



versus

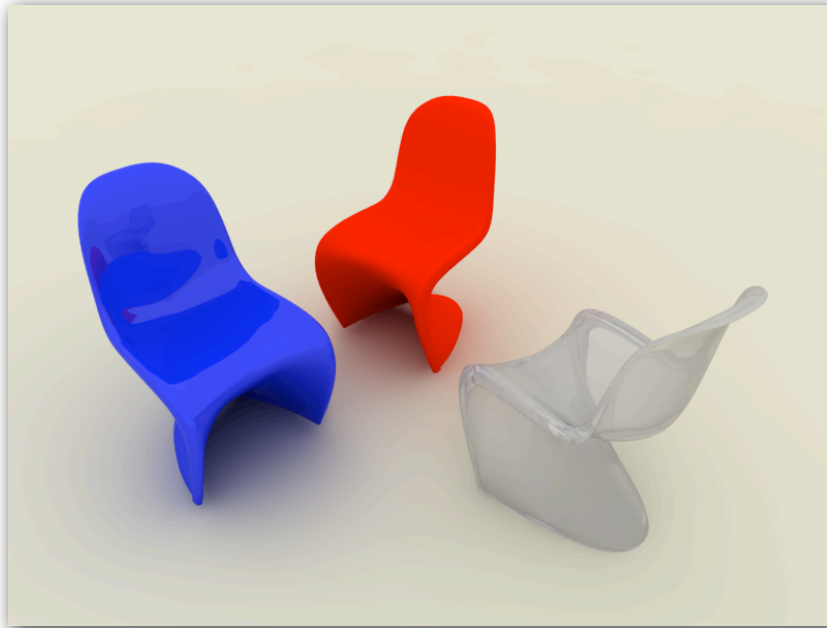


Al deze testen zijn uitgevoerd op een Macbook pro 15 inch 2 GB ram geheugen,
draaiend in Bootcamp met Windows XP

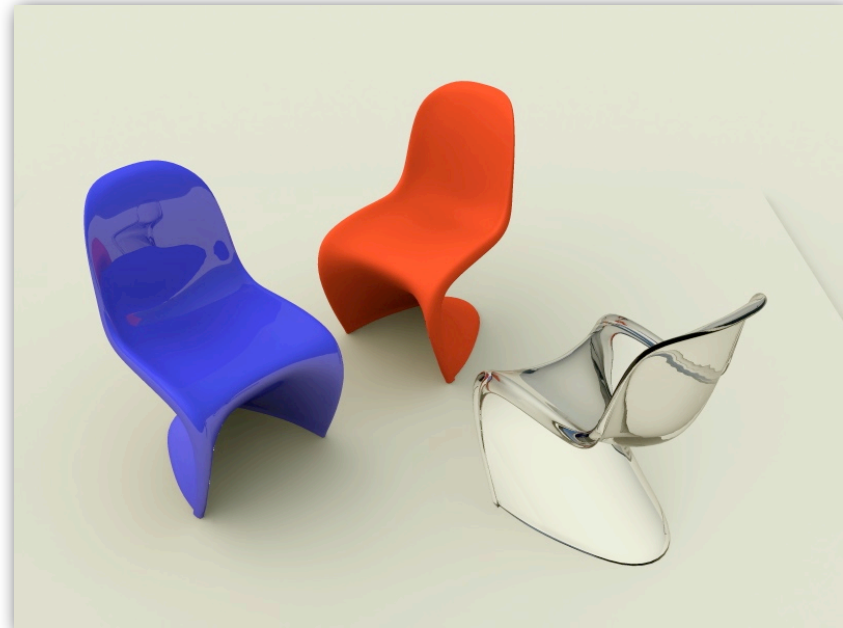
Aangezien ik nog maar pas met V-Ray ben begonnen kunnen bepaalde test allicht beter uitgevoerd worden door een pro gebruiker.

Ik heb gewoon geprobeerd om de renderkwaliteiten tussen beide programma's te vergelijken aan de hand van eenvoudige instellingen, meerbepaald door gebruik te maken van GI (Global Illumination)

Momenteel werk ik met de nieuwe versie van Artlantis Render 2 die toch wel een anderen Radiosity engine heeft dan ART 1.2 ...



V-Ray
Rendertijd 40 sec.
Medium Quality 800x600



Artlantis R 2
Rendertijd 25 sec.
Medium Quality 800x600

Dit is de standaardtekening waarmee ik begonnen ben. (eerste oefening van de boeiende les van Sebastiaan)

Het glas bij V-Ray is allicht niet goed gedaan (voel mij nog beginnende student...) maar de kwaliteit tussen beiden komt aardig dicht in de buurt.

Hierbij is geen Photoshop werk aan tepas gekomen.

Bij deze setup is gewoon de GI (Global Illumination) aangevinkt.



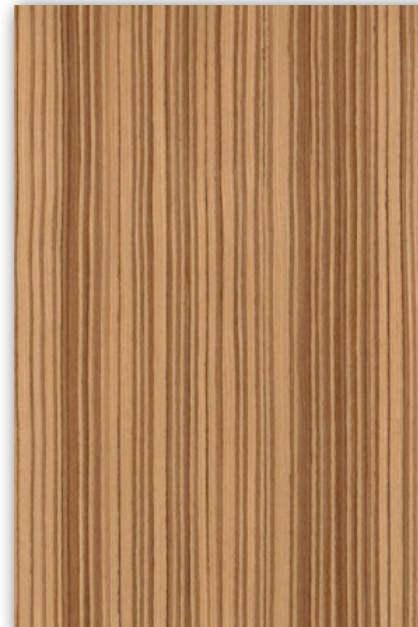
V-Ray
Rendertijd 3 min.
Medium Quality 800x600
Geen Photoshop werk



Artlantis R 1
Rendertijd 1 min.
Medium Quality 800x600
Geen Photoshop werk



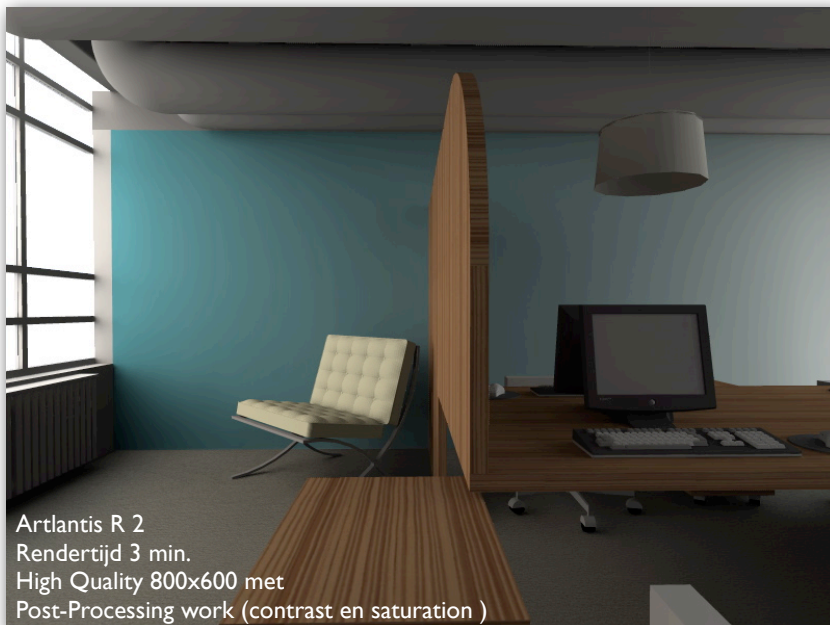
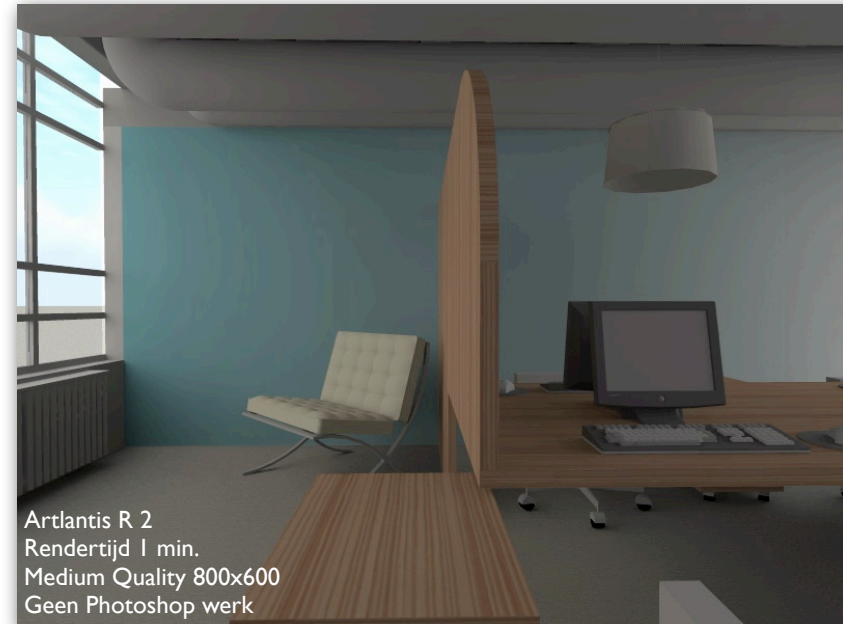
Artlantis R 2
Rendertijd 1.50 min.
Medium Quality 800x600
Geen Photoshop werk



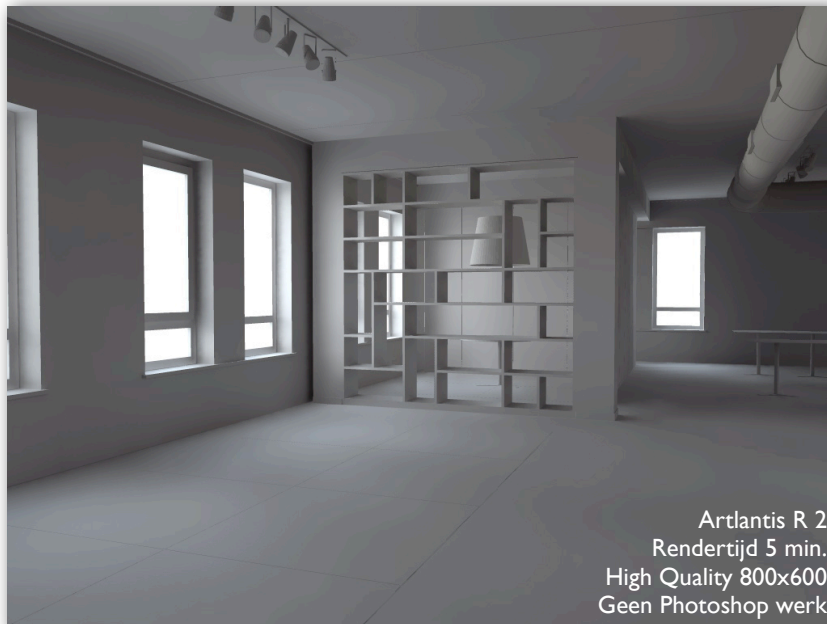
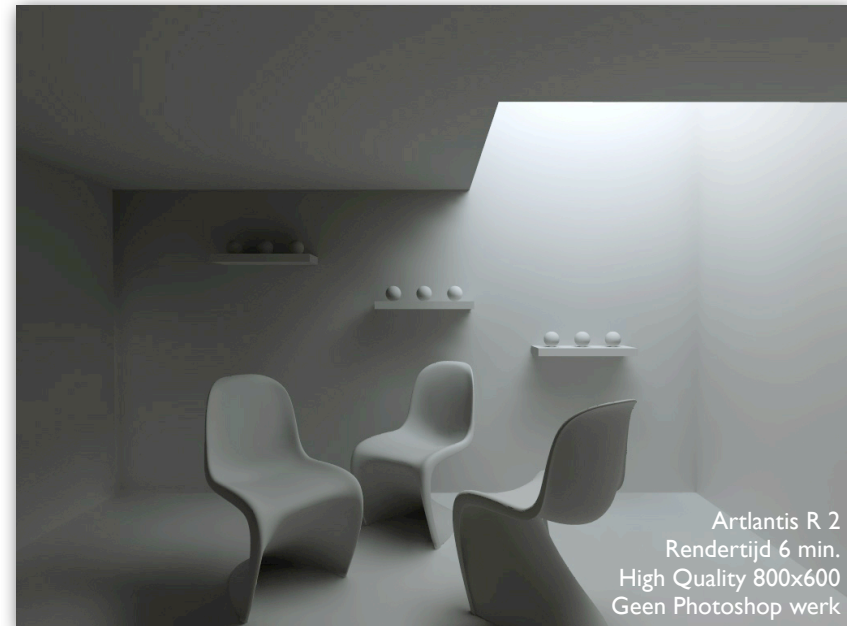
Dit is een SketchUp file die ik gevonden heb in de Warehouse van Google. Deze houtstaal komt bij V-Ray en de eerste versie van Artlantis goed over. Aangezien beide programma's anders werken qua instellingen komt deze van V-ray "echter" over dan de Artlantis render... Toch vindt ik dat beiden vrij goed zijn.

In de nieuwe ART beta (versie 2) zit er blijkbaar nog een bug want de kleuren van het hout komen niet goed over.

De setup in Art. duurde niet langer dan in V-Ray, echter het voordeel van ART vindt ik dat je een preview krijgt van wat je allemaal wijzigt aan instellingen. Ook zie je niets in uw SketchUp model van materialen, ik heb ondertussen wel gevonden dat je SketchUp materialen kan linken aan V-Ray.



Hier hetzelfde scenario...



Bovenaan :

Dit is ook een testbestand van de cursus V-ray

Nogmaals, beide komen goed over maar V-Ray heeft “vlekjes”, dit is allicht een instelling denk ik...

Links :

Nogmaals een kantoorproject (kantine) zonder gebruik te maken van extra verlichting of dergelijke.

Juist GI

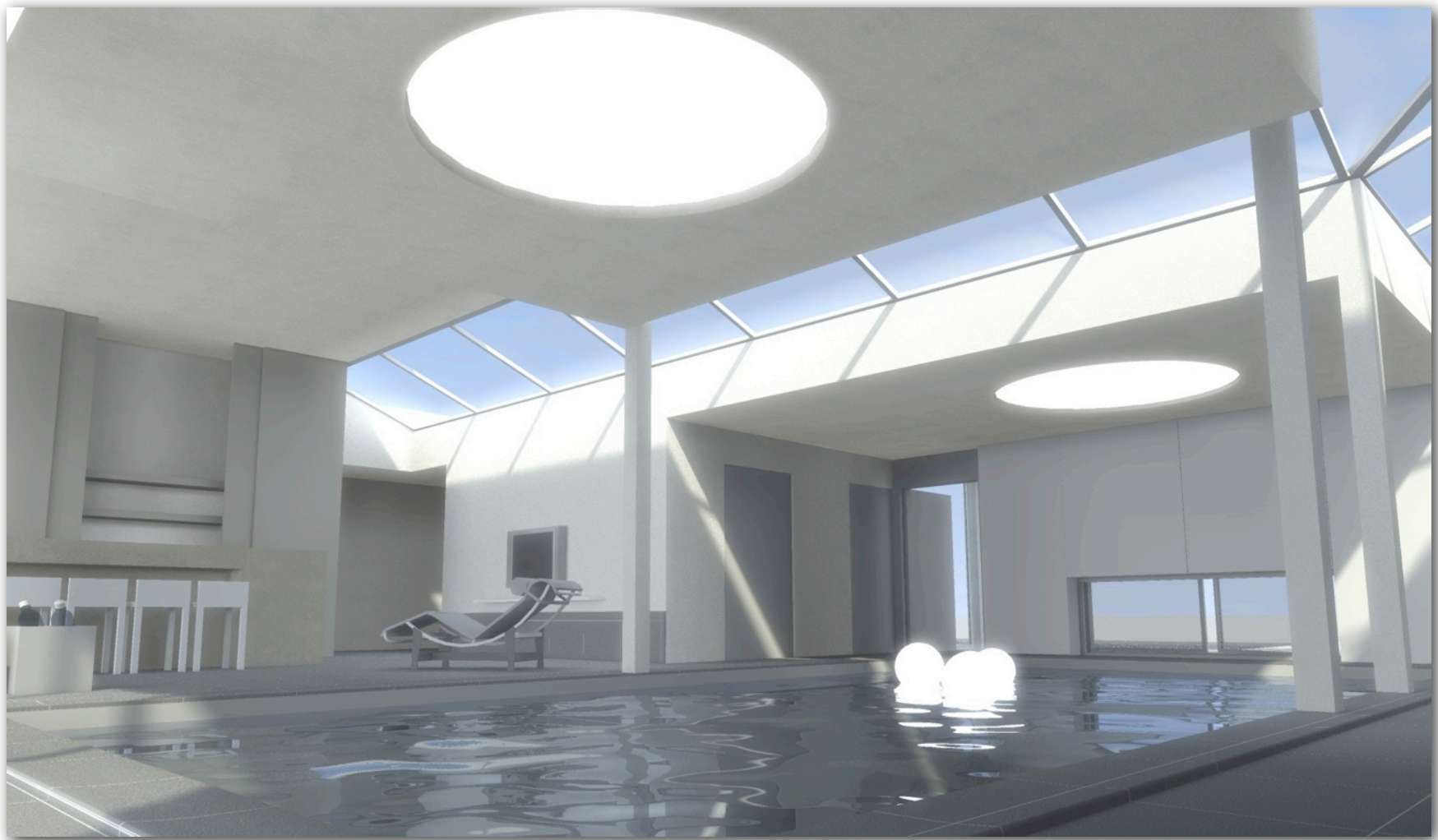


Een andere test :

Dit is een kantoorproject waarbij ik de GI heb toegepast. Bij Artlantis gaat deze verder, ik wil nogmaals bedrukken dat dit allicht bij V-Ray ook mogelijk is maar heb het nog niet gevonden.



Rendering gemaakt met de nieuwe versie van Artlantis R
Gebruik gemaakt van GI en lichtbronnen in de gang



Rendering gemaakt met de nieuwe versie van Artlantis R
Gebruik gemaakt van enkel GI + Post Processing in Artlantis zelf (glow effect)

Nu het moeilijkste onderdeel.

Ik probeer een vergelijking te geven van de pro's en contra's van beide programma's.

Artlantis R ken ik natuurlijk goed, met V-Ray heb ik nog weinig ervaring maar zal het zeker gebruiken voor kleine projecten die ik maak in SketchUp.



Pro's

- ✓ Goede Renderengine
- ✓ Veel mogelijkheden, eigen materialen aanmaken
- ✓ Bewaren renderinstellingen

Contra's

- ✓ Geen preview van beeld
- ✓ Lange leercurve door de vele instellingen
- ✓ Werkt enkel als Plug-in voor Sketchup, ea programma's
- ✓ Lange rendertijden maar de kwaliteit maakt het goed



Pro's

- ✓ Goede Renderengine
- ✓ Eigen materialen aanmaken
- ✓ Vlugge leercurve
- ✓ Preview van te renderen beeld
- ✓ Kan verschillende 3D formaten lezen
(SketchUp, VectorWorks, AutoCad,...)
- ✓ Korte rendertijden

Contra's

- ✓ Weinig mogelijkheden qua instellingen, veel
voorgeprogrammeerd