

3D

LIGHTWAVE 3D - INTERMÉDIAIRE

OBJECTIF

Outil professionnel pour le packaging, la décoration d'intérieur, les applications industrielles etc. Cette formation s'adresse également aux personnes désirant réaliser des images 3D pour le cinéma, la télévision, la publicité.

CONTENU PÉDAGOGIQUE :

Notions d'imagerie 3d

- Image bi-dimensionnelle, image tri-dimensionnelle
- Nature des images 3d
- Terminologie de lightwave 3d
- L'importance des raccourcis claviers

Lightwave 3D, le Modeler

- Visualisation des objets
- Panneau display option
- Panneau data option
- Panneau surface
- Méthodologie de création d'objet

Primitives et sélection

- Principe de sélection d'objet
- Le lasso
- La sélection par le panneau statistique
- Sélection multiple
- Les calques, état de calque
- Enregistrer les calques
- Couper, copier, coller

Outils de modélisation

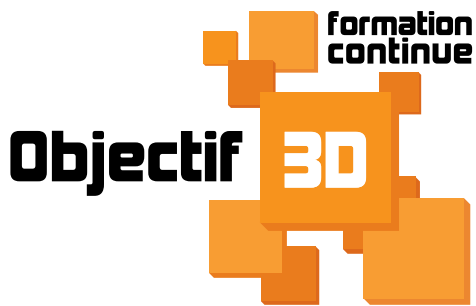
- La règle de la main droite
- Dimensionnement des objets
- Déformation des objets

Points, polygones et surfaces

- La gestion des éléments
- Comprendre les polygones
- Les points, les courbes
- Les surfaces
- Les images de fond
- Procédure d'enregistrement et d'exportation d'objet

Modélisation avancée

- La création de surfaces atypiques
- La duplication d'objet
- Les opérations booléennes
- Les drills et solid drill
- Les subpatches
- Conversion d'objets en subpatches
- Procédure de transfert vers le layout



PUBLIC ET PRÉ-REQUIS

Tout public ayant une connaissance de l'environnement informatique et d'un logiciel de retouche d'image

LOGICIEL

Newtek Lightwave 3D

CADRES DE PRISE EN CHARGE

Accessible par le biais d'un DIF ou d'une période de professionnalisation

DURÉE

57 jours soit 400 heures

3D

LIGHTWAVE 3D - INTERMÉDIAIRE (suite)

Lightwave 3D, le Layout

- Configuration du Layout
- L'espace virtuel
- Les vues et les options
- L'éditeur de scène
- La visibilité des objets
- La sélection d'objet et d'élément
- Le déplacement d'objet et d'élément
- Les dimensionnements d'objets
- Notion de point de pivot
- Ajout et suppression d'objet ou d'élément
- Cloner un objet

Les objets en scène

- Les couleurs
- Les paramètres de base des surfaces
- Rendre une image fixe
- Lissage et anticrénelage

Le texturage

- Textures images
- Textures répétitives
- Textures de luminosité
- Textures spéculaires
- Textures de réflexion
- Textures de transparence
- Textures de relief
- Textures procédurales
- Textures de déplacement
- Textures de découpe

Lumière et caméra

- Les lumières
- Check list des lumières
- Ajout de lumière
- Les types de lumière
- Utiliser une enveloppe
- Prévisualisation et enregistrement d'une animation

La caméra

- Les paramètres de rendu
- Check list de la caméra
- Format de prise de vue
- Le flou de mise au point
- Le flou de mouvement

L'animation

- Notion de parent et enfant
- Distance et durée
- Le panneau graph editor
- Les objets cibles
- Suivi en mouvement et suivi fixe
- Création d'objets fictifs

Objectif 3D

CS 74607

34397 Montpellier Cedex 5

Tél. : 04 67 150 166

Fax : 04 67 99 52 20

contact@objectif3d.com

<http://formation-continue.objectif3d.com>