

NORDIGITAL

LIGHTWAVE – Perfectionnement

Objectifs pédagogiques :

Cette deuxième session vous permettra de découvrir les fonctionnalités avancées de Lightwave 3D et d'acquérir une réelle maîtrise de ce logiciel pour une utilisation professionnelle.

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.

Détails de la formation

Le Hub

Communication entre le modelleur et le layout.
Description et utilisation des fonctionnalités du hub.
Principe de mise à jour des objets.
Gestion de la sauvegarde automatique.

Le calcul en réseau

Présentation et organisation du réseau.
Configuration du screamer net.
Configuration des machines.
Configurer ses projets avec un calcul en réseau.

Le modelleur et le layout

Présentation avancée de l'interface.
Configuration de l'espace de travail, des menus, des menus contextuels et des raccourcis clavier.
Gérer et organiser les plugins.
Présentation des meilleurs plugins du marché.
Fonctionnement et Sauvegarde des configurations.

Réaliser des modélisations complexes

Les différentes techniques de modélisation : Triangulaire, polygonale et organique.
Les secrets et les astuces de la modélisation organique, réussir une modélisation de qualité.
Réaliser une modélisation à partir d'un modèle : dessins ou photos.
Utilisation des « Weight map ».
Création d'une séquence de morphing.

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

NORDIGITAL

LIGHTWAVE – Perfectionnement *suite*

Notion de skinning, création d'un squelette.

Les fonctions avancées : Les booléennes

Réaliser un texturage de qualité

Le "surface éditeur" en détail.

Les UVMAP, gestion des différents modes de fusion modes de fusion.

Gestion des paramètres avancés pour le texturage.

Animer une texture.

Réalisation d'une animation complexe

Introduction à l'animation, le story-board et les principes d'animation.

Présentation en détail des interfaces liées à l'animation : le graph éditeur et le motion éditeur.

Interaction entre éléments : notion de parenté et de structure hiérarchique.

Notion de cinématique inverse.

Déformer et animer la structure d'un objet : Morphing et déplacement map.

Création d'un squelette de base, réglages et configuration des bones (os).

Les expressions et les fonctions automatiques.

Les effets spéciaux

Les lumières : les lens flares et les effets volumiques.

La caméra : Le brouillard, la profondeur de champ et l'effet de vitesse (motion blur).

Les particules : Création, animation et texturage avec les hypervoxels.

Le rendu

Paramétrage et gestion du rendu.

Les différents formats d'images et d'animations.

Paramétrage et optimisation des temps de calculs.