



Organisme de **F**ormation **E**uropéen **L**inguistique et **I**nformatique

LightWave - Initiation

PROGRAMME :

Présentation du logiciel :

Lightwave 3D est un puissant logiciel d'image de synthèse très largement répandu dans le monde de la production broadcast. Il propose de puissants outils de modélisation, d'animation et de rendu.

Durée : 5 Jours

Objectifs :

Maitriser les fonctionnalités de base du logiciel LightWave.

Pré requis :

Bonne connaissance de l'outil informatique et la connaissance de logiciel d'infographie est un plus

Public :

Graphistes, maquettistes, illustrateurs, designer, architectes ou toute personne souhaitant réaliser des projets 3D professionnels

Prise en main de l'interface

- Installation et organisation du contenu
- Introduction à l'interface graphique
- Modeler
- Hub
- Layout

Les techniques de modélisation

- Les primitives
- Le modèle, le maillage et sa structure
- Organisation et gestion des calques
- Manipulation et rajout de maillage
- Les outils de base de la modélisation
- Les splines
- La subdivision de surface
- Edition du maillage
- Le subpatchweight

Les textures et lumières

- Création des surfaces
- Le map d'images
- Les textures procédurales
- Les gradients
- Les calques et les alphas
- Le module viper (rendu interactif)
- Les distant light, point light, spotlight
- Le linear light et l'area light
- L'éclairage volumétrique et les lens flares
- Optimisation des textures

Le layout

- Mise en place d'un objet 3D
- Organisation des items
- Mise en place et réglage des lumières
- Mise en place et réglage des caméras

OFELI – SARL au capital de 7500€

26, Rue des Rigoles – 75020 PARIS

Tel : 01.43.60.39.22 Fax : 01.43.60.35.91

Siret : 488 148 933 00010 No de déclaration : 1175 40502 75

www.ofeli.fr

L'animation et le rendu

- Réglage des courbes d'animations dans le graph editor
- Le spreadsheet scene manager
- La shematic view
- Le déplacement mapping
- Effets atmosphériques
- Le morphing
- Les bones
- Le motion blur
- La profondeur de champ
- La radiosit 
- Principes de l'animation 3D
- Courbes, enveloppes et  diteurs

EVALUATION DES CONNAISSANCES ACQUISES