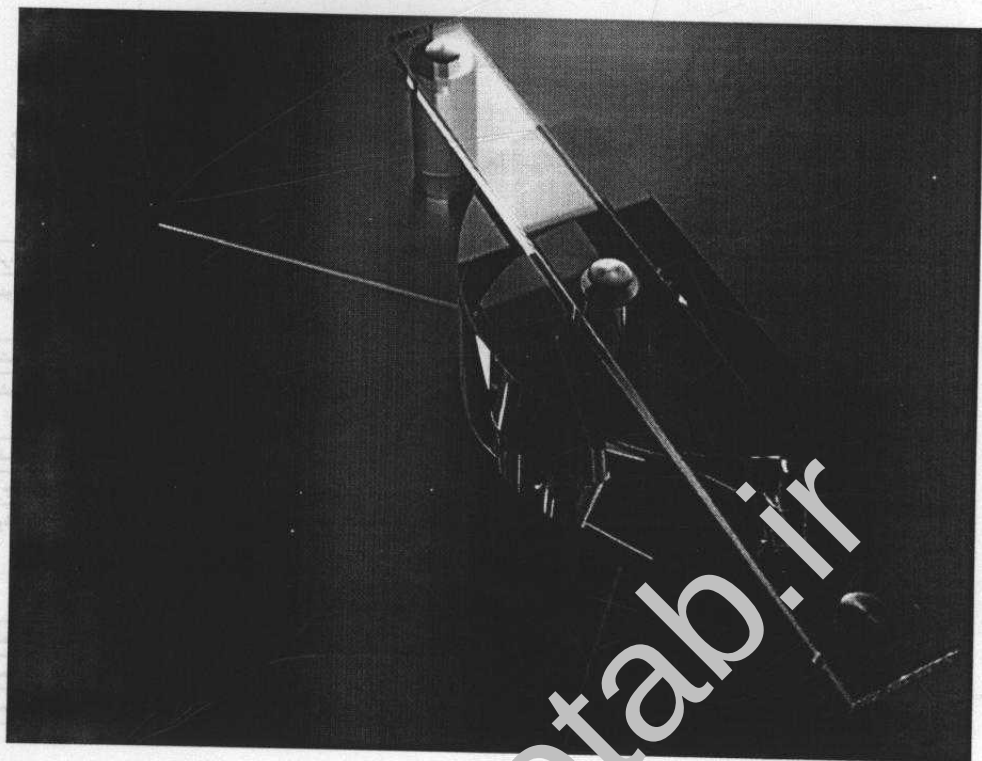




fyrender

موتور رندر بر پایه ی فیزیکی

(redistributable)

fyrender چگونه کار می کند ؟

فریم بافر (The Framebuffer)

فریم بافر



سازمان اسناد و کتابخانه ملی جمهوری اسلامی ایران

سرشناسه	نوفری، امید، ۱۳۶۵-، گردآورنده، مترجم
عنوان و نام پدیدآور	fryrender : موتور رندر بر پایه‌ی فیزیک/ گردآوری و ترجمه امید نوفری.
مشخصات نشر	تهران: کتاب دانیال، ۱۳۹۸.
مشخصات ظاهری	۸۷ص: مصور، جدول، نمودار. شابک: ۹۷۸۶۰۰۸۱۳۶۴۵۳
وضعیت فهرست نویسی	فیپا
ترجمه عنوان	فرای‌رندر: موتور رندر بر پایه‌ی فیزیک.
موضوع	رندرسازی (گرافیک کامپیوتری) نرم‌افزار فرای رندر Rendering (Computer graphics) FryRender (Computer software)
رده بندی کنگره	۷۳۸۵
رده بندی دیویی	۰۰۶/۶
شماره کتابشناسی ملی	۵۷۲۸۷۵۱

نام کتاب: fryrender، موتور رندر بر پایه فیزیک

نام گردآورنده و مترجم: امید نوفری

ناشر: کتاب دانیال

چاپ و صحافی: چاپ آما

نوبت چاپ: اول ۱۳۹۸

تیراژ: ۱۰۰۰ نسخه

شابک: ۹۷۸۶۰۰۸۱۳۶۴۵۳

قیمت: ۳۰۰۰۰ تومان
کتاب دانیال

ساختمان مرکزی: تهران، خیابان انقلاب، خیابان دوازده فروردین، کوچه نوروز، پلاک ۳

تلفن: ۰۹۱۲۷۳۳۹۳۶۷ - ۶۶۴۸۰۵۴۸

فهرست مطالب

نرم افزار fryrender

کاربرد ابتدایی

فرمت های (پسوند های) خروجی نرم افزار

.FRY

.DSI

فناوری یکپارچه

نصب و فعالسازی

نصب

مشکلات رایج بهنگام نصب بر روی سیستم عامل ها

مشکلات مرتبط با ویندوز ویستا

مشکلات مرتبط با directX

مشکلات مرتبط با توزیع کننده (redistributable)

فعالسازی

معرفی - فناوری یکپارچه

fryrender چگونه کار می کند ؟

نور چیست ؟

فریم بافر (The Framebuffer)

اثر متقابل نور

ناهمواری

تأثیر انعکاسی و فرزنتی (فیزیکدان فرانسوی - Fresnel)

ویرایشگر ماده (Material)

انتخابگر رنگ قرمز سبز آبی (RGB)

انتخابگر رنگ کلونین (Kelvin)

مدیا پول (Media Pool) / درگ و دراپ (کشیدن و رها کردن) (Drag & Drop)

ویرایشگر مپ (Map Editor)

طرح بندی ویرایشگر ماده (Material Editor Layout)

مرورگر کتابخانه (the library browser)

درخت ماده (the material tree)

جزئیات (خصوصیات) ماده (Material Properties)

پرچم دو سویه (two sided flag)

نگاشت کدری (opacity mapping)

تغییر مکان میکروچنی (micro-poly displacement)

جزئیات (خصوصیات) TOON-Core

جزئیات (خصوصیات) لایه

جزئیات (خصوصیات) پایه

انعکاس

شاخص شکست (انکسار) : nd

سفارشی شده nd (Custom nd)

ناهمواری

مختلف الوجهی / چرخش (Anisotropy / rotation)

برآمدگی (ضربت) (Bump) / نگاشت معمولی (Normal mapping)

جزئیات پراکنش (انتقال) (Transmittance Properties)

حالت پراکنشی

رنگ / فاصله درکشی (جذبی)

پراکندگی (تجزیه نور)

جزئیات (خصوصیات) پراکندگی زیر سطحی

حالت سه اس (sss mode)

جذب نور / فاصله در حالت sss

چگالی

سه اس تک صفحه یا پنج اس (single sheet sss (5s))

جزئیات (خصوصیات) روکش (Coating)

حالت تداخلی

ضخامت روکش

جزئیات (خصوصیات) ساع کننده (Emitter)

مثال هایی از مواد پایه

پلاستیک

شیشه

فلز

ماده ی جانشین

محیط

آسمان فیزیکی

پیش نمایش برجسته نما (relief map)

مه آلودی یا گل آلودی / تعلیق گر و گسترش هوا

انیمیشن های تایم استپ (timestep)

نگاشت محیطی و IBL

نگاشت پیش زمینه ای

نگاشت انعکاسی

جزئیات (خصوصیات) دوربین

لنز

دیافراگم

فاصله هدف (Target)

سرعت شاتر

Film ISO

Z-Clip

Shift Film

حرکت مه آلود دوربین

برنامه مستقل (The Standalone Application)

رابط کاربری

منوی ابزار بالای صفحه

برگه های ست چپ

جزئیات (خصوصیات) رندر

انیمیشن / سکس / نرخ فریم (framerate)

تفکیک پذیری (resolution)

خروجی .DSI / .RGB

رسته ی CPU

کرنل (ژانوده)

هسته QRN

تنظیمات کرنل

کاتال های مرکب سازی (compositing channels)

toon core

جزئیات (خصوصیات) شیء

نمونه

Viewport

مفهوم (Context)

آهنگ نگاشت (Tonemapping)

پیش نمایش همگرایی (Convergence)

نوار وظیفه (Status Bar)

تب آهنگ (Tone Tab)

تب پست (Post Tab)

تب لنز (Lens Tab)

ترکیب لایه

رندر کردن بوسیله شبکه (Network Rendering)

روند کار (Workflow)

اضافه کردن اسلیو های شبکه (network slaves)

اضافه کردن کارهای رندر

بصاف کردن کارها

نکات مفید

کشتزار fryrender یا (Fryrender Farm)

لیست سرویس ها

خرید اعتبارات

بررسی جهت ارزیابی در دسترس بودن

ارسال کارها

www.ketab.ir