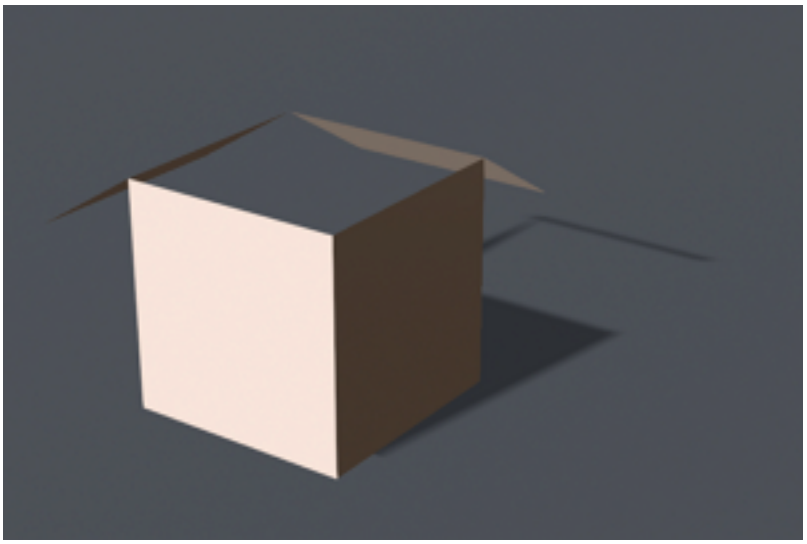
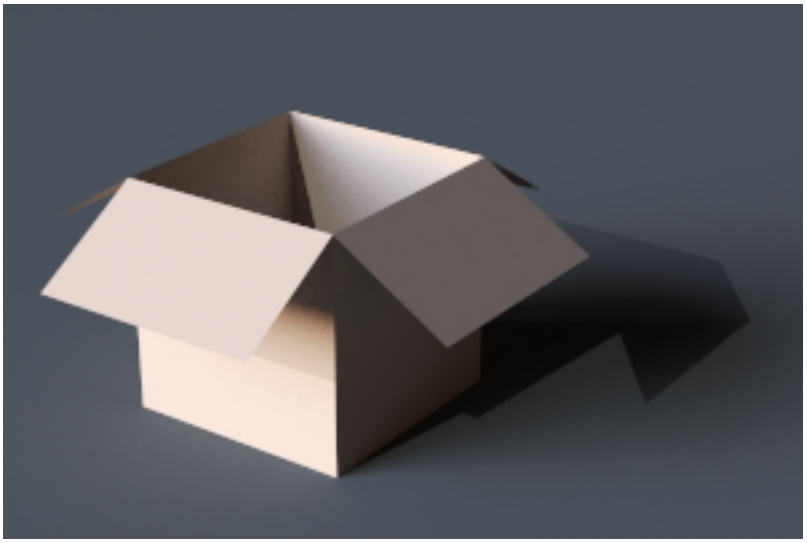
- Deckkraft und verdeckte Lichtstreuungen (Subsurface Scattering) für den RL-Auto-Convert-Shader können nicht gleichzeitig bestehen. Wenn beide aktiviert sind, hat SSS Vorrang vor der Deckkraft.

- Bei den Objekten in Iray können die Rückseiten nicht ausgeblendet werden. Dieses Verhalten ist beabsichtigt, um die physikalische Korrektheit des Path-Tracing für indirekte Strahlen nicht zu beeinträchtigen.



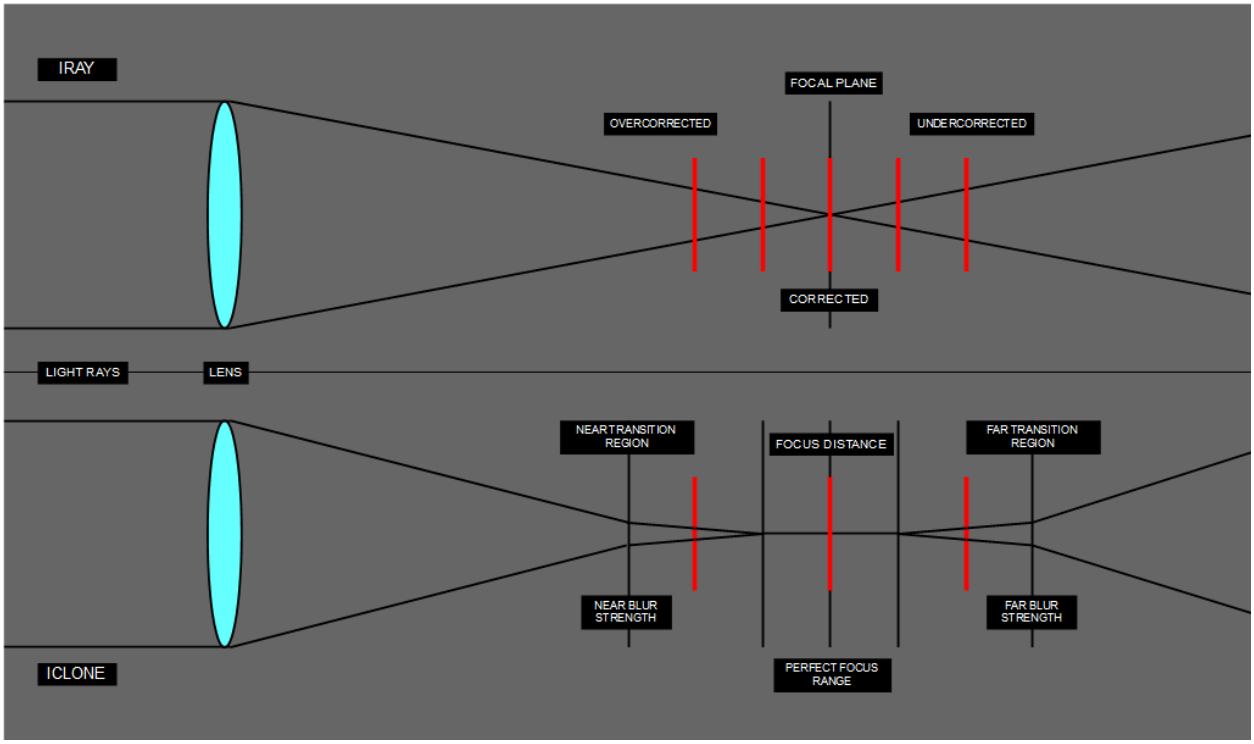


iClone RenderingIray Rendering

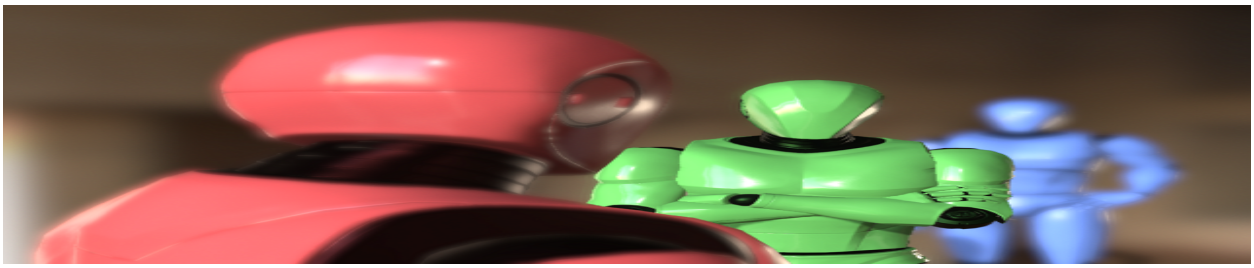
Tiefenschärfe

- DOF ist das Ergebnis der Konvergenz von Lichtstrahlen im Brennpunkt.

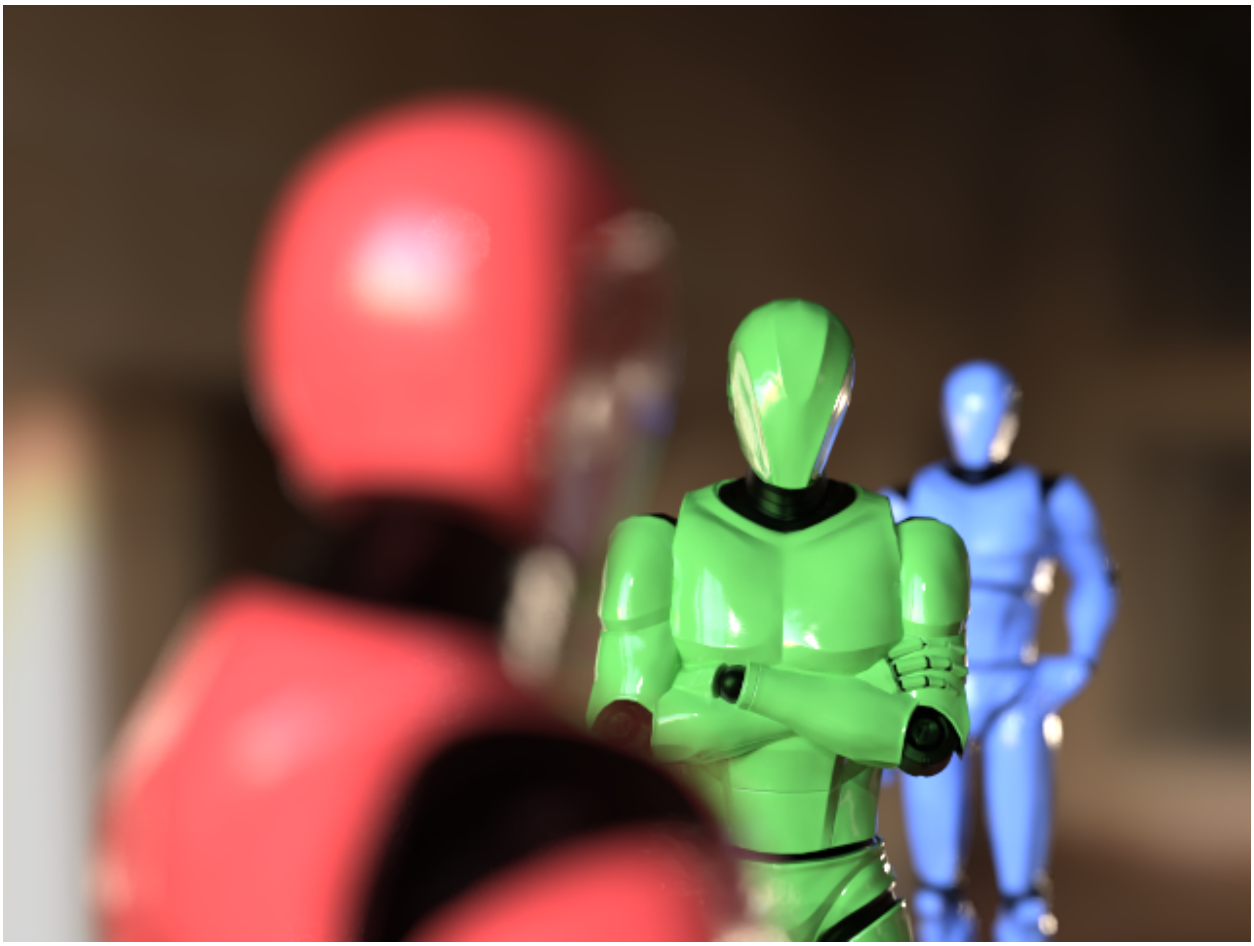
- Das DOF-System von iClone bietet flexible Anpassungen für den Nah- und Fernfeld-Unschärfeeffekt. Irays DOF unterscheidet sich nicht von dem, was rein physisch auch von Kameraobjektiven in der Realität geboten wird.



iClone bietet eine fein abgestimmte Steuerung der verschiedenen DOF Faktoren. Dies ermöglicht mehr künstlerische Freiheit für einen ansonsten physisch begrenzten Effekt.



iClone ermöglicht die Anpassung der Unschärfe für die nahe und ferne Ebene des DOF-Brennpunkts, die unabhängig voneinander geändert werden können.



Iray fehlt die minutiöse Steuerung für die nahe und ferne Ebene des DOF-Brennpunkts, daher verfügen diese über ein festes Verhältnis.

Reallusion FAQ
https://kb.reallusion.com/