

Второ ниво

(30 учебни часа)

1. Моделиране и анимиране на сложни съставни обекти (3 учебни часа)

- изграждане на обекти със сложна геометрия
- модифициране и оптимизация

2. Анимиране на камери (1 учебен час)

- основни методи
- motion blur & depth of field(DOF)

3. Анимиране на светлини (3 учебни часа)

- анимиране на параметри
- прикрепяне към обект
- работа с анимирани прожекционни карти

4. Анимиране параметри на модификатори (6 учебни часа)

- промяна на стойностите по време на анимация
- работа с анимирани процедурни карти

5. Texture baking ("печене" на текстури) (6 учебни часа)

- подготовка на обект за текстуриране
- канали на слотовете
- unwrap UVW
- меню render to texture

6. Работа и настройки на Vray* (3 учебни часа)

- global illumination (GI)
- caustics
- Vray камери
- филтри

7. Създаване и анимиране на реалистични сцени (3 учебни часа)

- анимиране на множество обекти в една сцена
- вмъкване на готова сцена в текуща сцена(merge)
- слоеве (layers)
- оптимизация на сцена

8. Редактор на криви и работа с ключове (1 учебен час)

- curve editor
- контрол на ключове
- тангенти

9. Практически занятия (4 учебни часа)