



Lighting per animation film e Vfx

L'illuminazione gioca un ruolo cruciale nei film. Imposta l'umore generale, indirizza l'occhio al pubblico, crea interesse e un livello di credibilità che è essenziale per consentire al pubblico di collegarsi alla storia raccontata.

Nel corso di 20 ore ti insegnerò, o meglio ti guiderò, ad apprendere un metodo di lavoro funzionale, veloce e intelligente affinché tu possa distinguerti e allo stesso tempo continuare a migliorarti.

Proprio per questo il programma di questo corso non si limita solo a spiegazioni tecniche legate all'uso del software, ma a trasmettere le mie esperienze e capacità che a te sono necessarie per passare da un livello amatoriale ad un livello professionale. Imparerai un workflow con cui poter affrontare qualsiasi tipo di progetto dal personale a quello professionale e portarlo a termine con successo.

Se hai voglia di imparare e far tuoi i miei 10 anni di esperienza, sei nel posto giusto!



Base de fotografia

Teoria del color

Fondamentos de fotografia

Teoria color applicada 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 Workflow 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

Render Layer e setting render

Texture and TX convert

Render Layer applicati

AOV's

Utility Shader

Volumetriche

Motion blur

Motion Vector

Preparazione al Render

Ottimizzazion escena

Interfaccia Nuke

Creacion Template in Nuke

Environment compo

Compo AOV's

CgLighting.net

Think about your future now!

CgLighting.net

Think about your future now!

