



PROGRAMA CURSO CGLIGHTING.NET

•
Base de fotografia
Teoria del color
Fundamentos de fotografia
Teoria color aplicada a las peliculas
•
Introduzione allo shading
Hypershade
Node editor
Ai_standardSurface
Utility shader
Procedural shader
Textures
lookdev set
Introduccion al lookdev
Shader SSS
•
Introduzione al lighting
Interfas maya para lighting
Attribute spread sheet
Comprension de las luces de arnold y maya
Linear Wokflow Teoria
Light filter
Decay, Blocker, gobo
•
Lighting in scene (interno / esterno / giorno/ notte)
Comprension color script
Busqueda reference
Setting Base Render

HDRI
Escena Externa noche/dia
Escena Interna noche/dia
•
<i>Render Layer e setting render</i>
Texture and TX convert
Render Layer applicati
AOV's
Utility Shader
Volumetriche
Motion blur
Motion Vector
•
<i>Preparazione al Render</i>
Ottimizzazion escena
Interfaccia Nuke
Creacion Template in Nuke
Environment compo
Compo AOV's
•