

随着NVIDIA Omniverse™应用程序的不断扩展与升级，NVIDIA Omniverse Create也迎来了重大更新。

什么是 Omniverse Create

Omniverse Create是一个基于Omniverse平台建构的应用，包括环境建构、动画、和USD内容渲染等功能。借助Omniverse Create，只需轻松地连接一个应用，便能够摆脱线性工作流程和制作流程瓶颈，这一切要归功于Pixar功能强大的Universal Scene Description (USD) 框架。现在，技术艺术家、设计师和工程师可以快速实时地组装复杂、物理精准的仿真和3D场景，轻松地实现与其他团队成员的协作

。

□

Omniverse Create 2022.1 更新功能

一起来看看NVIDIA Omniverse Create 2022.1版本多了哪些新功能。

界面中有一个渲染窗口，NVIDIA为了不同的渲染器提供了四个不同的选项：

- 【 RTX- Real-Time 】实时渲染器
- 【 RTX- Interactive (Path Tracing) 】交互式渲染器（用于路径追踪）
- 【 RTX - Accurate (Iray) 】精确渲染器（含Iray）
- 【 Pixar Storm 】用于Pixar Storm的渲染代理



界面下方可看到Nucleus的内容浏览器，或者可在窗口选择在这个区块显示所有的扩展程序。



最下方的天空浏览器变成了环境浏览器，你依旧可以选择各种HDRI，这个版本则新增了消光渲染功能的选项，在HDRI中直接在物体下添加阴影即可立即观看精美的消光渲染效果。



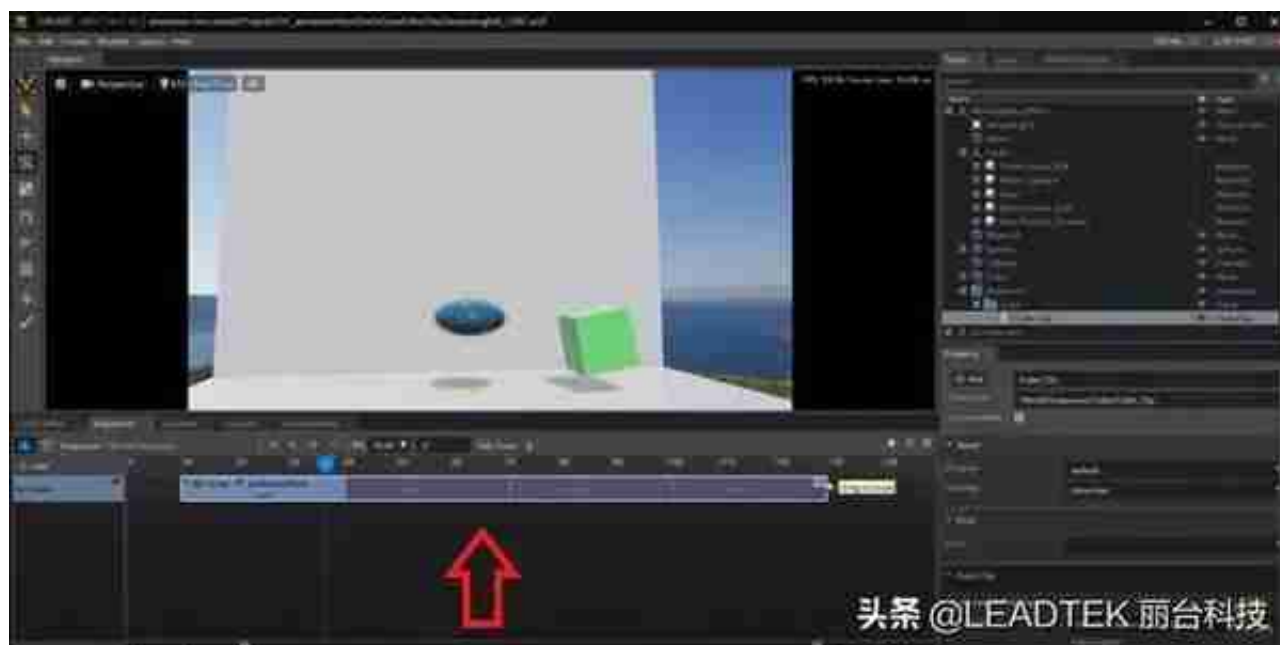
这个版本中也新添加了模板，可以方便随时加载渲染场景。



其他重大更新包括视觉脚本语言更新和全新的动画及渲染工具。

2022.1的版本大幅增强了动画功能，通过Timeline（时间轴）和Curve Editor（曲

线编辑器)这两个扩展程序为关键帧的所有的USD属性添加了一般方法。例如通过曲线编辑器可以制作传统的弹跳球动画(更多操作演示请点击[此处查看](#)),可透过属性面板中右键点击设定键来调整,也可在曲线编辑器或时间轴中进行调整。



通过动画图形,可以让角色栩栩如生。新的节点接口图形编辑器,可轻松设定方向让人物移动到指定位置,通过渲染效果直接观看结果。也可以通过新的动画复位向器来重新定向动画,如此便可以透过不同人物骨架快速制作动画并将他们重新映射到你的角色中。



新版本2022.1针对渲染功能也有做了改进。首先, 现在开发者可以将Hydra Base渲染器添加到相关应用中, 例如Create。NVIDIA在这个版本新增了Pixar Storm渲染器, 使用者可以在实时、交互式、Iray精确以及Pixar Storm渲染器之间切换, 后续会发布更多的Hydra数据库供开发者使用。

此版本也新增哑光功能, 可将任何物体变成雾面的哑光材质。HDRI环境中的阴影捕捉器不仅能捕捉HDRI的阴影, 也可将材质属性调整成反射或缺乏反射的效果。现在也可为你的项目渲染AOV, 选择所有不同的渲染目标, 并将它放进你选择的合成器中, 如此一来开发者便可以灵活地按照自己的意愿制作精美的影像。你也可以在Create中渲染USD曲线, 用于动画图形和Omnigraph等。

2022.1也新增支持Primvar, 透过此功能开发者可进行顶点绘制, 并将其应用到材质图形中, 以执行不同的地形绘制和融合等操作。