

v-ray 5

Cinema 4D

Neuerungen in V-Ray 5 für Cinema 4D

Dezember 2020



EINLEITUNG

V-Ray 5 für Cinema 4D wurde von Grund auf neu entwickelt. Das Ergebnis ist ein bis jetzt unbekanntes und völlig neues Rendering-Erlebnis mit Cinema 4D. Mit der neu gestalteten intuitiven Benutzeroberfläche und den intelligenten Tools bietet V-Ray 5 für Cinema 4D phantastische Workflow-Möglichkeiten. Außerdem ist die Software auch noch schneller denn je.

V-Ray 5 ist eine End-to-End-Lösung, die ein Compositing-Tool, interaktive Nachbearbeitung und Dutzende weitere neue Funktionen enthält, damit Anwender die volle kreative Kontrolle über Ihre Entwürfe erhalten.

NEUE FUNKTIONEN IN V-RAY 5 FÜR CINEMA 4D

VIEL MEHR ALS NUR RENDERN

Integriertes Compositing. Mit dem neuen Layer-basierten Compositor-Tool können fertig gerenderte Bilder überblendet werden, ohne dass eine separate App hierzu notwendig ist. Zudem kann dabei bei Bedarf eine Farbkorrektur ausgeführt werden.

Light Mix. Erstellen Sie mit dem neuen Light Mixer aus einem bereits fertig gerenderten Bild beliebige Beleuchtungsszenarien – ohne erneutes Rendern.

AUSSCHÖPFEN DES LEISTUNGSPOTENTIALS VON V-RAY

GPU- und CPU-Rendering. Nutzen Sie die Leistung Ihrer Hardware vollständig aus. Mit V-Ray haben Sie nicht nur die Wahl zwischen GPU- und CPU-Rendering – durch die Hybrid-Rendering-Funktionalität kann beides gleichzeitig genutzt werden.

GPU Produktions-Rendering. Profitieren Sie von dem enormen Geschwindigkeitsschub, der sich durch die volle Ausnutzung der GPU-Beschleunigung mit Hilfe von V-Ray ergibt. Die Performance wurde mit den NVIDIA RTX-Karten jetzt nochmals gesteigert.

Schnelles interaktives Rendering. Tasten Sie sich an das gewünschte Look-and-Feel nahezu ohne Wartezeit heran. Mit dem schnellen interaktiven Feedback von V-Ray 5 werden Änderungen an der Szene „on the fly“ gerendert.

Verteiltes Rendering. Machen Sie sich auf einfache Art und Weise die Leistung von vorhandenen Computern in Ihrem Netzwerk zunutze, indem diese alle zusammen Ihre Bilder noch schneller rendern.

Chaos Cloud. Rendern Sie Einzelbilder oder auch komplette Animationen auf Knopfdruck in der Cloud. Chaos Cloud, der Cloud Rendering Service von Chaos Group, wird jetzt direkt aus der Benutzeroberfläche von V-Ray 5 für Cinema 4D vollständig unterstützt.

Volumetrisches Rendering. Rendern von realistischem Nebel, Rauch und atmosphärischen Effekten auf Grundlage der Volume-Grid-Caches von Houdini, FumeFX und Phoenix FD.

CLEVERES ARBEITEN

Automatische Belichtung und Weißabgleich. Die V-Ray-Kamera kann die passende Belichtung und den Weißabgleich automatisch für Sie vornehmen – ein manuelles Einstellen in der neuen V-Ray-Version ist nicht mehr notwendig.

KI-basierte Rauschunterdrückung. Der NVIDIA AI Denoiser basiert auf Künstlicher Intelligenz. Dadurch wird Rauschen direkt beim Rendern hörbar reduziert.

DIE EIGENE KREATIVITÄT ENTFALTEN

Mehrschichtiges reflektierendes Material. Einfaches Erzeugen von mehrschichtigem Material mit reflektierenden Beschichtungen direkt in den V-Ray Materialeinstellungen mit Coat Layer. Hierdurch sparen Sie im Vergleich zur Verwendung von Blend-Material sowohl bei der Materialerstellung als auch beim Rendern Zeit.

Stoffe mit glänzender Oberfläche. Erstellen Sie mit der neuen Sheen Layer-Funktion unkompliziert weiche Mikrofaserstoffe wie Samt, Satin und Seide mit den neuen Glanzoptionen als V-Ray-Material.

Verwitterungs- und Schmutz-Effekte. Die verbesserte V-Ray Dirt-Textur verleiht Oberflächen eine extrem realitätsnahe Optik. Durch das Hinzufügen von Verwitterungs- und Schmutz-Effekten in Teilbereichen wie Streifen und Ecken, oder auch auf der gesamten Oberfläche, wird ein visueller Eindruck erzeugt, der annähernd fotorealistisch ist.

Autolacke. Mit dem neuen und noch realistischeren Autolackmaterial mit verbesserter Flakes-Implementierung erreichen Automotive-Renderings eine neue Dimension.

Natürlich anmutende Haare. Mit dem neuen Hair Material lassen sich Haare erzeugen, die sich physikalischen Gesetzen, wie der Schwerkraft, folgend authentisch verhalten.

Neues Sun & Sky Model. Fangen Sie das Licht in den magischen Momenten von Sonnenauf- und -untergängen ein. Insbesondere der Zeitpunkt, wenn die Sonne hinter dem Horizont verschwindet, lässt sich gut festhalten.

Keine unschönen Nahtstellen in Texturen. Mit der neuen MultiSub-Texturfunktion ist eine zufällige Verteilung von Texturkoordinaten möglich, dadurch erscheinen die Szenen abwechslungsreicher. Mit Hilfe der neuen stochastischen Kachelungs-Option entfernen Sie außerdem automatisch störende Textur-Kachelungs-Artefakte.

VRscans – Physikalisch korrekte Materialien. V-Ray für Cinema 4D unterstützt VRscans, wodurch Ihnen über 1000 physikalisch korrekte Materialien zur Verfügung stehen. Auf diesen Fundus an fertigen Materialien zurückgreifen zu können, ist für ein möglichst reales Erscheinungsbild Ihrer Visualisierung ein unschlagbarer Vorteil.

Metallic-Effekte. Das V-Ray-Material unterstützt jetzt direkt metallische Oberflächen mit Lichtreflexen. Dies bietet den Vorteil der vollständigen Kompatibilität mit PBR-Shader-Workflows.

ZUSÄTZLICHE V-RAY 5 FÜR CINEMA 4D-FEATURES

Nativer Support für Cinema 4D Noise-Shader. Verbessern Sie Ihre Renderings mit verschiedenen Rauschmustern und detailgetreueren Oberflächen. Neu bei der Implementierung ist dabei der geringe Speicherbedarf.

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.

Out-of-core GPU Rendering. Die neue Implementierung von Out-of-Core-Rendering unterstützt Sie dabei, Szenen zu rendern, die größer sind als der Speicher Ihrer GPU. V-Ray 5 nutzt in diesen Fällen den Hauptspeicher zum Ein- und Auslagern.

Blue Noise Sampling. Durch das Blue Noise Sampling sehen Sie sehr schnell ein klares und völlig unverraushtes Rendering-Bild – bei gleicher Sampling-Anzahl.

CHAOSGROUP