



V-Ray — система рендеринга (визуализации изображения), разработанная компанией Chaos Group (Болгария). V-Ray хорошо себя зарекомендовал в архитектурной визуализации, активно используется в кинопроизводстве и на телевидении, благодаря хорошему соотношению скорости просчёта к качеству изображения и большим возможностям. V-Ray полностью построен на основе метода Монте-Карло (Quasi Monte Carlo — QMC, и его дальнейшей фирменной реализации — DMC).

V-Ray — мощный инструмент визуализации, поддерживающий Depth of Field (глубина резкости), Motion Blur (эффект «размытия» в движении), Displacement (карта смещения, с увеличением детализации трехмерных объектов). Кроме этого, V-ray имеет собственные источники освещения, систему солнце-небосвод для реалистичного освещения естественным светом, и физическую камеру с параметрами, аналогичными реальным фото- и видеокамерам. Система Vray Proxu позволяет производить просчет чрезвычайно больших массивов однотипных объектов, состоящих суммарно из десятков миллиардов полигонов. Встроенные шейдеры предоставляют пользователю широкие возможности для имитации практически любых материалов. V-Ray SDK позволяет как программировать собственные шейдеры, так и адаптировать систему под решение специфических задач. Возможность просчитывать отдельные элементы изображения в виде каналов, таких как Глубина, Диффузный цвет, Альфа, Отражение, Преломление, Тени, и других, предоставляет большую свободу постобработки в пакетах композинга и монтажа.

скачать для [MAX2009](#)

скачать для [MAX 2010](#)

скачать [одним архивом](#)

