

PROGRAMME DÉTAILLÉ

COMMUNICATION – DESIGN 3D

Réf. CM01007 **LIGHTWAVE 3D** CONCEPTION ET ANIMATION 3D (DONT PERSONNAGES 3D)

PUBLIC :

Graphistes, designers, architectes ou toute personne désirant concevoir des projets animés en 3D avec personnages.

PRÉ-REQUIS :

Maîtriser l'outil informatique. Avoir des connaissances en PAO serait un plus.

OBJECTIFS :

La formation LIGHTWAVE 3D a pour objectifs de :

- Créer des images de synthèse (statiques ou animées).
- Maîtriser rapidement les bases de la modélisation, les textures, les lumières, l'animation et les modes de rendu.
- Approfondir les techniques de modélisation et d'animation.
- Comprendre les nouveautés de la dernière version, approfondir ses connaissances et améliorer sa méthode de travail.

DURÉE :

5 jours.

MÉTHODES ET OUTILS

PÉDAGOGIQUES :

Formation dispensée par un formateur professionnel spécialisé principalement dans les logiciels de conception et d'animation 3D (notamment sur les personnages 3D) de la gamme NEWTEK.

PC / Mac complet.

Divers supports de cours fournis.

Méthode pédagogique participative. Validation des acquis (QCM). Attestation de formation. Formation théorique et pratique.

LIEU DE FORMATION :

En stage ou en intra.

EFFECTIF :

1 à 10 personnes.

Date d'élaboration 03/09/2020
Dernière mise à jour 03/09/20
Version : 1

Centre de formation **STAGE'UP**

Siège social: 23 rue Antigna 45000 ORLEANS

Service commercial: 14 rue d'Amsterdam 75009 PARIS

Siret: 488 346 610 000 30 APE: 8559A N° Existence: 24 45 02361 45

Tél.: 0 810 356 365 (N°Azur Tarif Local) email: contact@stageup.fr

Vous avez un besoin de formation sur **LIGHTWAVE 3D** ? Profitez de nos solutions formatives dédiées à vos besoins et adaptées à votre activité professionnelle. Nos formateurs sont des professionnels recrutés pour leur expérience professionnelle et leur expertise sur les logiciels de conception et d'animation 3D en incluant l'animation de personnages 3D. Nos consultants traceront avec vous un programme ciblé sur les précisions de vos demandes.

Partout en France : Amiens, Angers, Bordeaux, Dijon, Grenoble, Le Havre, Le Mans, Lille, Lyon, Marseille, Metz, Montpellier, Nantes, Nice, Nîmes, Orléans, Paris, Perpignan, Reims, Rennes, Rouen, Saint-Etienne, Strasbourg, Toulon, Toulouse, Tours, Villeurbanne...

CONTENU

Présentation du logiciel et ses utilisations

Interface

- Modeler.
- Hub.
- Layout.

Modélisation

- Les primitives.
- Le maillage.
- Les splines.
- La subdivision de surface.
- Le sub-patchweight.

Textures et lumières

- Map d'images.
- Les textures procédurales.
- Gradients.
- Les calques et alphas.
- Le module viper.
- Distant light, point light, spotlight linear light et l'area light.
- L'éclairage volumétrique lens flares.

Animation et rendu

- Le réglage des courbes d'animation.
- Spreadsheet scene manager.
- Schematic view.
- Displacement mapping.
- Morphing.
- Bones.
- Motion Blur.
- La profondeur de champs.
- La radiativité.
- Mise à l'échelle d'un prototype.

Particules FX

- Flots de particules.
- Détection des collisions.
- Gestion des forces : vent, gravité, attraction.
- Pluie, étincelles, champs d'étoiles, groupe d'objets.
- Flocking et swarming.



PROGRAMME DÉTAILLÉ

COMMUNICATION – DESIGN 3D

Réf. CM01007 **LIGHTWAVE 3D** CONCEPTION ET ANIMATION 3D (DONT PERSONNAGES 3D)

PUBLIC :

Graphistes, designers, architectes ou toute personne désirant concevoir des projets animés en 3D avec personnages.

PRÉ-REQUIS :

Maîtriser l'outil informatique. Avoir des connaissances en PAO serait un plus.

OBJECTIFS :

La formation LIGHTWAVE 3D a pour objectifs de :

- Créer des images de synthèse (statiques ou animées).
- Maîtriser rapidement les bases de la modélisation, les textures, les lumières, l'animation et les modes de rendu.
- Approfondir les techniques de modélisation et d'animation.
- Comprendre les nouveautés de la dernière version, approfondir ses connaissances et améliorer sa méthode de travail.

DURÉE :

5 jours.

MÉTHODES ET OUTILS

PÉDAGOGIQUES :

Formation dispensée par un formateur professionnel spécialisé principalement dans les logiciels de conception et d'animation 3D (notamment sur les personnages 3D) de la gamme NEWTEK.

PC / Mac complet.

Divers supports de cours fournis.

Méthode pédagogique participative. Validation des acquis (QCM). Attestation de formation. Formation théorique et pratique.

LIEU DE FORMATION :

En stage ou en intra.

EFFECTIF :

1 à 10 personnes.

Date d'élaboration 03/09/2020
Dernière mise à jour 03/09/20
Version : 1

Centre de formation **STAGE'UP**

Siège social: 23 rue Antigna 45000 ORLEANS

Service commercial: 14 rue d'Amsterdam 75009 PARIS

Siret: 488 346 610 000 30 APE: 8559A N° Existence: 24 45 02361 45

Tél.: 0 810 356 365 (N°Azur Tarif Local) email: contact@stageup.fr

SUITE CONTENU

Hypervoxels

- Liquides : eau, mercures, flots de boues.
- Volumétriques : fumée, explosion, fourrure.
- Sprites clips : images fixes ou animées.
- Combinaisons avec Particule FX.

Objets Multimeshes

- Création de morphmap dans le modeler.
- Morph-mixer dans le layout pour l'animation faciale.

Setting et skinning

- Technique de mise en place des skelegons dans le modeler.
- Création et assignation des weightmaps. Technique d'orientation des bones dans le layout.
- Réglages des compensations de joints.
- Réglages des contractions musculaires.

Rigging du squelette

- Mise en place de la cinématique hybride.
- Mise en place d'expressions pour les contraintes d'animation.

Animation de personnages

- Motion mixer (animation non-linéaire).
- Motion designer (dynamique des corps mous).
- Sasquatch (cheveux, poils, herbes).

Fin de formation

- Conclusions.
- Test de niveau et correction.
- Évaluation qualitative.
- Validation des acquis.
- Remise de l'attestation de formation.
- Remise d'un support de cours et documents annexes.

