

CURSO ARNOLD PARA MAYA

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

CURSO

MÁSTER

MÁSTER SUPERIOR

TÍTULO SUPERIOR

WORKSHOP

Duración

50 horas
5 horas diarias - Sábados

Horarios

10:00 a 15:00

Titulación

Título propio

Software

Maya, Arnold 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 equipamiento 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.

Con Arnold, la iluminación entra en un nuevo nivel. Dirigido a diseñadores 3D que quieran especializarse en los procesos de lighting y shading, nuestro workshop te guiará por las técnicas más avanzadas de una de las tecnologías líderes en rendering. Durante 50 horas te insertamos en un entorno de aprendizaje intensivo donde trabajarás en tu propio proyecto.



Nube de tags

Arnold Render Maya Autodesk

Mes 1	Mes 2	Mes 3
20 horas	20 horas	10 horas

Arnold para Maya

Principios de Representación con Arnold

Introducción al motor de Render
Fundamentos
Materiales
Luces

Materiales de Arnold

Standard Arnold Material

Iluminación con Arnold

Principios de Iluminación con Arnold
Tipos de Luces
Sampling

Cámaras

Configuración avanzada de cámaras
Profundidad de campo y Efectos Bokeh

Propiedades y configuración del Render

Render Photometric
Configuración de Physical Sky

Render Avanzado

Configuración de piel
Pelo realista con Arnold
Efectos Atmosféricos