

Curso de Cycles para Render Realista

Inicio del Curso:
9 de Enero 2017

Precio: 500€
100€ de Fundamentos
400€ del Curso de Cycles Realista.

Duración: 20 semanas
4 semanas de Fundamentos
12 semanas de Curso
4 semanas de Proyecto

Software: Blender-Cycles

Profesor: Oliver Villar



Descripción del Curso

Módulo 1 : Fundamentos de Cycles

En este Curso de Iniciación, aprenderás lo esencial para renderizar tus escenas utilizando el motor de render Cycles y Comprenderás el funcionamiento interno del mismo, unos conocimientos que te ayudarán a sacarle el máximo partido. Veremos el proceso de creación de materiales, haremos una introducción a los nodos y al uso de texturas, además del proceso de iluminación.

Módulo 2 : Cycles para Render Realista

En este Curso profundizaremos sobre el uso de Cycles para visualización arquitectónica. Además de estudiar diversas técnicas avanzadas para conseguir efectos más específicos y rigurosa optimización de escenas para reducir tiempos de render en imágenes complejas, estudiaremos trucos de iluminación y materiales complejos.

PIXELODEON

·3D SCHOOL·

Contenido

Módulo 1: Fundamentos de Cycles

- Blender Render vs. Cycles
- Introducción a Cycles y Comprensión de su funcionamiento interno
- Diferencias entre Raytracing y Pathtracing
- Tipos de Rayos
- Tipos de Shaders
- Luces y Emisores
- Introducción a los Nodos
- Grupos de Nodos
- Unwrapping Básico
- Uso de texturas e Imágenes en Cycles
- Baking y Normal Maps
- Uso de Máscaras
- Utilización del Canal Alpha para Transparencias
- Introducción a las Texturas Procedurales
- Varios Materiales en un mismo Objeto
- Desenfoque de Movimiento y Profundidad de Campo
- Ejercicios Prácticos

Módulo 2: Cycles para Render Realista

- Preparación de Escenas para Render
- Creación de Materiales y Grupos de Nodos Avanzados
- Iluminación con HDRI
- Efectos Fresnel
- Vertex Colors
- Uso de árboles de Nodos Complejos
- Cáusticas Falsas
- Nodo Light Path
- Capas de Render
- Compositing con Nodos Básicos
- Composición de 3D con Imagen Real
- Optimización y Técnicas de Reducción de Ruido
- Progressive vs. Branched Pathtracing
- Volumétricas
- Introducción al PBR (Physically Based Rendering)
- Se utilizarán estas Técnicas para realizar el Shading y Render de varias Escenas completas