

MODO PERFECTIONNEMENT

5 jours en présentiel (35 heures)

Objectifs pédagogiques

La formation Modo perfectionnement vous permet d'identifier et de pratiquer la meilleure méthodologie de modélisation et de rendu pour atteindre un résultat optimum. Intégrer les bases de l'animation.

Population visée

Utilisateurs de Modo.

Pré-requis

Avoir de bonnes connaissances en modélisation, texture et rendu ou avoir suivi le stage Modo Initiation.

Méthodes pédagogiques

8 participants maximum, un poste par stagiaire et un support de cours (livre) est remis à la fin du stage. La formation est constituée d'explications théoriques, de démonstrations suivies d'exercices de mise en pratique.

Formateur

Consultant formateur, spécialiste 3D.

Modalités de validation des acquis

Évaluation des acquis via un questionnaire.
Attestation de fin de stage.

Contenu

Modelisation Niveau 2

- Gestion du Flux de travail en SubD
- Modélisation organique avancée (voiture, visage...)
- Gestion de la rigidité en Subdivision de surface
- Modélisation en Low Poly
- Simulation de détails par textures
- Outils de sculpture
- Combiner les outils de sculpture et les brosses
- Sculpter avec des images de base
- Re-Topology
- Baking de normal maps et déplacement maps
- Modélisation procédurale avancée

Animation

- Squelettes
- Rigging et autorig ACS
- Outils d'animation avancés
- Gestion de cinématique et déformeurs

Dynamics

- Gestion de soft et rigid bodies
- Particules

Rendu

- Textures nodales
- Gestion des shaders avancés
- Rendu d'effets volumétriques
- Booléennes de rendu
- Rendu par passes

Textures

- Utilisation des fonctions Unwrap et UV Peeler pour développer les UV
- Manipulation des UV
- Stratégie des UV d'objets mécaniques et organiques

[Pour en savoir plus...](#)