

Рендеринг



ВЫСОКОПРОИЗВОДИТЕЛЬНАЯ ТРАССИРОВКА ЛУЧЕЙ

Высокопроизводительный GPU и CPU-рендеринг для быстрого создания изображений и окончательного рендера.



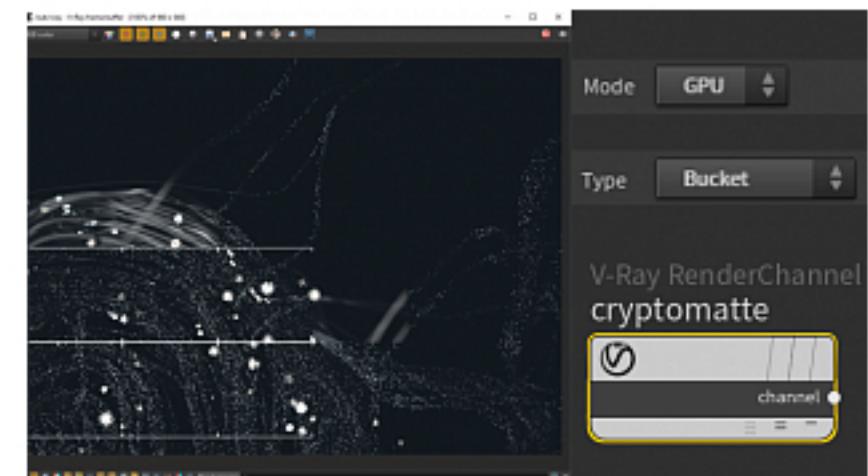
ИНТЕРАКТИВНЫЙ РЕНДЕРИНГ

Поддержка интерактивного рендера в окне рендера Houdini.



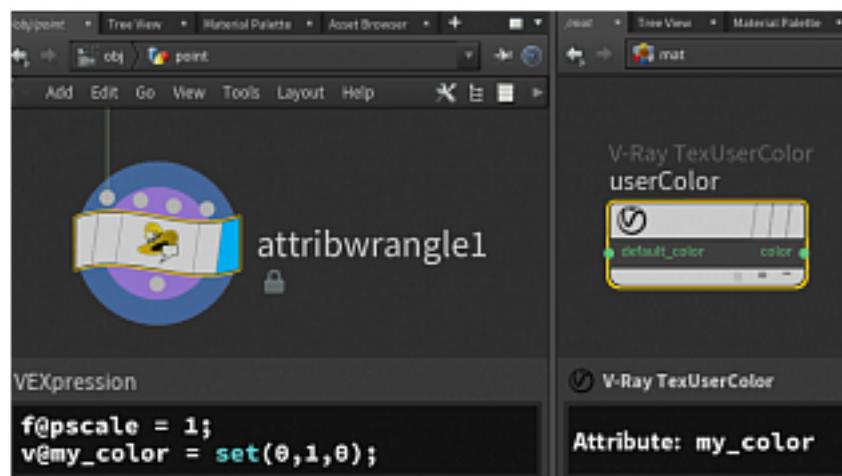
ОБЪЕМНЫЙ РЕНДЕРИНГ

Быстрое, точное освещение и рендеринг оригинальных томов Houdini и кэшей OpenVDB.



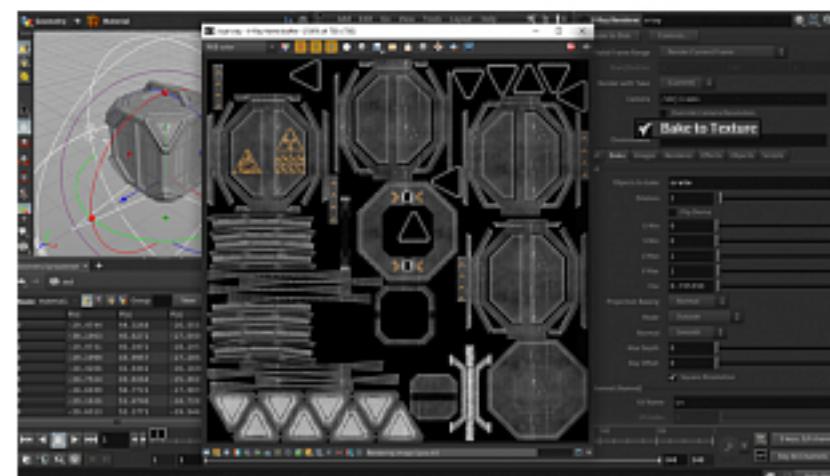
БЛОЧНЫЙ GPU-РЕНДЕРИНГ

Более высокая производительность на рабочих станциях с несколькими GPU и поддержка элементов рендера криптомасок.



ЕДИНИЙ РАБОЧИЙ ПРОЦЕСС НАСТРОЙКИ АТРИБУТОВ

Единый узел User Color для управления пользовательскими атрибутами для любого типа геометрии, включая сплайны и частицы.



ВЫПЕКАНИЕ ТЕКСТУР

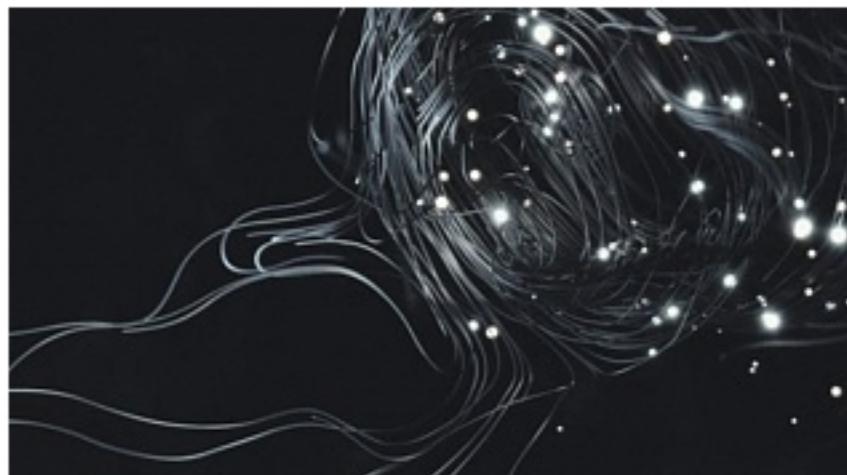
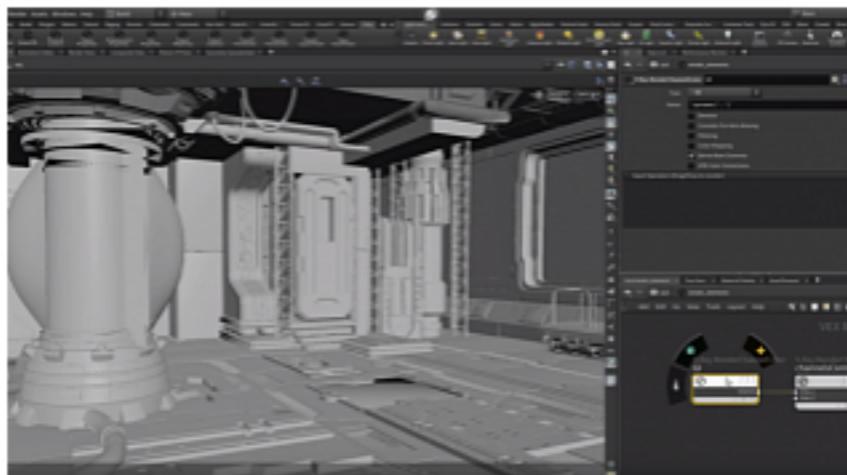
Возможность выпекания освещения и текстур для игрового контента и сред, работающих в режиме реального времени.

CHAOS CLOUD

ОБЛАЧНЫЙ РЕНДЕРИНГ CHAOS CLOUD

Отправка заданий на рендеринг в Chaos Cloud одним кликом.

Освещение



АДАПТИВНОЕ КУПОЛЬНОЕ ОСВЕЩЕНИЕ

Исключительно быстрое освещение на основе изображений с использованием V-Ray Scene Intelligence.

АДАПТИВНЫЕ ИСТОЧНИКИ СВЕТА

Уникальный метод для сверхбыстрого рендеринга сцен с сотнями или даже тысячами источников света.

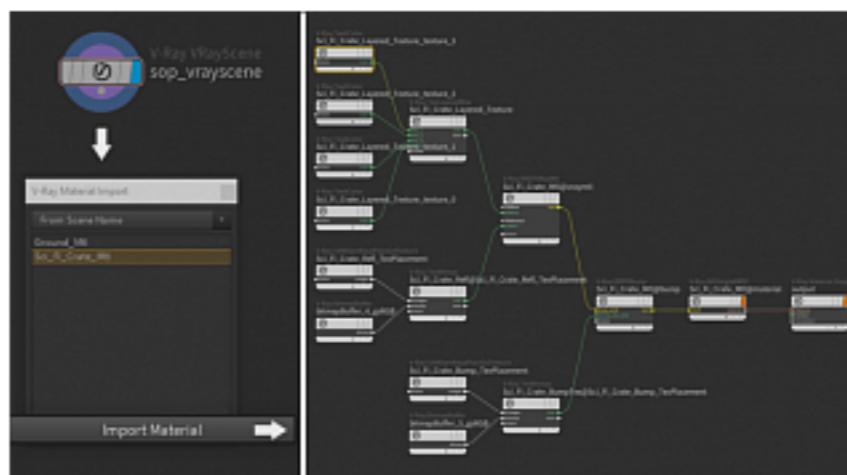
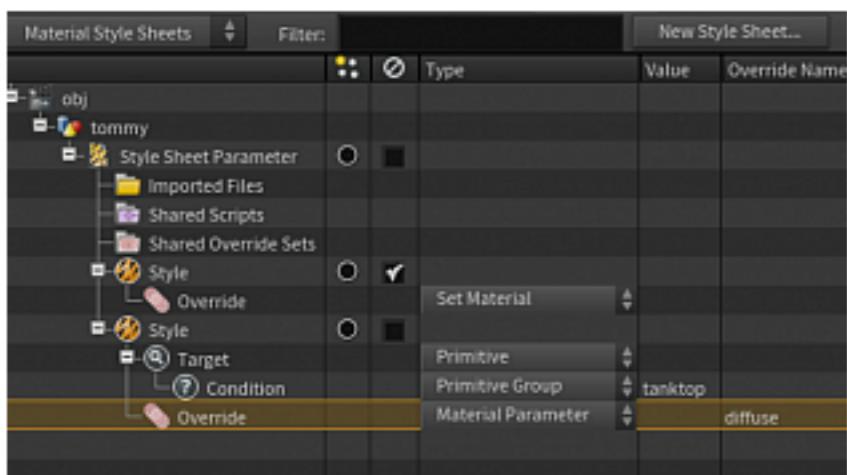
ГЛОБАЛЬНОЕ ОСВЕЩЕНИЕ

Оптимизированное непрямое освещение с использованием технологии V-Ray Light Cache и мощных инструментов глобального освещения.

ИСТОЧНИКИ СВЕТА

Поддержка клонирования источников света с возможностью переопределения параметров освещения для каждого клона. Настройки соединения источников света сохраняются.

Материалы



ТАБЛИЦЫ СТИЛЕЙ МАТЕРИАЛОВ

Полная поддержка переопределения материалов на основе групп, комплектов и атрибутов.

ВОССОЗДАНИЕ МАТЕРИАЛОВ СЦЕНЫ V-RAY

Автоматическое воссоздание иерархии узлов материалов из файлов сцены V-Ray и внесение изменений в Houdini.

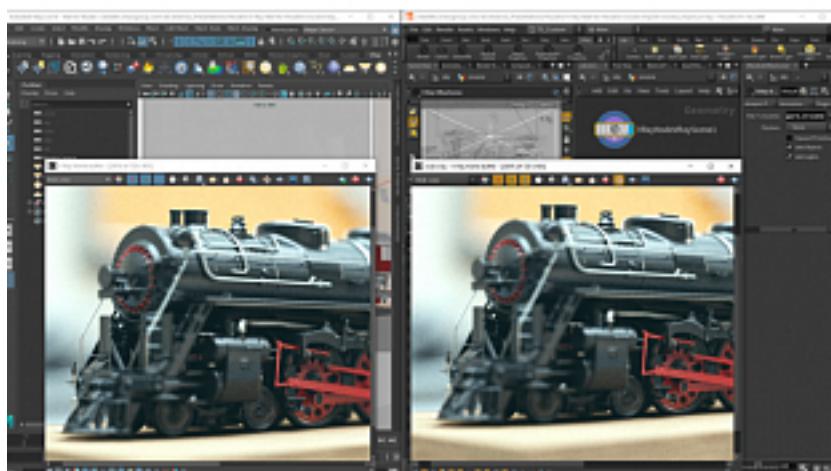
ШЕЙДЕР PHYSICAL HAIR

Новый шейдер Physical Hair позволяет создавать фотorealisticные волосы с физически точными бликами.

МАТЕРИАЛЫ PBR

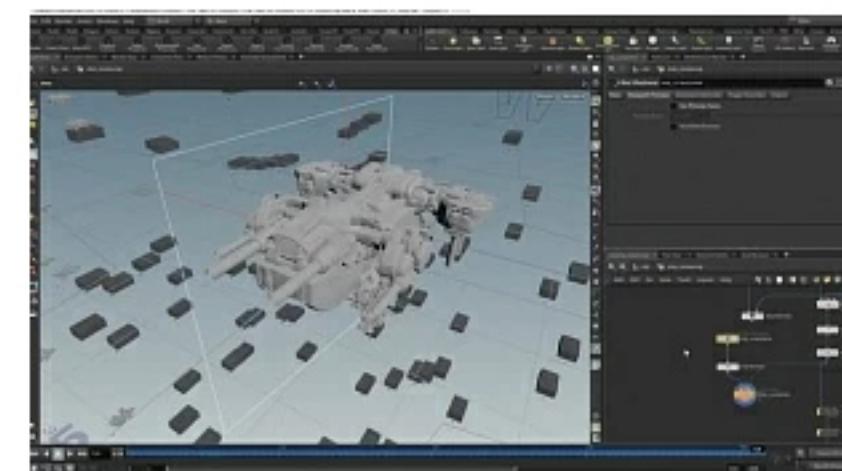
Стандартный материал V-Ray поддерживает отражения Metalness в рабочих процессах шейдеров PBR.

Геометрия



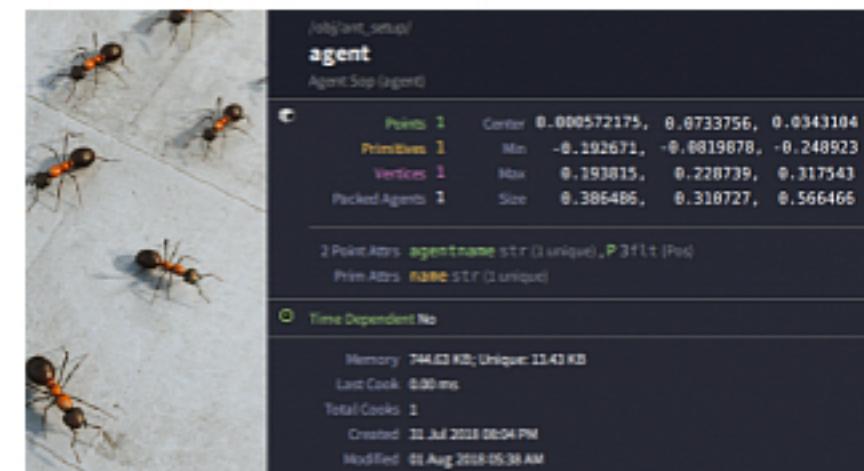
ПОДДЕРЖКА СЦЕН V-RAY

Удобный процесс загрузки и переопределения свойств сцен V-Ray из таких сред, как Maya и 3ds Max.



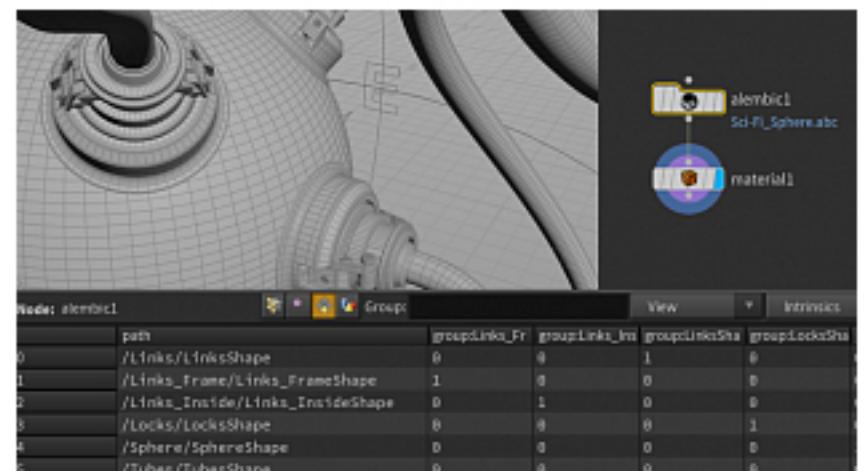
КЛОНИРОВАНИЕ

Поддержка копирования объектов любого типа (включая объемные) с использованием Packed Primitives, Instancer и атрибута `instancepath`.



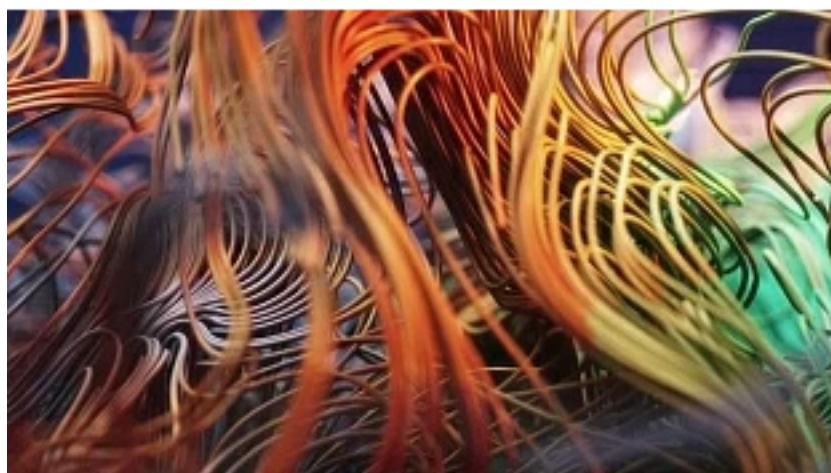
PACKED PRIMITIVES

Быстрая и эффективная обработка примитивов Houdini во время рендеринга.



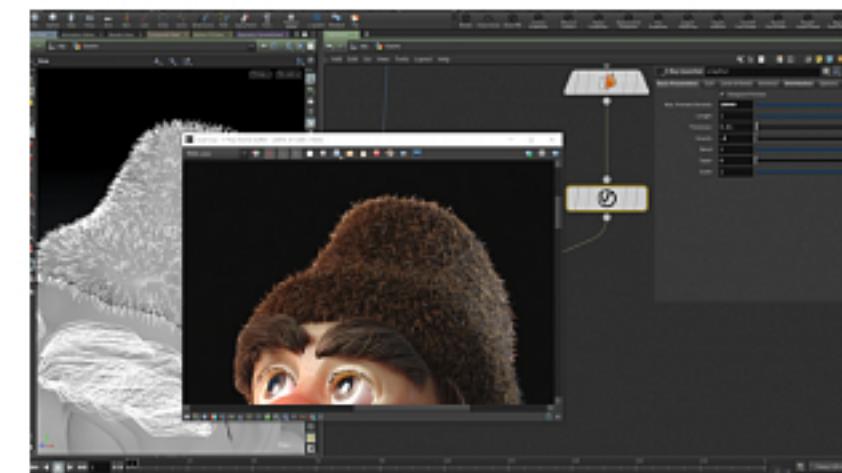
ПОДДЕРЖКА ALEMBIC

Полная поддержка рабочих процессов Alembic, включая преобразование, клонирование и переопределение материалов объектов.



ЧАСТИЦЫ

Возможность управления параметрами шейдера, такими как цвет, альфа и размер частиц, с помощью настраиваемых атрибутов для каждой точки.



ШЕРСТЬ V-RAY

Быстрый фотorealisticный рендеринг шерсти и волос благодаря V-Ray Fur.