

品索教育课堂笔记



讲师：张璇老师

课程：寒假二期平面班

助教：杨老师

时间：2020.02.20

第二章 C4D 渲染快速入门

第八节：OC 渲染器

知识点一 OC 渲染器的安装

1. 将 c4doctane 拷贝到 C4D 安装目录的 plugins 文件夹下
2. 打开 C4D，顶部菜单，运行 Octane，如果提示需要用户名和密码，输入即可

用户名 username: Ev3rSmok3

密 码 password: iBeforeEexceptAfterC

知识点二 OC 渲染器界面功能

1. Octane 工具条
2. Octane 实时查看窗口
3. Octane 设置



知识点三 OC 渲染设置

1. 直接照明：渲染速度最快，玻璃材质质量不好

最大采样：数值越大越高清

折射深度：数值越高,玻璃越透明

反射深度：数值越高细节越多

漫射程度：决定漫射的亮度

光线偏移：过大时光会远离模型

Alpha 阴影：勾选后会变成物体阴影

连贯比率：数值越小越精细

平行采样：数值越小，占用电脑资源越小

噪点阈值：数值越小噪点越少。

2.路径追踪：常用渲染模式

焦散模糊：控制玻璃处的亮投影，数值越小越精细

Gi 修剪：控制焦散的强弱，数值越低噪点越少。

3.PMC：OC 无偏差物理渲染模式

探索深度：数值小、噪点小多、不模糊

数值大、噪点少、辉光的地方会越斑驳。

最大偏差：数值越大越真实

摄像机成像、后期、设置默认设置就行

知识点三 灯光设置

功率：调整场景灯光的亮度

色温：数值越低光线越暖，数值越高越冷双面：区域面板两面打光

采样值：数值越高噪点越少

（其他默认就好）

知识点四 材质设置

凹凸材质、漫射材质

漫射：调整颜色（纹理选择时选择 c4d 的 oc 纹理，并在纹理里再添加材质。）

凹凸：添加了纹理后，会出现凹凸的效果

置换：给置换通道增加纹理后能得到真实的凹凸效果

OC 光泽材质

勾选掉漫射材质通道

索引：索引用来控制反射的强度，数值越高反射越明显。

粗糙度：使表面添加一层磨砂金属

薄膜宽度和薄膜指数可以给表面增加一层彩色薄膜（玻璃和金属都可以调整）

OC 透明材质

粗糙度：控制磨砂质感

反射：可以调节透明颜色

索引：控制透明的折射率

色散：调整玻璃的色彩斑斓的效果

伪阴影：控制光的穿透过去的效果）

SSS 材质（透光不透明）

关掉漫射通道

在传输中设置想要的色彩效果

在中（介质）选择吸收介质、再调整密度值（数值越低光感越透）

作业题目：

多边形地面的渲染

作业要求：

- 1.为前面建立的模型进行材质的添加
- 2.调整光源与角度渲染出图
- 3.排版成 A4 尺寸海报

得分点：

- 1.渲染光源
- 2.材质效果
- 3.整体版面排版的协调

THANKS!



设计之路，品索伴您同行！