

# CURSO ILUMINACIÓN 3D

## Duración

El curso está estructurado en 6 semanas, pero al ser clases pregrabadas, puedes hacerlo a tu propio ritmo.

## Software

Maya, Arnold, Nuke, usando un pipeline con ACES (OpenColorIO).



## Proyecto final

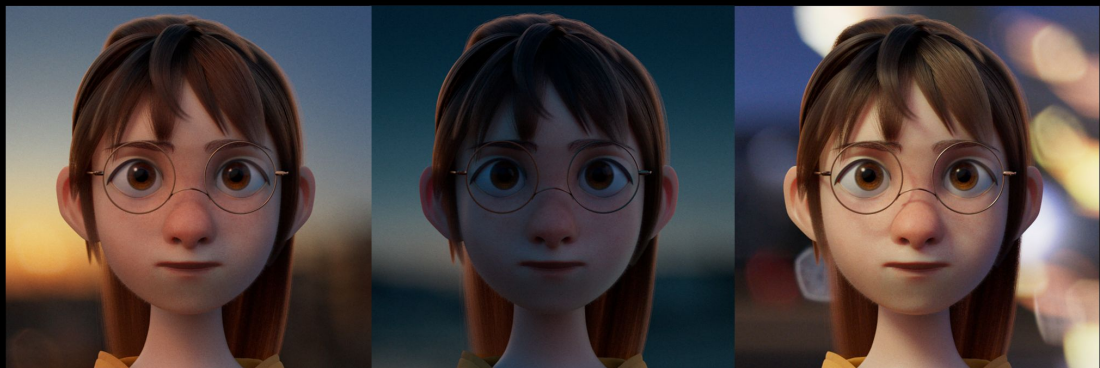
A lo largo del curso podrás iluminar varias escenas, entre ellas nuestro personaje "Yih", y al final del curso, como proyecto final, iluminarás un plano completamente animado, con texturas para el personaje. En este proyecto podrás consolidar los conocimientos adquiridos durante el curso, se tratará de matchear una referencia elegida por ti, de una película.

## ¿Qué aprenderás?

La iluminación juega un papel fundamental en el pipeline de animación, ya que afecta significativamente la apariencia y el impacto emocional de una escena. Una iluminación adecuada puede hacer que una escena sea más realista, emotiva y atractiva visualmente para el espectador. Además, la iluminación también puede utilizarse para transmitir significado y emociones sutiles en una escena.

Con el curso de iluminación de The Lighting Lab, aprenderás no sólo a manipular la luz para generar distintas emociones en el espectador, sino también a crear lightrigs (set de luces) avanzados, volúmenes, dirigir la mirada del espectador, crear un estilo visual propio, y también los aspectos más técnicos del trabajo de un lighting artist: Render settings, Colorspace, Optimización de escena.

Temario detallado en la siguiente página.



# Temario

## SEMANA 1

- 1.1 Introducción
- 1.2 ¿Qué Es La Iluminación?
- 1.3 Objetivos
  - 1.3.1 Objetivos
  - 1.3.2 Mood
  - 1.3.3 Rebelar Personalidad
  - 1.3.4 Volúmenes
  - 1.3.5 Profundidad
- 1.4 Composición
  - 1.4.1 Composición
  - 1.4.2 Composición 2

## SEMANA 2

- 2.1 Tipos De Luces En Cine
  - 2.1.1 Tipos De Luces En Cine 1
  - 2.1.2 Tipos De Luces En Cine 2
- 2.2 Tipos De Luces En 3d
  - 2.2.1 Directional Light
  - 2.2.2 Area Light
  - 2.2.3 Spot Light
  - 2.2.4 Skydome
  - 2.2.5 Hdri
  - 2.2.6 Mesh Lights Y Emission
- 2.3 Temperatura De Color
- 2.4 Iluminación De 3 Puntos
- 2.5 Ejercicio 1

## SEMANA 3

- 3.1 Indirect Lighting Gi
- 3.2 Bounces
- 3.3 Aovs
  - 3.3.1 Diffuse, Specular, Sss
  - 3.3.2 Emission, Beauty, Lightgroups
  - 3.3.3 Depth
  - 3.3.4 Position, P Y Pref
- 3.4 Lighfilters
  - 3.4.1 Light Blockers
  - 3.4.2 Light Decay
  - 3.4.3 Gobo
  - 3.4.4 Aibarndoor

## SEMANA 4

- 4.1 Lightlinking
- 4.2 Personaje Del Curso "Yih"
- 4.3 Shaders Basicos
- 4.4 Shaders Basicos 2
- 4.5 Shaders Basicos 3
- 4.6 Ejercicio 2

## SEMANA 5

- 5.1 Character Lighting
  - Character Lighting 1
  - Character Lighting 2
  - Character Lighting 3
- 5.2 Character Lighting Compo
  - Character Lighting Compo 1
  - Character Lighting Compo 2
- 5.3 Aces Y Ocio

## SEMANA 6

- 6.1 Iluminando Un Plano De Animación
  - 6.1.1 Analizando El Plano Y Buscando Referencias
  - 6.1.2 Configurando La Escena
  - 6.1.3 Empezando El Lightrig
  - 6.1.4 Refinando El Lightrig
  - 6.1.5 Eye Lighting Y Acabando El Lightrig
  - 6.1.6 Environment Lighting
  - 6.1.7 POINT CONSTRAIN Y Aovs
  - 6.1.8 Renderizando Las Layers
- 6.2 Compo Plano Animado
  - 6.2.1 Empezando La Compo Y Chr Comp
  - 6.2.2 Compo 2
  - 6.2.3 Compo 3
  - 6.2.4 Denoiser
  - 6.2.5 FX FUEGO (Aivolume)