



## **PROGRAMMA CORSO CGLIGHTING.NET**

•
<b><i>Basi di colore e fotografia</i></b>
Teoria colore
Fondamenti di fotografia
Teoria colore applicata ai film
•
<b><i>Introduzione allo shading</i></b>
Hypershade
Node editor
Ai_standardSurface
Utility shader
Procedural shader
Textures
lookdev set
Introduzione al lookdev
Shader SSS
•
<b><i>Introduzione al lighting</i></b>
Interfaccia maya indirizzata al lighting
Attribute spread sheet
Comprensione delle luci di arnold e di maya
Linear Workflow Teoria
Light filter
Decay, Blocker, gobo
•
<b><i>Lighting in scene (interno / esterno / giorno/ notte)</i></b>
Comprensione color script
Ricerca reference
Setting Base Render

HDRI
Scena Esterna notte/giorno
Scena Interna notte/giorno
•
<b><i>Render Layer e setting render</i></b>
Texture and TX convert
Render Layer applicati
AOV's
Utility Shader
Volumetriche
Motion blur
Motion Vector
•
<b><i>Preparazione al Render</i></b>
Ottimizzazione scena
Interfaccia Nuke
Creazione Template in Nuke
Environment compo
Compo AOV's
•