

INFOGRAPHISTE 3D

SOFTIMAGE XSI - PRESENTATION DE L'INTERFACE

LES DIFFÉRENTES ZONES DE L'INTERFACE

- La barre de menu
- La barre d'outils
- La barre d'édition

LES CALQUES

LES DIFFÉRENTES PARTIES DES FENÊTRES DE VISUALISATION

UTILISATION DE LA SOURIS DANS XSI

LES DIFFÉRENTS ÉDITEURS

GESTION DE PROJET

MODÉLISATION

LES TYPES DE GÉOMÉTRIE

- Polygon Mesh
- Subdivision de surface

PRIMITIVES ET SÉLECTION

- Principe de sélection d'objet
- Le lasso
- Sélection multiple
- Le panneau « Get / Primitive »

OUTILS DE MODÉLISATION

- Le panneau « Create / poly.Mesh »
- Le panneau « Modify / poly.Mesh »
- Déformation des objets, Lattices
- Gestion de l'historique et utilisation de « l'explorer »
- Freeze et Freeze Modeling

POINTS, POLYGONES ET EDGES

- La gestion des éléments
- Comprendre les polygones
- Le menu « Select » Les Points, les polygones et les Edges
- Les modes de sélection.
- Les outils de sélection : Loop, Tree
- Outils de manipulation par survol d'éléments
- Procédure d'enregistrement et d'exportation d'objet

MODÉLISATION AVANCÉE

- La création de surfaces atypiques
- La duplication d'objet
- Les opérations booléennes
- La modélisation organique et ses différentes techniques
- Utilisation de la subdivision de surface
- La création de modèles

PERSONNALISATION DE L'INTERFACE

- Redéfinition des raccourcis clavier
- Les plug-ins d'XSI
- Charger un plug-in système
- Description de quelques plug-ins

TEXTURING

MATERIAL – SHADERS

- Basic Material & Shaders
- Le panneau « Material Manager »
- Créer et assigner des matières
- Gérer une librairie de matières
- Ajouter, éditer, etc. des matières dans le render tree
- Appliquer et éditer des textures

LIGHTING

- Les différents types de Light
- Les propriétés des lights
- Création et visualisation de Light
- Manipulation et réglages des différents types de Light
- Utiliser la liste de Lights
- Inclusive ou Exclusive Light
- Les effets volumétriques
- Les « Lens Flare »
- Optimisation du rendu par réglage des Lights
- Les différents types d'ombrage
- Recevoir et émettre les ombres par un objet
- Volumétrie « Shadow Map »
- Utiliser une Map d'environnement pour éclairer une scène
- Global Illumination et Caustics
- « Final Gather » et « Ambient Occlusion »

RENDU

CAMÉRAS

- Travailler avec les caméras
- Créer et synchroniser la caméra
- Afficher ou cacher des éléments de la caméra
- Animer la caméra
- Appliquer un « Lens Shader » à la caméra
- Créer un effet profondeur de champ
- Rendu avec des caméras multiples

LES EFFETS SPÉCIAUX

- « Rigid Body »
- « Hair »
- « Soft Body »
- « Cloth »

L'ANIMATION

- Les outils d'animation
- L'animation « Key Frame »
- L'animation de personnage
- Le « Rig » de base
- Le « Skin » de base
- L'animation par « Shape »
- Le « Shape Manager »
- Synoptic

LE COMPOSITING

- Le rendu par passes
- La gestion des partitions
- Softimage illusion, FxTree, Fx viewer...
- Les Overrides, object, shader...