

RHINOCEROS 3D AVEC KEYSHOT

2 jours en présentiel (14 heures)

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.

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, certifié Rhinoceros.

Modalités de validation des acquis

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

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