

MaterialX für Apple Vision Pro: Professionelle PBR-Material-Bearbeitung in Spatial Computing

08.03.2026, 16:09 | IT, New Media & Software

Pressemitteilung von: *even-u software*



Materialien interaktiv im dreidimensionalen Raum gestalten

Bonn, Deutschland, 5. März 2026 – MaterialX, die erste professionelle PBR-Material-Editor-App für Apple Vision Pro, ist ab heute im App Store verfügbar. Die App nutzt die einzigartigen Fähigkeiten von Spatial Computing, um die Art und Weise zu transformieren, wie 3D-Profis Materialien erstellen und bearbeiten.

Vision Pro und MaterialX machen einen lang gehegten Traum von 3D-Kreativen wahr: Materialien interaktiv im dreidimensionalen Raum gestalten und unter natürlichem HDR-Licht bewerten – in der Größe und Präsenz, wie sie in finalen Visualisierungen erscheinen werden. Diese unmittelbare, räumliche Verbindung zwischen Kreation und fotorealistischer Vorschau ist nur durch die Kombination aus Vision Pros Spatial Computing und MaterialX möglich.

Hauptfunktionen:

- **Foto-zu-PBR-Konvertierung:** Verwandelt gewöhnliche Fotos von Holz, Stein, Metall oder Stoff in vollständige PBR-Textursätze mit Albedo, Normal, Roughness, Metallic, Ambient Occlusion und Clearcoat-Maps
- **Echtzeit-3D-Vorschau:** Integration mit RealityKit ermöglicht sofortige Visualisierung von Materialänderungen auf 3D-Objekten unter realistischem HDR-Licht
- **Immersive Mode:** Vollständiges Eintauchen in Materialkreationen mit natürlicher Skalierung im Raum
- **Professioneller Workflow:** Interaktive Filter für präzise Anpassungen, intelligenter Crop-Editor und Texture-Transform-Tools für Tiling und Ausrichtung
- **Export-Optionen:** USDZ und weitere Industrie-Standards für nahtlose Integration in 3D-Pipelines wie Blender, Unity und Unreal Engine

Die App ist optimiert für Vision Pro mit räumlichen Gesten, Eye-Tracking und 90fps-Performance für komfortable Extended-Use-Sessions. MaterialX richtet sich an 3D-Artists, Game-Entwickler, Architekturvisualisierung und alle, die hochwertige PBR-Materialien erstellen.

Technische Exzellenz:

MaterialX wurde mit Swift 6.2 und strict concurrency entwickelt und nutzt die neuesten visionOS-Technologien einschließlich RealityKit und maßgeschneiderten Metal-Shadern für professionelle Materialerstellung.

Verfügbarkeit:

MaterialX ist ab sofort im App Store verfügbar mit flexiblen Preisooptionen: kostenlos mit Wasserzeichen, Pay-per-Export-Pakete oder MaterialX Pass Abo für unbegrenzte Exports.

Website: <https://materialx.even-u.com>

Download: <https://apps.apple.com/app/materialx/id6453023707>

Über MaterialX:

MaterialX demonstriert, wie Spatial Computing professionelle kreative Workflows transformieren kann und bietet Werkzeuge, die auf traditionellen Computing-Plattformen bisher unmöglich waren.

even-u software

Kurfürstenstraße 55
53115 Bonn
Deutschland

Uwe TilemannUwe Tilemann

+491778284589

ut@uwe-tilemann.de

materialx.even-u.com/

Portrait

Über even-u.com

even-u.com entwickelt professionelle Kreativ-Software für Apple-Plattformen mit Fokus auf 3D-Workflows und Spatial Computing. Das Unternehmen verbindet jahrzehntelange Erfahrung in der Softwareentwicklung mit modernsten Apple-Technologien.

MaterialX für Apple Vision Pro ist die neueste Entwicklung und die erste professionelle PBR-Material-Editor-App für Spatial Computing. Die App ermöglicht 3D-Artists, Game-Entwicklern und Designern, Materialien direkt im dreidimensionalen Raum zu erstellen und zu bearbeiten.

Das Portfolio umfasst auch PBRtist für macOS, ein etabliertes Tool für die Erstellung von PBR-Materialien. Mit der Einführung von MaterialX erweitert even-u.com seine Expertise in den Bereich der räumlichen Datenverarbeitung und demonstriert, wie professionelle kreative Workflows durch Spatial Computing transformiert werden können.

even-u.com setzt auf native Entwicklung mit Swift, SwiftUI und RealityKit und nutzt die neuesten Technologien der Apple-Plattformen für optimale Performance und Benutzererfahrung.

Website: <https://even-u.com>

MaterialX: <https://materialx.even-u.com>

Pressekontakt

even-u softwareKurfürstenstraße 55
Bonn Bonn
Deutschland

Uwe TilemannUwe Tilemann

News-ID: 1305995 • Views: 290 (Stand: 29.07.2026)

Link zur Pressemitteilung:

<https://www.openpr.de/news/1305995/MaterialX-fuer-Apple-Vision-Pro-Professionelle-PBR-Material-Bearbeitung-in-Spatial-Computing.html>