



Sedinta 1

1. Prezentare Vray

- Prezentarea de notiuni avansate de randare
- Raytracing iluminare indirecta
- Ambient occlusion
- Caustics

Sedinta 2

1. Setup-uri avansate de lumini

- Skylight
- Lumini fotometrice
- Iluminare utilizand HDRI
- Iluminare interioara

Sedinta 3

1. Materiale avansate

- Modificari de materiale
- Reflection/refraction
- Self illumination
- Index of refraction

Sedinta 4

1. Texturi avansate

- Alpha map
- Displace map
- Luminance map

Sedinta 5

1. Notiuni avansate de camere

- Field of view
- Deph of field
- Motion blur

Sedinta 6

1. Introducere in animatie

- Keyframing
- Animatie de camera



Sedinta 7

1. Optimizarea scenei

- Vray proxy
- Optimizarea luminilor

Sedinta 8

1. Render passes

- Opacity pass
- Ambient occlusion pass
- Self illumination pass
- Specular pass
- Shadows pass
- Z depth pass
- Compositing