yaklaşık ya da ikisinin karışımı.



V-Ray denoiser

Otomatik olarak karıncalanmayı (noise) kaldırır ve render alma süresini %50'ye kadar kısaltır.



Hassas ışıklar

Her tür doğal, yapay ya da görüntü temelli ışıklandırmayı simüle edin. Bölge ılıkları, güneş & gökyüzü ve IES ışıkları ile sanatsal ve yanlışsız renderlar alabilirsiniz.



Yeni gökyüzü modeli & atmosferik perspektif

Gerçekçi atmosferik derinlik ile doğal görünümlü gökyüzleri simüle edin.



Fotogerçekçi kameralar

Fotoğrafçı gibi çalışın. Gerçek dünya kamera kontrolleri sayesinde detaylı alan derinliğine ve sinematik hareket izine sahip görüntüler elde edebilirsiniz.



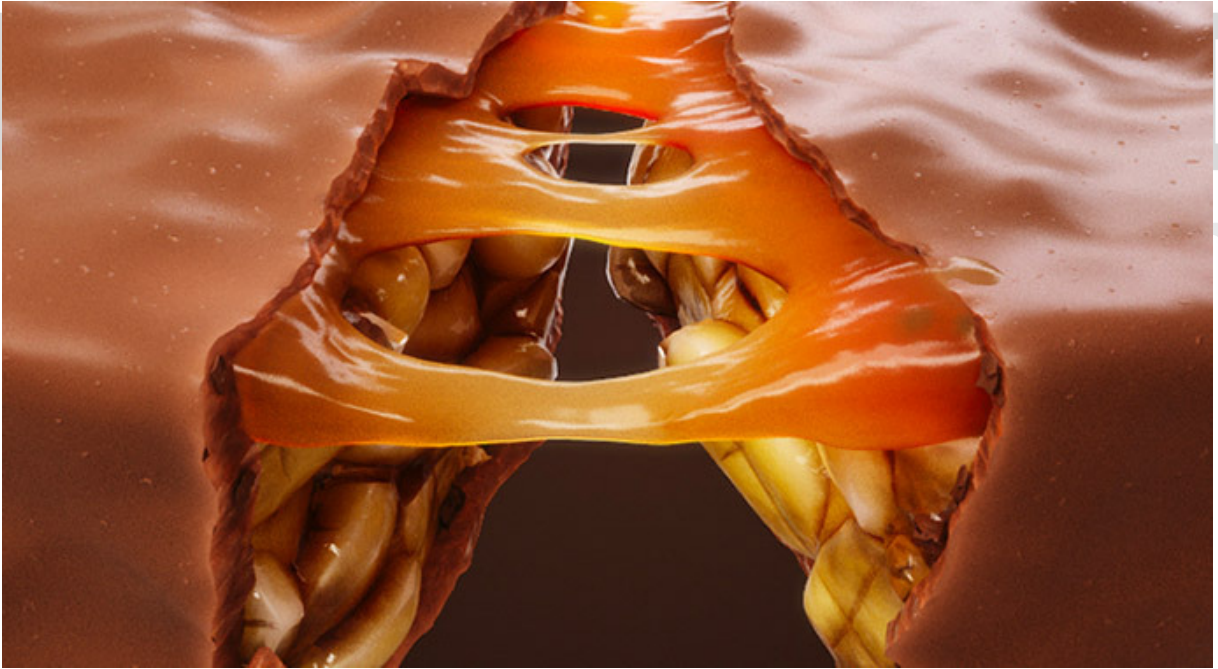
VR & özel kameralar

Projenizi sanal gerçeklikte deneyimleyin. 6x1 ve küresel (spherical) stereo kamera tipleriyle Samsung Gear VR gibi popüler VR başlıkları için içerik üretin.



VRscans material kütüphane desteği

400'den fazla taramış materyal. Doğrudan V-Ray'de içeri aktarın ve render alın.



Fiziksel temelli materyaller

Her türde fiziksel materyal yaratın. Çok katmanlı araba boyasından tutun hassas yüzeyaltı saçılmaya (SSS) kadar aklınıza gelebilecek her türlü materyali üretebilirsiniz.



Hafıza konusunda verimli dokular

MARI, Mudbox ve Zbrush gibi favori uygulamalarınızda üretime hazır, çoklu çözünürlüklü döşeme dokularla (tiled texture) çalışın.



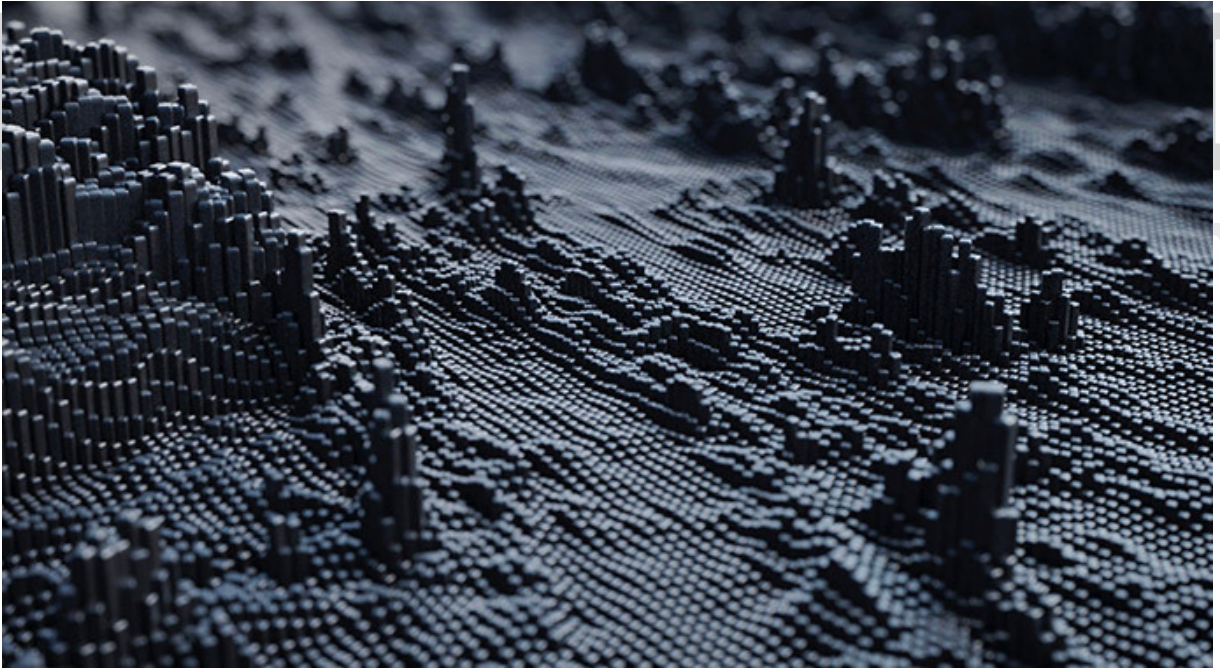
Üç düzlemsel Kaplama (Triplanar Mapping)

UV'ler olmadan hızlıca kusursuz dokular kullanın.



Yuvarlatılmış Köşeler

İlave modelleme gerekmeden render süresinde tamamen pürüzsüz köşeler oluşturun.



Özel geometri

Render zamanlı booleanlarla sonsuz düzlem, metaball, izoyüzeyler, parçacıklar ve nesne cutawayleri gibi eşsiz geometriler oluşturun.



Render zamanlı booleanlı Clipper

Herhangi bir mesh nesnesi kullanarak karmaşık cutawayler ve kesitler (section) oluşturun.



Dinamik geometri

Proxy nesneler ile devasa manzaralar render alın. V-Ray proxyleri verimli bir şekilde karmaşık manzara geometrilerinin yerini alır ve sadece render zamanında yüklenir.



Saç & kürk

Işık titremesi yaşamadan gerçekçi tüy ve saçlar render alın. V-Ray prosedürel kürk, optimize edilmiş saç gölgelendiricileri (shader) içerir ve 3Ds Max Hair&Fur, HairFarm ve Ornatrrix desteklidir.



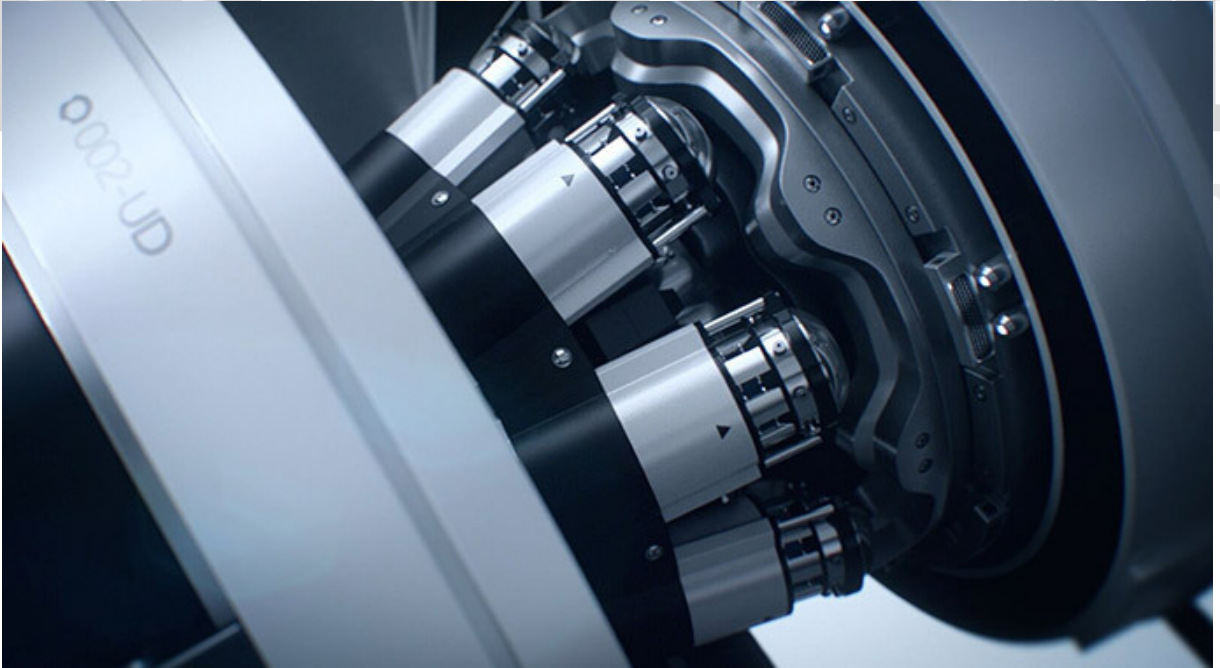
Oylumlar (Volumes)

Işığa doğru ve gerçekçi tepki veren sis, duman ve atmosferik efektler render alın. Hodini, FumeFX ve PhoenixFD'den volume grid ön bellekleri aktarın .



Render elements

37 eşsiz g zellik, utility ve mat geişler (passes) birleřtirme iin render alınmıř g r nt leriniz  zerinde daha ok control sahibi olmanızı saėlar.



V-Ray ereve Arabellek

V-Ray'in geliřmiř ereve arabelleėinde renderlarınızı g zden geirin, analiz edin ve ileri iřlemelerini yapın. G r nt lerinizin son ıktınızla eřleřeceėinden emin olabilirsiniz.