

Keyshot 3D leader dans le design - Initiation

Format :

Présentiel

Durée :

3 jours / 21 h

Référence :

GRA-KEY-1609

Public :

Designers et concepteurs 3D

Personnes en situation de handicap :

Vous êtes en situation de handicap et vous souhaitez faire une formation ?

Merci de bien vouloir nous contacter en amont afin d'étudier ensemble vos besoins et les solutions les plus adaptées.

Objectifs de développement des compétences :

Être Capable de :

Importer un objet Shark dans Keyshot

Utiliser un environnement pour éclairer l'objet

Ajouter des éclairages

Texturer l'objet

Faire un rendu photo réaliste

Pré-requis :

Utilisation du système d'exploitation et manipulation d'objets 3D

Méthodes Pédagogiques mobilisées :

Les prestations de formation sont assurées par des formateurs professionnels qui utilisent des moyens pédagogiques adaptés.

Dans le cadre de session intra entreprise, possibilité de travailler sur vos projets afin de répondre à vos besoins spécifiques. Supports de cours pédagogiques imprimés et/ou numérisés.

Répartition du temps (environ) :

Théorique 45%, Pratique 55%

Modalités d'évaluation :

1 - Questionnaire d'évaluation à chaud rempli par le stagiaire en fin de formation.

2 - Questionnaire d'évaluation à froid de la mise en oeuvre des compétences, rempli par le stagiaire environ 6 mois après la fin de formation.

Moyens techniques mobilisés :

En présentiel :

- Salle(s) de cours équipée(s) des moyens audiovisuels (vidéoprojecteur + écran) avec le matériel adapté à la formation. Pour cette formation, un ordinateur par stagiaire est nécessaire équipé du logiciel. Nous pouvons le fournir au besoin sur simple demande.
- Supports de cours pédagogiques imprimés et/ou numérisés.

A distance ou en formation mixte :

- Un ordinateur pour chaque stagiaire équipé d'une webcam, d'un micro, d'une connexion haut débit, du logiciel objet de la formation et ayant un outil de visio-conférence installé en amont.
- Support de cours numérique fourni par nos soins.

Assistance technique et pédagogique :

En présentiel : Assistance technique et pédagogique assurée par nos formateurs.

A distance ou en formation mixte :

L'assistance technique est assurée par nos équipes par mail ou par téléphone au 05 24 61 30 79.

Nos formateurs assurent l'assistance pédagogique en mode synchrone durant les face à face à distance.

NB :

PROFIL DU FORMATEUR :

20 ans d'expérience en tant qu'expert 3D , coach et formateur

EXPERTISE:

- Modélisation et Rendu 3D

Modélisation 3D Nurbs Conceptuelle Associative à destination du design de produit : SharkCAD, Solidthinking Evolve, Altair Studio

Modélisation 3D Paramétrique à destination du design et de l'industrie : Zw3D

Rendu 3D photo réaliste, Animation et création de matériaux : Keyshot

- PAO - Photo

Mise en page PAO : Affinity Publisher, InDesign

Illustration vectorielle : Affinity designer, Illustrator

Retouche de photos : Affinity Photo

Edition et post production classique et par Intelligence Artificielle : Suite Topaz, Suite Skylum

- Montage vidéo / Audio / Etalonnage

Montage video et audio : Screenflow , Camtasia , Da Vinci Resolve

Etalonnage et effets spéciaux : Da Vinci Résolve

Edition de son : Adobe Audition

Modalité et délai d'accès à la formation :

Sur inscription.

UNIVERS FORMATION s'engage à prendre en charge votre demande sous un délai de 48h et à proposer des dates d'entrée en formation sous un délai de 15 jours, en fonction de vos disponibilités et de celles du formateur

UNIVERS FORMATION Sarl - N° SIRET 800 600 116 00027 - APE 8559A - N° TVA intra FR44800600116

DA enregistrée sous le numéro 72330932933 auprès de la préfète de région Nouvelle Aquitaine - Ce numéro d'enregistrement ne vaut pas agrément de l'état
Bordeaux-La Rochelle-Nantes-Poitiers-Angoulême-Limoges-Toulouse-Pau-Bayonne-Paris-Lyon-Montpellier-Perpignan

Siège administratif / Tél.: 05 24 61 30 79 - 43, rue d'Armagnac 33800 BORDEAUX - Certification QUALIOPI CPS RNCQ 0190

www.univers-formation.fr / contact@univers-formation.fr

présenti.

Votre rapidité de réponse sur toutes les questions administratives et questionnaires de positionnement permettra d'accélérer le démarrage de votre formation.

Tarif :

Nous contacter pour devis personnalisés.

Programme de la formation

IMPORTATION ET INTERFACE

1. Importer une géométrie

- Importer une géométrie

Activer le mode nurbs

Gérer la tessellation

Gérer l'orientation

Les différents formats d'import et leurs avantages

Les modes de sauvegarde

2. Interface

Description générale de l'interface et de la navigation

Librairies

- Matières

Tour d'horizon rapide

- Couleurs

Tour d'horizon rapide

- Textures

Tour d'horizon rapide

- Environnements

Principalement le 3 pannel Straight et le Ligt Tent white floor

- Arrière plans

Tour d'horizon rapide

Projet

Description cillée de l'onglet projet comme suit :

- Scene

Description exhaustive du panneau de scène en décrivant tous les points utiles notamment:

L'arbre de scène et son utilisation pour texturer

Création de groupes

Panneau de propriété

Position

Déplacement

Mise à l'échelle pour gérer les artefacts visuels quand deux faces transparentes se touchent

Translation et rotation

- Onglet Matière

Description exhaustive de son utilisation lors du texturage

- Onglet Caméra

Tout sur les caméras

- Environnement

Description des fonctionnalités du panneau environnement

- Eclairage

Description des fonctionnalités du panneau éclairage, des divers mode de rendu proposés et de leur utilisation concrète.

Problématique du lancer de rayon de l'illumination globale et des ombres Option d'éclairage du sol

- Onglet Image

Description des fonctionnalités de l'onglet image

Rendu

Description des options de rendu

- Sortie

Description des modes de sortie

Formats de fichier

Rendu en calque séparé

File d'attente

- Options

Description des options de rendu et de leur impact sur la qualité finale

Comment trouver un bon ratio temps/qualité

TEXTURAGE

1. Texturage Simple

Texturage d'un objet directement ou au moyen de l'arbre de scène

Eparer les matières

Cas pratiques

2. Texturage Complexes

Création d'étiquettes

Création d'étiquettes métalliques

Création de textures

Création de matières

Modes de placage de textures

Cas concret

ECLAIRAGE

1. Eclairage en illumination globale

- Réglage de l'illumination globale

Les environnements HDR

Éditer un environnement HDR existant

Modifier et créer de nouveaux environnements HDR pour résoudre certains problèmes de rendus cramés

- Les options de l'illumination globale

Clipping d'environnement

Éclairage de sol et Caustiques

Rebond de rayon

Qualité de l'ombre

Choix du type de rendu

2. Spots et profils IES

Création de spot

Création d'un éclairage comprenant un profil IES

Nous contacter :

UNIVERS FORMATION : 05 24 61 30 79

