

## Maya için V-Ray 3.5 Yeni Özellikler



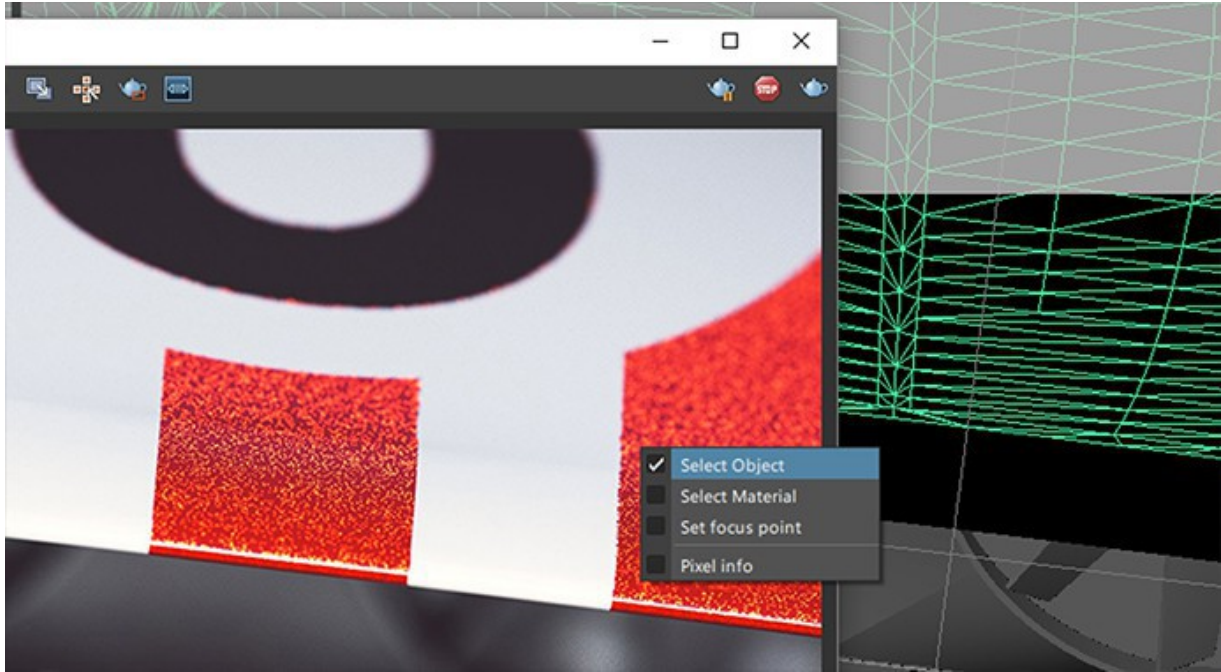
### Uyarlanabilir ışıklar

Çok ışıklı manzaraların render alma sürecini kısaltan yeni hızlı ışıklandırma algoritması.



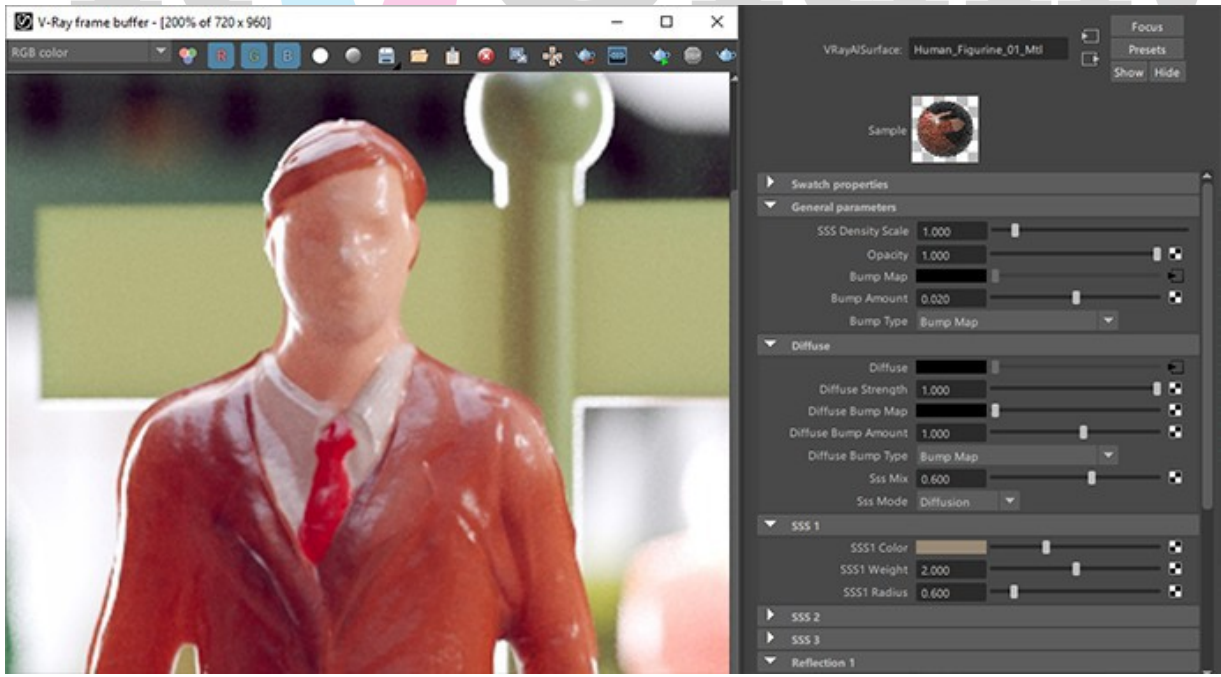
### V-Ray IPR

Yeni süreç içi IPR hemen başlar, daha hızlı güncellenir ve daha az hafıza kullanır. Hypershade Materyal Görüntüleyici'de yapılan değişiklikler gerçek zamanlı olarak gerçekleşir.



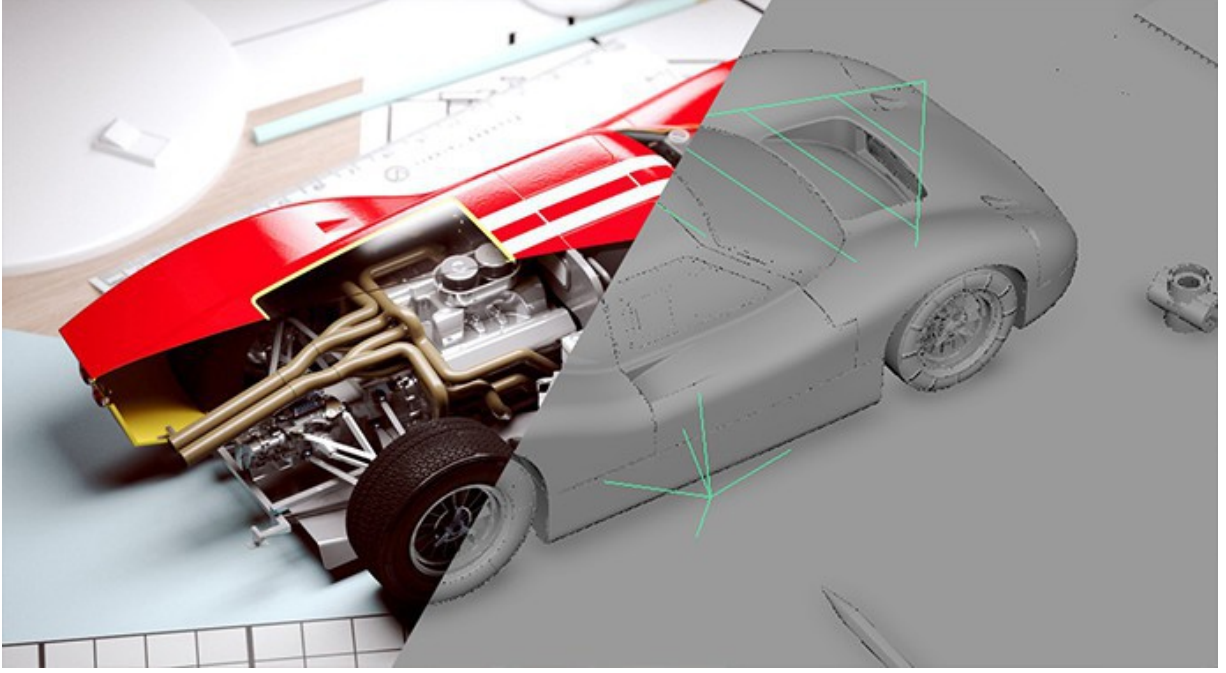
### V-Ray Çerçeve Arabellek (Frame Buffer) araçları

Yeni Render Mask: Isolate seçme aracı ile tek tek nesnelere üzerinde görüntü geliştirme sürecini hızlandırır. Nesnelere, materyalleri ve kamera odağını doğrudan çerçeve arabellekte seçin.



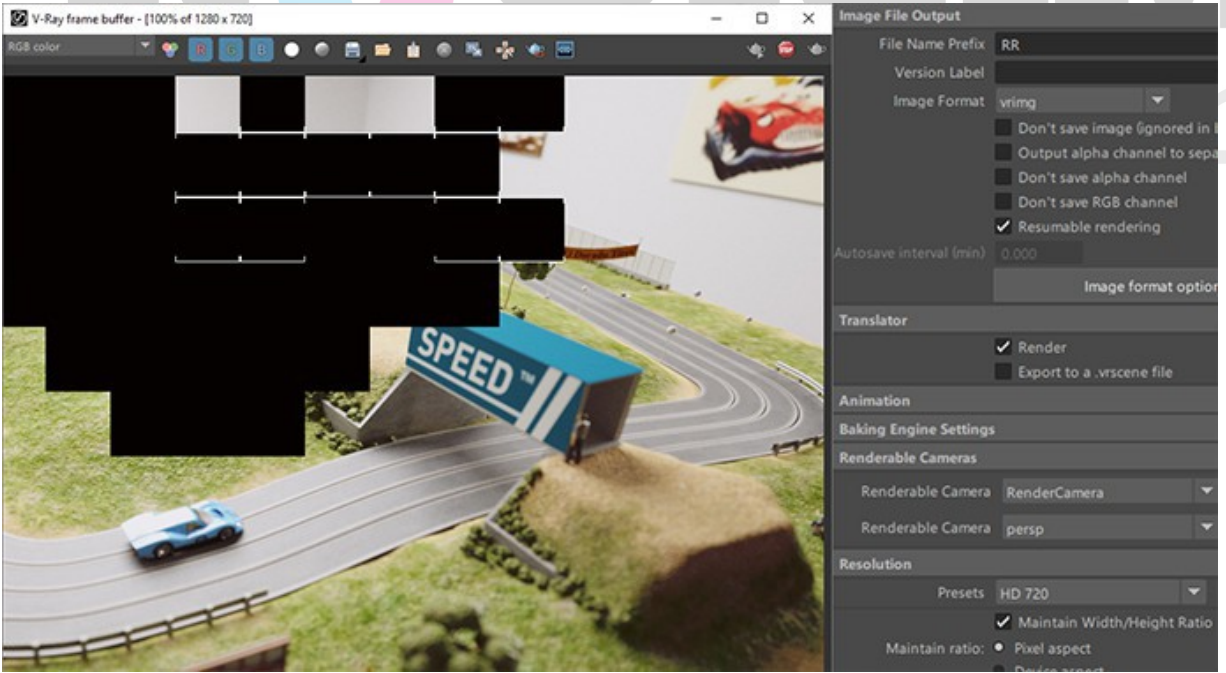
### AI Surface materyal

Cilt için popüler, katmanlı SSS ve parlak fresnel yansımaları Anders Langlands'ın genel amaçlı gölgelendiricisi (shader).



### GPU render alma geliřtirmeleri

Talep üzerine mip-mapping sayesinde daha büyük ve detaylı manzaraları çok daha az hafıza kullanarak render alın. V-Ray'in hızlı GPU render alıcısı daha geniş çaplı üretim özelliklerini destekler.



### Devam ettirilebilir render alma

istediđin zaman render sürecini durdur ve kaldıđın yerden devam et.

## Maya için V-Ray 3.5 Ana Özellikler



### Güçlü CPU Render alma

V-Ray'in yüksek optimizasyonlu ve uyarlanabilir ışın izleme (ray tracing) teknolojisiyle daha üstün kaliteli görüntüler ve animasyonları hızlı bir şekilde render alın.



### Aşırı hızlı GPU render alma

GPU ile hızlandırılmış görüntü geliştirme ve son çerçeve (final frame) render alma teknolojisi sayesinde daha fazla hız desteği alın.



### Global aydınlatma

Mükemmel kalite ve hız dengesi için ışın izlemeli (ray traced) ve hibrit global ışıklandırma metodlarından seçim yapın.



### VRSCANS MATERYAL KÜTÜPHANE DESTEĞİ

400'den fazla taramış materyal. Doğrudan V-Ray'de içeri aktar ve render al.



#### Hassas ışıklar

Geniş yelpazeli ışık tipleri, şekiller ve kontrollerle doğal, yapay ve görüntü bazlı ışıklar render alın.



#### Fiziksel materyaller

Harika görünen yansımalar için yeni GTR/GGX gölgeleme (shading) ile birden çok katmanlı fiziksel temelli materyaller yaratın.



#### Eşsiz gölgelendiriciler (Shaders)

Özelleşmiş materyaller için, yüzeyaltı yayınma (subsurface scattering), deri, saç ve dahası için özel üretim gölgelendirici derlemeleri arasından seçim yapın.



#### Fiziksel kameralar

Pozlama (exposure), alan derinliği (depth of field) ve hareket izi (motion blur) kontrolleriyle herhangi bir kamera ve lensi simüle edin.



### Sanal Gerçeklik

Oculus Rift, HTC Vive ve Samsung Gear VR gibi popüler başlıklar için VR'a hazır içerikler render alın.



### Proxy nesnelere

İstek üzerine yükleme proxy nesnelere kullanarak devasa manzaraları hafızaya sığdırın ve render alma süresini kısaltın.





#### **Efficient textures**

MARI, Mudbox ve Zbrush gibi en kaliteli uygulamaların multi-çözünürlüklü döşemeli dokularıyla (tiled texture) çalışın.



#### **Saç & Kürk**

Maya hair and fur, XGen, Ornatix, Shave and Haircut ve Yeti desteğiyle gerçekçi saçlar render alın.



### Oylumlar (Volumes)

Optimize edilmiş volümetrik efektler render alın ve Realflow ve Houdini'den OpenVDB dosyaları içeri aktarın.



### Render elements

Birleştirmede tamamen kontrol için güzellik, fayda (utility) ve mat geçişler (passe) üretin.



**V-Ray çerçeve arabellek (frame buffer)**

Render geçmişini takip edin, renklerin ince ayarlarını yapın ve gelişmiş renk yönetimi teknolojisiyle son çıktıyı eşleştirin.

PRGRAM  
arena.com