

Rendu

KeyShot - Les bases

2 jours (14h00) | ★★★★★ 4,6/5 | KEYS-IN | Évaluation qualitative de fin de stage |
Formation délivrée en présentiel ou distanciel ⁽¹⁾

Formations Multimédia › 3D et animation › Rendu



À l'issue de ce stage vous serez capable de :

- Comprendre et appliquer les différentes fonctionnalités du logiciel KeyShot pour produire de façon intuitive des vues de vos projets en images de synthèse réalistes.

Niveau requis

Avoir une bonne connaissance de l'outil informatique et d'un logiciel de création graphique 3D (SketchUp, Rhinoceros 3D, ZBrush, Autodesk 3DS MAX, Cinema 4D, SolidWorks...).

Public concerné

Infographistes 3D, architectes, décorateurs et/ou illustrateurs déjà utilisateurs de SketchUp Pro ou d'un autre logiciel de création 3D souhaitant produire des rendus avec un meilleur impact visuel.

Cette formation :

- Est animée par un consultant-formateur dont les compétences techniques, professionnelles et pédagogiques ont été validées par des diplômes et/ou testées et approuvées par l'éditeur et/ou par M2i Formation
- Bénéficie d'un suivi de son exécution par une feuille de présence émarginée par demi-journée par les stagiaires et le formateur.

(1) Modalité et moyens pédagogique :

Formation délivrée en présentiel ou distanciel * (e-learning, classe virtuelle, présentiel à distance). Le formateur alterne entre méthodes ** démonstrative, interrogative et active (via des travaux pratiques et/ou des mises en situation). La validation des acquis peut se faire via des études de cas, des quiz et/ou une certification.

Les moyens pédagogiques mis en oeuvre (variables suivant les formations) sont : ordinateurs Mac ou PC (sauf pour les cours de l'offre Management), connexion internet fibre, tableau blanc ou paperboard, vidéoprojecteur ou écran tactile interactif (pour le distanciel). Environnements de formation installés sur les postes de travail ou en ligne. Supports de cours et exercices.

* Nous consulter pour la faisabilité en distanciel. ** Ratio variable selon le cours suivi.

Programme

Jour 1

L'interface de KeyShot

- Présentation de l'interface
- Les formats d'import, le Live Linking et les logiciels 3D concernés

La navigation

- Se déplacer dans la vue 3D
- Manipuler les objets 3D
- Les raccourcis clavier

Les bibliothèques de matériaux

- Les matériaux
 - Axalta, cloth and leather, gem stones, glass
 - Liquids, metal
 - Miscellaneous, mold tech, paint
 - Plastic, stone, toon
 - Translucent
 - Wood
- Les matériaux light
 - les, aera, point light
- Les caustics
- Délier la matière
- Les couleurs

Les images HDRI

- Environnement et map HDRI
- Les sites pour les HDRI
- Arrière-plan
- Textures
- Bump et normal maps
- Opacity map
- Specular map
- Label
- Texture procédurale

L'environnement

- Scène
- Créer un groupe
- Instancing
- Environnement
- L'éditeur HDRI
- Sun and sky
- Surbrillance
- Ajuster la perspective
- Caméra
- Profondeur de champs
- Réglages

Jour 2

L'animation

- Comprendre la timeline
- Les différents types d'animation
- Animations de caméra
- Exemple de copier-coller d'animations
- Flou de mouvement
- Fade
- Changement caméra
- Export final

Le rendu

- Images fixes
- Qualité et paramètre de rendu

KeyShot et VR

- Définition de la version VR
- Les différentes possibilités
- Paramètre de rendu

Exemples de travaux pratiques (à titre indicatif)

- *Présentation du rendu studio et du rendu environnemental*
- *Chercher ses sources*
- *Préparation dans un logiciel de 3D*
- *Incrustation sur Backplates*
- *Ajouter la map HDRi*
- *Le rendu (Clown Pass et map de base)*
- *AO Pass*
- *Hard Shadow Pass*

Postproduction multipasse dans Photoshop

- Ajouter les passes sur Photoshop, les fusionner et les retoucher
- Les bonnes pratiques dans Photoshop
- Optimisation, réglages, effets
- Finalisation et export

Modalités d'évaluation des acquis

L'évaluation des acquis se fait :

- En cours de formation, par des productions
- Et, en fin de formation, par un questionnaire d'auto-évaluation ou une certification (M2i ou éditeur)