

# KEYSHOT- Rendu Photoréaliste et Animation

## Réaliser un rendu photo-réaliste d'une image ou d'une animation d'un assemblage



## Descriptif de la formation

### Objectifs :

- Savoir créer un éclaté, une animation et un rendu photo-réaliste grâce au module Keyshot.

**Durée :** 1 jour – 7 heures (7 heures jour).

**Public concerné :** Dessinateurs, projeteurs, marketing, communication ou chef de projets, utilisateurs de Solid Edge souhaitant réaliser des présentations professionnelles de leur produit.

**Prérequis :** Avoir suivi une formation de base sur Solid Edge. Cette formation nécessite d'être équipé de Solid Edge Classic ou Premium ou Keyshot Pro.

**Moyens :** En agence ou sur site : Ordinateurs, vidéoprojecteur, tableau et manuels dans l'aide en ligne.

A distance : Application d'échange à distance et outil de prise en main à distance.

**Modalités :** Pédagogiques : Alternance entre théorie et pratique pour chaque sujet traité.

Evaluations : En cours et fin de formation à travers des exercices, questions orales et questionnaires.

Fin de stage : Attestation de formation.

*Vous trouverez sur nos offres commerciales les détails des modalités d'accès concernant les délais de planification, l'accessibilité aux PSH et l'assistance technique et pédagogique.*

### INTRODUCTION

- Le photo réalisme en 3D
- Les différents effets: bevel, depth of field, specular map
- Environnement et map HDRI, Les sites pour les HDRI

### INTERFACE LOGICIEL

- Présentation de l'interface
- Les formats d'import, Le live linking, Ressources Keyshot

### NAVIGATIONS

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

### LIBRAIRIES

- Gestion des matériaux (affecter, éditer, copier/coller, délier), Paramètres communs
- Les matériaux : axalta, cloth and leather, gem stones, glass, plastic, stone, toon, wood, metal, miscellaneous, Moldtech
- Les matériaux light : ies, aera, point light
- Les matériaux : translucent, liquids, paint
- Les « caustics »
- Les couleurs dans la librairie
- L'outil « jeux de matières »
- Le cloud

### TEXTURE

- Paramètres de textures, plaquage d'une texture
- Textures bump et normal map, Opacity map, Specular map, Label, Texture procédurale

### L'ARBRE DE SCÈNE

- Masquer/afficher éléments, Créer un groupe, Multi-sélection, Duplication, Multi copie

### ENVIRONNEMENT

Ajuster perspective, Caméra, Profondeur de champs, Réglages

### RENDU

Images fixes, Qualité et paramètres de rendu

### ANIMATIONS

Importer une animation à partir de Solid Edge Propriétés d'animation, Barre d'outil et interface