

APPRENDRE LIGHTWAVE 9

7H00 DE VIDÉO - COLLECTION «APPRENDRE PAR LA PRATIQUE»

Après une introduction à la philosophie de cet impressionnant outil de NewTek, vous aborderez le Modeler : l'interface, les vues et les modes de sélection, puis les subdivision surfaces, les outils de modélisation incontournables et, exemples concrets à l'appui, les méthodes de modélisation utilisées par les professionnels. Le tutoriel enchaîne ensuite sur le Layout : prise en main puis utilisation des différents Editors (Scene, Graph, Surface, Node), création de squelettes d'animation pour des objets mécaniques et organiques, utilisation des différents types de lights et des caméras, toujours sur la base d'exemples sur lesquels vous pourrez vous exercer.

Premier formateur certifié Newtek Europe ! Ce DVD est également distribué par NewTek en Bundle avec LightWave 9.

L'ÉLEPHORMATEUR, OLIVIER MICHON

Olivier Michon, travaille comme vidéographe indépendant, principalement pour des studios de design audiovisuel depuis près de dix ans. Il a participé à l'habillage 3D de plusieurs programmes et chaînes de télévision (TF1, France5, Canal+, w9) dont vous avez certainement pu voir les images.

SOMMAIRE

Introduction

Présentation du formateur

1. Présentation générale

Philosophie du logiciel Modeler | Layout > Le Hub comme pont entre les deux applications > Organisation d'un projet : le Content Directory

MODELER

1. Présentation générale

Configuration des menus > Ajouter un plug-in à l'interface > Optimisation de l'interface et raccourcis clavier > Le pavé numérique et les vues OpenGL > Navigation dans les vues OpenGL > Sélection des points / edges / polygones > La notion d'objet et de calque

2. Généralités sur les Subdivision Surfaces

Subpatch et Catmull-Clark > Edge weighting

3. Quelques concepts clés et vue d'ensemble des outils de modélisation

La notion de surface > Le centre d'action > Les outils de déformation > L'outil Rounder > L'outil Multishift > Le mode Symmetry > Les Vmaps

4. Méthodes de modélisation

Obtenir des objets complexes à partir de primitives > Optimiser le flow des polygones en mode Sub-D

5. Modélisation polygonale et organique

Modélisation d'une chaise > Modélisation d'un personnage

LAYOUT

1. Présentation générale

Configuration de l'interface et des menus > Préférences générales > Configuration des viewports, paramètres OpenGL > Raccourcis clavier

2. Notion de scène

Caméras, Lights, Objects, Bones > Fonctionnement de la grille > Notion de keyframe, utilisation du mode AutoKey > Notion de point pivot > Notion de hiérarchie, Parent et Target

3. Le Scene Editor

Edition globale des paramètres > La Dope Sheet

4. Le Graph Editor

Introduction et présentation > Configuration de l'interface et des menus > Notions d'enveloppe et de channel > Manipulation des courbes > Notion d'expression

5. Squelettes d'animation : objet mécanique

Rigging d'un objet mécanique > Cinématiques directe et inverse > Utilisation d'expression > Utilisation d'un target

6. Squelettes d'animation : objet organique

Mise en place d'une structure de Skelegons > Vue d'ensemble du squelette dans Skelegon Tree > Les Weight Maps associés aux Skelegons > Des Skelegons aux

bones > Cinématique directe (FK) > Cinématique inverse (IK) > L'option Match Goal Orientation > Application : cycle de marche

7. Le Surface Editor

Présentation du Classic Surface Editor > OpenGL vs Viper > Le Texture Editor et les différents types de layers > Les Surface Presets > Les options de sauvegarde en quittant le Layout

8. Le Node Editor

Introduction > Présentation de l'interface > Le Node Editor par la pratique en 4 exemples > Les Shaders et les Materials > Animation d'un gradient

9. Displacement Map

Le Node Editor pour déformer la géométrie > Subdivision Order > Adaptive Pixel Subdivision (APS)

10. Lights

Introduction > Distant light > Point light > Spot light > Linear et area lights > Radiosité > Backdrop only > Monte Carlo et Final Gather

11. Caméras

Les différents types de caméras > Perspective vs Classic Camera > Notion de Global Camera

12. Antialiasing

Fonctionnement de l'Adaptive Sampling

13. Conclusion

Conclusion de l'auteur

EXTRAIT DISPONIBLE SUR
<http://www.elephorm.com>

FICHE PRODUIT DÉTAILLÉE

- Prix public TTC : 69 Euros
- Langue : français
- Date de sortie : Novembre 2007
- Niveau : Intermédiaire. Vous devez être familier avec un environnement PC ou MAC
- DVD ROM compatible Mac et PC
- Durée totale : plus de 7heures
- Vidéos accessibles par un menu interactif
 - LightWave 9 est un produit de Newtek
 - Version du logiciel utilisée pour cette formation : LightWave 9.2
 - Auteur : Olivier MICHON

CONFIGURATION RECOMMANDÉE MAC/PC

- Win 2000-XP-Vista ou MAC OS X
- Résolution : 1024*768
- Processeur : 1,2 GHZ minimum
- Lecteur de DVD-ROM requis
- Carte son requise



3 760 14 111 019 4



ELEPHORM
LA FORMATION PAR LES NOUVEAUX MÉDIAS