

CURSO DE ILUMINACIÓN 3D

AUTODESK FOUNDRY. Houdini | Pixologic | Unity | UNREAL | Toon Boom | SOLIDANGLE | Adobe | Blackmagicdesign | MAXON

CURSO

MÁSTER

MÁSTER SUPERIOR

TÍTULO SUPERIOR

WORKSHOP

Duración

80 horas
5 horas diarias - Sábados

Horarios

10:00 a 15:00

Titulación

Título propio

Software

Autodesk Maya

Proyecto final

No te quedes en la teoría, ¡enfrentate al mundo real! Nuestro proyecto final de curso te ayudará a consolidar todos los conocimientos aprendidos durante el curso, pero también a desarrollar tus propias ideas y descubrir cómo se trabaja en la industria. Y todo ello de la mano de expertos profesionales que se encargarán personalmente evaluar tu proyecto y guiarte hacia el trabajo de tus sueños.

Clase de Prueba

¿Aún tienes dudas? Reserva tu clase de prueba gratuita y comprueba por ti mismo nuestra que es lo que nos hace diferentes. Te invitamos a disfrutar en primera persona del entorno de aprendizaje de Lightbox Entertainment y a trabajar con el equipo técnico más avanzado.

Método de evaluación

Creemos que la exigencia y el trabajo duro es el único camino hacia el éxito. Por ello, Lightbox Academy evalúa activamente la progresión de sus alumnos con el fin de estimular su desarrollo profesional. Te pedimos que cumplas con los horarios, que entregues tus proyectos a tiempo, que colabores con tu equipo de trabajo y que prestes especial atención a la calidad de tus presentaciones. Además, todos tus proyectos serán evaluados de manera rigurosa por un tribunal académico donde participarán tu profesor, el director de formación, el jefe de estudios y el director de Lightbox Animation Studios. En el fondo, queremos hacer que tu experiencia en la escuela sea una preparación de lo que te espera en tu futuro empleo.

La iluminación 3D en el cine ha ido sufriendo cambios a lo largo de su historia, en este curso veremos dicha evolución desde los motores de iluminación básica, pasando por la incorporación de la iluminación indirecta y la creación de los diferentes motores de render que en la actualidad se utilizan dentro del sector cinematográfico.

En este curso aprenderemos a iluminar nuestras escenas 3D con los métodos y sistemas de la producción audiovisual actual. Veremos en profundidad los diferentes sistemas de iluminación, partiendo de una iluminación directa y principal a una iluminación avanzada con la que generaremos diferentes sensaciones al espectador. La importancia de la iluminación es crucial dentro de cualquier producción 3D para generar un producto de alta calidad en el sector audiovisual.

El objetivo es aprender a elaborar escenas complejas aplicando los conocimientos de las técnicas de iluminación avanzada, calidad hiperrealista en acabados de infoarquitectura y uso de shaders avanzados para conseguir diferentes estéticas en nuestras producciones de animación 3D.

El perfil del alumno puede ser un profesional con interés por aprender y mejorar sus conocimientos 3D y poder coordinar los procesos de producción en el sector de la animación 3D. Así como, Licenciados y Graduados en cualquier titulación artística, titulaciones técnicas y estudios relacionados con diseño gráfico.



Nube de tags

3D Iluminación Maya Curso

Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4
20 horas	20 horas	20 horas	20 horas

Iluminación 3D

Introducción y evolución de la iluminación 3d

Conceptos y funcionamiento de la luz en el espacio virtual

La luz, el color y su significado en el cine

Tipos de luz y comportamiento en diferentes atmosferas

Sets de iluminación básicos

Iluminación clásica a tres puntos

El contraluz

Contraste entre sombra e iluminación

Triangulo de Rembrandt y Proporción Aurea

Iluminación directa, Indirecta y luz natural

Iluminación directa

Pros y contras en el sistema de iluminación directa

Falseamiento de luz indirecta con refuerzo de luces

Iluminación indirecta

Pros y contras en el sistema de iluminación indirecta

Luz natural

La sombra y su uso para evocar sensaciones

Tipos de sombra

La sombra en el cine

Utilización de la sombra en los diferentes entornos 3D

Motores de iluminación

Funcionamiento y parámetros básicos

Tipos de cálculo de iluminación

Gamma y Linear workflow

Sets de iluminación avanzados

Iluminación de interior y exterior con pantallas de luz
Temperatura de color y su utilización para generar sensaciones

Falseamiento de la luz avanzado

Control de exposición

Tratamientos de Sets en producción

Manejo de Sets prediseñados dentro de una producción.

Tipos de Sets - KeyLight / FillLight / DomoLight Animación de Sets según Layout

Test de Iluminación / Render de aprobación Preparación de Iluminación para Render / Bake

Efectos volumetricos y de lentes

Efectos atmosféricos y distintos tipos de niebla Efectos volumétricos en las luces

Configuración de render estatico y de animación

Parámetros avanzados para el cálculo de iluminación

Escena estática: parámetros y optimización de tiempos

Escena animada: parámetros y cálculo de iluminación
Render

Acabado final

Proyecto