

VRAY QUICK SETTINGS

Test veya final renderleri için yatay sürgülerle **hızlıca** GI, Shading Rate ve Antialiasing ayarları yapmak için kullanılan bir panel açılır.

Sahne hakkında hızlıca bilgi sahibi olmak için kullanılabilir veya iyice hâkim olduktan sonra bazı **ek ayarlarla final** render ayarları da yapılabilir.

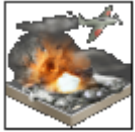
Üst bölümde **iç, dış veya stüdyo** renderleri için şablonlar bulunur. Sahnenin özelliğine göre istenilen seçilebilir.



ArchViz Exterior: Işık sıçramalarının önemli olmadığı **dış mekân** sahneleri için kullanılır.



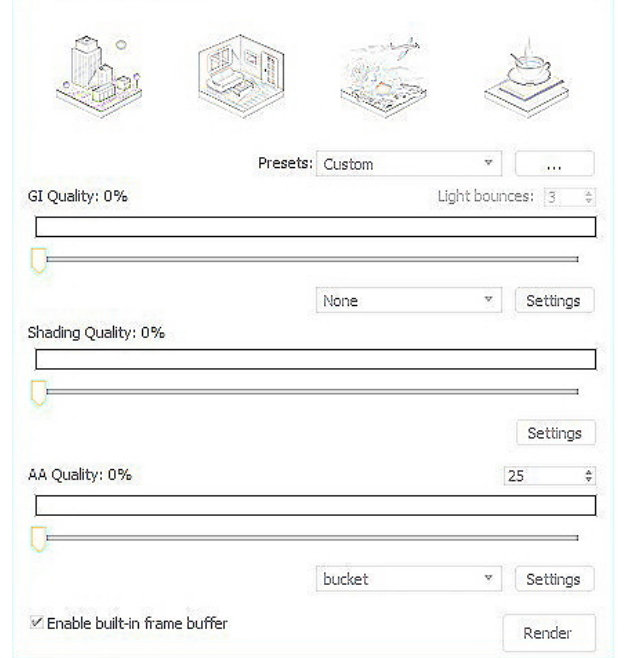
ArchViz Interior: Işık sıçramalarının önemli olduğu **iç mekan** sahneleri için kullanılır.



VFX: GI ihtiyacı olmayan **görsel efekt** sahneleri için kullanılır.



Studio Setup: Ürün tanıtımında kullanılan **yakın plan ayrıntı** çekimleri için kullanılır.

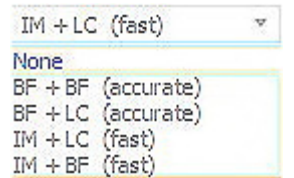


Preset: Açılır listeden İç, dış mekân veya stüdyo

çekimleri için **şablon ayarlardan** istenilen seçilebilir. Sahne seçimleri üstteki resimli düğmelerden de yapılabilir.

...: Hemen alttaki üç noktalı **ön ayar düğmesi** tıklanarak açılan iletişim penceresinden kullanıcı tarafından yapılan **render ayarları bir ad verilerek** daha sonra kullanılmak üzere **kaydedilebilir**. Kaydedilen ayar adıyla birlikte **Preset listesine eklenir**.

BF+BF-IM+LC...= Açılır listeden **birincil** ve **ikincil sıçrama** ve ışın hesaplama motorlarından istenilen **kombinasyon** seçilebilir. Yapılan seçimlere göre **V-Ray settings** kısmında ayarlar güncellenir. Güncellenen ayarlar V-Ray settings penceresi açılarak eşzamanlı olarak izlenebilir.



Accurate: Seçilen ışın hesaplama kombinasyonu **kesin** sonuç verir.

Fast: Rastgele ışın sıçramalarıyla **ön izleme** ve **hızlı sonuç** verir.

GI Quality: Preset kısmından yapılan seçimlere göre V-Ray settings kısmında hangi ayarlara müdahale edileceği alttaki satırda görüntülenir. **Render kalitesi** hemen alttaki **sürgüyle** basit bir şekilde düşük veya yüksek olarak ayarlanabilir.

Shading Quality: **Image Sampler / Min Shading** rate değerini ayarlar. Değer arttıkça Glossy reflections, GI, area shadows, vb. gibi efektler için kullanılan **Anti-Aliasing (AA)** yumuşatmaları için **daha fazla ışın ve örnekleme** alınır. Render süresi uzar, **kalite**

artar. Özellikle **progressive image sampler** kullanıldığında min shading rate deęerinin **arttırılması** gerekir.

AA Quality: Deęer arttırıldıkça eęrisel bölümlerdeki keskinlięin yumuřatılmasıyla ilgili AA kalitesi artar.

Bucket / Progressive: Açılır listedeki seęeneklerle **Progressive** seęilerek **ařamalı önizleme** renderi, **bucket** seęilerek **final** renderi alınır.

Settings: VRay Settings penceresi açılarak **ek ayarlar** yapılabilir.

Enable build in frame buffer: Render işlemleri **VRayın frame bufferinde** yapılır. Onaysız olduęunda 3dsMAX'in frame bufferi kullanılır.