



Apprendre LightWave 3D v.09

85 leçons

Durée estimée : 06h34

Référence : BFEP-257

- Le mot de l'auteur avec Tuto Lightwave 3D v.09
- Philosophie du logiciel - Modeler | Layout
- Le Hub comme pont entre les deux applications
- Organisation d'un projet : le Content Directory
- 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
- Note concernant la gestion des layers
- Subpatch et Catmull-Clark
- Edge weighting avec Tuto Lightwave 3D v.09
- La notion de surface
- Le centre d'action
- Les outils de déformation
- L'outil Rounder
- L'outil Multishift
- Le mode Symmetry
- Les Vmaps
- Obtenir des objets complexes à partir de primitives
- Optimiser le flow des polygones en mode Sub-D
- Modélisation d'une chaise
- Modélisation d'un personnage
- Configuration de l'interface et des menus avec Tuto Lightwave 3D v.09
- Préférences générales
- Configuration des viewports, paramètres OpenGL
- Raccourcis clavier
- Cameras, Lights, Objects, Bones avec Tuto Lightwave 3D v.09



Apprendre LightWave 3D v.09

85 leçons

Durée : 06h34

Référence : BFEP-257

- Fonctionnement de la grille
- Notion de keyframe, utilisation du mode AutoKey
- Notion de point pivot
- Notion de hiérarchie, Parent et Target
- Edition globale des paramètres
- La Dope Sheet
- Introduction et présentation
- Configuration de l'interface et des menus avec Tuto Lightwave 3D v.09
- Notions d'enveloppe et de channel
- Manipulation des courbes
- Notion d'expression
- Rigging d'un objet mécanique
- Cinématiques directe et inverse
- Utilisation d'expression
- Utilisation d'un Target
- 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) partie 1
- Cinématique inverse (IK) partie 2
- L'option Match Goal Orientation
- exemple d'application: cycle de marche
- Présentation du àÇ classic àÈ Surface Editor
- OpenGL vs Viper
- Le Texture Editor et les différents type de layers
- Les Surface Presets
- Les options de sauvegarde en quittant le Layout
- Introduction avec Tuto Lightwave 3D v.09



Apprendre LightWave 3D v.09

85 leçons
Durée : 06h34
Référence : BFEP-257

- Présentation de l'interface avec Tuto Lightwave 3D v.09
- Exemple pratique - partie 1
- Exemple pratique - partie 2
- Exemple pratique - partie 3
- Exemple pratique - partie 4
- Les Shaders et les Materials
- Animation d'un gradient
- Le Node Editor pour déformer la géométrie
- Subdivision Order avec Tuto Lightwave 3D v.09
- Adaptive Pixel Subdivision (APS)
- Introduction avec Tuto Lightwave 3D v.09
- Distant Light avec Tuto Lightwave 3D v.09
- Point Light avec Tuto Lightwave 3D v.09
- Spot Light avec Tuto Lightwave 3D v.09
- Linear et Area Lights
- Radiosité : introduction
- Backdrop only avec Tuto Lightwave 3D v.09
- Monte Carlo et Final Gather
- Les différents types de caméras
- Perspective vs Classic Camera
- Notion de Global Camera
- Fonctionnement de l'Adaptive Sampling
- Conclusion de l'auteur avec Tuto Lightwave 3D v.09
- Demo - Le mot de l'auteur avec Tuto Lightwave 3D v.09
- Demo - Rigging d'un objet mécanique
- Quiz