

Rendu

KeyShot - Perfectionnement

1 jour (7h00) | ★★★★★ 5/5 | KEYS-PE | 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 :

- Maîtriser le logiciel KeyShot pour obtenir des rendus 3D de haute qualité.

Niveau requis

Avoir suivi la formation KEYS-IN "KeyShot - Les bases". Maîtriser un logiciel de modélisation 3D et avoir des connaissances sur Photoshop.

Public concerné

Tout public confronté au dessin technique.

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

Méthodologie de lighting avancé

- Eclairer rapidement une scène d'intérieur
- Le bon usage des éclairages de surface
- Comment éclairer un plafond décaissé ? (lumières indirectes)
- Eclairage venant de l'extérieur :
 - Lumière de surface
 - HDRI (High Dynamic Range Imaging)
- Equilibre entre éclairage global et luminaires

Introduction à l'éditeur graphique de matériaux (Material Graph) ou organigramme de matière

- Qu'est-ce qu'un logiciel nodal ?
 - Principes et avantages (comparaison par rapport au système classique d'arborescence de calques)
- Qu'est-ce qu'un node (un noeud) ?
- 4 types de nodes :
 - Les matériaux
 - Les textures
 - Les rendus
 - Les animations

La bibliothèque de nodes

- Son accessibilité
- Les nodes en détail
 - Bump add
 - Color adjust / color composite
 - Color invert / color key mask
 - Echelle des valeurs dans KeyShot
 - Color to number / color fade
 - Number fade

Exemple de travaux pratique (à titre indicatif)

- *Création de divers matériaux combinant les nodes étudiés*

Post-production niveau avancé

- Usage d'actions, de scripts et de raccourcis dans Photoshop
- Comment gagner en productivité et rapidité de manière non destructive ?
- Comment mélanger rendus graphiques et rendus en illumination globale ?

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)