

## Formation Keyshot Fonctionnalités de base

**Durée**

2 jours - 14h

**Niveau**

Débutant

**Public concerné**

Infographiste

## DESCRIPTION DU PRODUIT

Avec la formation Keyshot Fonctionnalités de base vous saurez réaliser des rendus 3D incroyables et de haute qualité. Vous mettrez à jour instantanément toutes les modifications que vous apportez à votre rendu, y compris les matériaux, l'éclairage et la géométrie, pour évaluer les résultats en quelques secondes.

Le logiciel KeyShot permet aux professionnels de l'ingénierie de rendre des idées complexes faciles à comprendre. Il s'intègre aisément aux logiciels d'ingénierie et accélère le processus de conception et de prise de décision. Il est compatible avec [REVIT](#), le logiciel [BIM](#) d'Autodesk.

*Tarif en intra entreprise à partir de 1050€HT/jour pour un groupe de 1 à 6 personnes.*

## OBJECTIFS, PRÉREQUIS & MOYENS

### Objectifs

A l'issue de la formation vous saurez réaliser des rendus 3D de haute qualité. Vous mettrez à jour instantanément toutes les modifications que vous apportez à votre rendu, y compris les matériaux, l'éclairage et la géométrie.

## Prérequis

Avoir une bonne connaissance de l'outil informatique et d'un logiciel de création graphique 3D (SketchUp, Rhinoceros 3D, ZBrush, Autodesk 3DS Max, Cinema 4D, SolidWorks...).

## Moyens

3 à 7 stagiaires en présentiel

Formation en français et en anglais si besoin.

Accompagnement des stagiaires en continu :

- Avant la formation pour orienter vers la bonne formation et le bon niveau,
- Pendant la formation au travers d'exercices concrets pour s'assurer de la bonne compréhension,
- Après la formation, en hotline, pour assurer un suivi par nos experts.

Un poste par stagiaire avec les dernières versions des logiciels.

Des salles en plein cœur de Paris pour les formations en présentiel.

Toutes nos formations sont réalisables en présentiel et en distanciel.

## PROGRAMME

*Mis à jour en janvier 2024 – V2*

### Jour 1

#### L'interface de KeyShot

- Présentation de l'interface,
- Les formats d'import et les logiciels 3D concernés.

#### La navigation

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

- Les raccourcis clavier.

### Les librairies de matériaux

- Les matériaux,
- Les caustics,
- Délier la matière,
- Les couleurs.

### Les images

- Environnement et map HDRI,
- Arrière-plan,
- Textures,
- Bump et Normal maps,
- Opacity et Specular map,
- Texture procédurale.

### L'environnement

- Scène,
- Créer un groupe,
- Environnement,
- L'éditeur HDRI,
- Sun and sky,
- Ajuster la perspective,
- Réglages caméra et profondeur de champs.

## Jour 2

### L'animation

- Comprendre la timeline,
- Les différents types d'animation,
- Animations de caméra,
- Flou de mouvement,
- Changement caméra,
- Export final.

### Le rendu

- Images fixes,
- Qualité et paramètres de rendu.

**KeyShot et VR**

- Définition de la version VR,
- Les différentes possibilités,
- Paramètres de rendu.

**Postproduction multipasse dans Photoshop**

- Ajouter les passes sur Photoshop, les fusionner et les retoucher,
- Les bonnes pratiques dans Photoshop,
- Optimisation, réglages, effets,
- Finalisation et export.