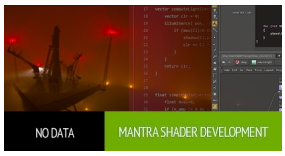
Автор: Administrator
29.11.2013 11:01

Mantra Shader Development



Шейдинг и Лайтинг традиционно являются одними из самых наукоёмких процессов. Ежегодно в свободном доступе публикуется большое количество различных исследований на эту тему.

Умение адаптировать новые разработки, дорабатывать существующие технологии необходимы специалистам Lighting/Shading TD, тем кто занимается Look Development, и вообще всем кто связан с шейдингом.

В этом микро-адвансед-курсе Алексей Смоленчук (Shading/Lighting TD CGFactory) на примере разработки кастомного VolumeLight шейдера рассмотрит все этапы подобного процесса.

- **Краткая программа курса**

Занятие 1:

Знакомство с теорией. Реализация юниформного сэмплера. Сравнение его работы с inbox шейдером LitFog и брутфорсным рендером воллюметрика. Формулировка задачи.

Занятие 2:

Краткий обзор метода Монте-Карло и техник импортанс сэмплинга. Реализация экспоненциального и эквиангуляр сэмплера. Практическое сравнение приемуществ и недостатков обоих алгоритмов.

Занятие 3:

Разбор работы MIS. Объединение двух техник. Проверка на соответствие результата.

Обсуждение возможных усовершенствований для шейдера. Ответы на вопросы.

Информация о курсе

Лектор: Алексей Смоленчук

Результат курса: сертификат и знания

Длительность курса: 1 месяц

Стоимость обучения : 15 000 руб.

Тип курса: онлайн

Занятия проходят по воскресеньям. Длительность каждого занятия составляет от 2.5 до 3.5 часов.

Видеозапись каждого занятия предоставляется слушателям в качестве конспекта.

Предварительное время начала каждого занятия - 12 часов дня.

Минимально допустимая скорость подключения к интернету у слушателей курса 512kb/s.

Требования к слушателям, поступающим на курс: от слушателей потребуется уверенное знание VEX, а так же необходимо будет освежить в памяти школьную программу по тригонометрии, интегрированию и экспоненциальной функции.

Дата запуска: Дата уточняется

Запись на курс: открыта

ЗАПИСАТЬСЯ НА КУРС

Презентация курса

{youtube}N0gv9k0I4ps{/youtube}