

Organisation pédagogique

Objectifs

Savoir créer un éclaté, une animation et un rendu photo-réaliste grâce au module Keyshot. (fonctionnalité disponible à partir de ST7)

Public concerné

Ce cours est destiné aux dessinateurs, projeteurs, marketing communication ou chef de projets, utilisateurs de Solid Edge souhaitant réaliser des présentations professionnelles de leur produit.

Pré-requis

Avoir suivi une formation de base sur Solid Edge. Cette formation nécessite d'être équipé de Solid Edge Classic ou Premium en version ST7 minimum.

Moyens et méthodes pédagogiques

Apprentissage fondé sur la pratique, progression par objectifs pédagogiques de difficulté croissante. Alternance de présentations de concepts et de mises en pratique sur des exercices ou/et des cas du stagiaire. Un stagiaire par poste, remise du support de cours.

Programme de la formation

Introduction

Le photo réalisme en 3D

Les différents effets: bevel,depth of field, specular map

Interface logiciel

Présentation de l'interface ,Les formats d'import, le live linking, les logiciels.

Navigations

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

Librairies

Les matériaux : axalta, cloth and leather, gem stones, glass

Les matériaux light : ies, aera, point light, Les matériaux : liquids, metal

Les matériaux : miscellaneous, Mold tech, Paint , Les matériaux : plastic, stone, toon

Les matériaux : translucent, Les matériaux : Wood, Les caustics, Délier la matière

Les couleurs, Le cloud

HDRI

Environnement et map HDRI, Les sites pour les HDRI, Arrière-plan, Textures bump et normal map, Opacity map, Specular map, Label,Texture procédurale

Environnement

Scène, Créer un groupe, Instancing, Environnement, L'éditeur HDRI, Sun sky, Surbrillance, Ajuster perspective, Caméra, Profondeur de champs, Réglages

Rendu

Images fixes ,Qualité et paramètres de rendu

Keyshot VR - la réalité virtuelle

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

Atelier pratique : CGI rendu automobile

Présentation rendu studio et rendu environnemental, Chercher ses sources, Préparation dans un logiciel de 3D, Assigner les matériaux, Incrustation sur backsplate, Ajouter la map HDRI, Le rendu (clown pass et map de base), Passe AO, Passe Hard shadows

