

# 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 plug-ins.  
Présentation des meilleurs plug-ins 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.