

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
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

Textures

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

