

NORDIGITAL

LIGHTWAVE – Initiation

Objectifs pédagogiques :

Cette formation permet d'acquérir les bases fondamentales de l'image de synthèse. A l'issue de celle-ci, les participants seront en mesure de réaliser différents types de modélisations, d'appliquer des textures aux objets préalablement créés et de réaliser des animations de bases.

Pré-requis :

Ce stage demande une bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante de MacOS ou de Windows). La pratique d'un logiciel de création d'images ou de graphisme serait un plus.

Durée : 5 jours (35 heures)

Lieu : 38, rue du Faubourg de Béthune - 59000 Lille
ou sur site

Horaires : du lundi au vendredi de 9h00 à 13h et de 14h à 17h00.

Dates et Tarif : nous contacter

NORDIGITAL
09 53 72 21 73

Mail : contact@nordigital.fr
Site : www.nordigital.fr

Détails de la formation

Un rapide tour d'horizon

Présentation historique de l'image de synthèse et de ses différents domaines d'application.

Découverte des différentes techniques liées à la 3D : La modélisation, le skinning, l'animation, le morphing, le texturage et le rendu.

Présentation de Lightwave 3D et de ses modules : le modeler (modélisation), le layout (animation) et le hub (interface de communication).

Le module de modélisation : le modeler

Présentation de l'interface graphique.

Apprendre à naviguer dans un environnement 3D.

Les outils de navigation.

Les différents modes d'affichages.

Prise en main et présentation de l'interface et des principales palettes.

La modélisation

Organisation et sauvegarde des objets : Fonctionnement et manipulation des calques.

Les bases de la modélisation : Concept de maillage, les points, les polygones et les primitives.

Création et modification d'un maillage.

Les différentes techniques de modélisation : La modélisation polygonale et la modélisation en mode sub-patch.

Les différentes méthodes de sélection.

NORDIGITAL

LIGHTWAVE – Initiation *suite*

Les outils de transformation et de déformation.
Quelques raccourcis clavier utiles.
Concevoir et réaliser quelques objets simples.

Le texturage

Assigner différentes surfaces à un maillage.
Les différents procédés de placage.
Présentation des éditeurs de surfaces et d'images.
Créer et organiser les surfaces.
Préparer et paramétrer une texture.
Création d'une texture bitmap.
Création d'une texture algorithmique.
Comprendre les paramètres de texturage.
Texturer et sauvegarder des objets.

Le module d'animation : le layout

Prise en main et présentation de l'interface et des principales palettes : le scène éditeur, les propriétés d'objets.
Créer son plateau de cinéma.
Mise en place des éléments composant une scène.
les objets, les lumières et les caméras.
Ajout et suppression d'acteurs.
Sauvegarder les objets et le projet.
Créer sa première animation.
Présentation du graph éditeur.
Notion de temps et d'images clés.
Animation linéaire et non linéaire.
La timeline et le système de navigation.

Rendu et finalisation d'un projet

Paramétrages et choix du rendu, les différents formats d'images et de vidéo.
Notion de ray tracing et de radiosité.
Paramétrage des éclairages pour un rendu optimum.
Création, Animation et Finalisation d'un projet 3D.