

RHINOCEROS 3D AVEC KEYSHOT

2 jours (14 heures en présentiel ou 14 heures à distance en classe virtuelle)

Objectifs pédagogiques

Cette formation permet aux stagiaires d'identifier les fonctions du moteur de rendu KeyShot et déterminer ses éléments de base. Organiser des composants de travail, comme les matériaux ou les différents calculs d'illumination.

Population visée

Infographistes 3D souhaitant acquérir les connaissances permettant de réaliser des images réalistes avec KeyShot.

Pré-requis

Connaissance préalable des bases de Rhinocéros 3D.

Procédures de positionnement et d'évaluation des acquis à l'entrée de la prestation

Audit téléphonique d'un conseil-formation pour s'assurer des pré-requis et des besoins de l'apprenant, complété d'un audit de niveau via un formulaire à remplir, soumis à l'analyse du formateur-référent.

Méthodes pédagogiques

8 participants maximum, un poste par stagiaire et un support de cours est envoyé en fin de stage (vidéos tutorielles et/ou support spécifique). La formation est constituée d'apports théoriques, de démonstrations et de mises en pratique basées sur des exercices applicatifs et/ou ateliers.

Formateur

Consultant formateur, certifié Rhinoceros.

Modalités de validation des acquis

Évaluation continue via des exercices applicatifs et/ou des ateliers de mise en pratique.
Évaluation en fin de stage par la complétion d'un questionnaire et/ou d'une certification officielle issue du Répertoire Spécifique.
Émargement quotidien d'une feuille de présence (en présentiel ou en ligne).
Complétion par le formateur/la formatrice d'un suivi d'acquisition des objectifs pédagogiques.
Remise d'une attestation individuelle de réalisation.

Contenu

Interface du logiciel

- Comprendre l'environnement de KeyShot
- L'interface utilisateur
- Comprendre les cameras
- Importation des fichiers dans KeyShot
- Comprendre la structure des matériaux
- Les matériaux, diffuse, texture, bump, glossiness
- Illumination et environnement

Construire une scène avec KeyShot

- Utilisation des HDRI en tant qu'illumination globale
- Placer des logos et décalcomanies
- Rendu en temps réel
- Caméra réglages
- Réglages de qualité et de vitesse
- Profondeur de champs et ses caractéristiques
- Ajustement de la lumière
- Images en arrière plan
- Animations des pièces

Créations des premiers rendus grâce aux exercices

- Mise en pratique des concepts appris:
- Mise en lumière
- Création d'une scène
- Matériaux complexes
- Textures et décalcomanies
- Mise en place de différentes caméras
- Exportations des rendus
- Basse définition, haute définition
- Post-production