



Maîtrisez KeyShot 5 - Le moteur de rendu 3D

66 leçons

Durée estimée : 05h41

Référence : BFEP-684

- Maîtrisez KeyShot 5
- Le photo réalisme en 3D
- Les différents effets : bevel, depth of field, specular map
- Présentation de l'interface
- Les formats d'import, le live linking, les logiciels.
- Se déplacer dans la vue 3D
- Manipuler les objets 3D
- Les raccourcis clavier
- 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
- Environnement et map HDRI
- Les sites pour les HDRI
- Arrière-plan
- Textures bump et normal map
- Opacity map
- Specular map
- Label
- Texture procédurale
- Scène
- Créer un groupe
- Instancing



Maîtrisez KeyShot 5 - Le moteur de rendu 3D

66 leçons

Durée : 05h41

Référence : BFEP-684

- Environnement
- L'éditeur HDRi
- Sun sky
- Surbrillance
- Ajuster perspective
- Caméra
- Profondeur de champs
- Réglages
- Comprendre la timeline
- Les différents types d'animations
- Animations de caméra
- Exemples de copier-coller d'animations
- Flou de mouvement
- Fade
- Changement caméra
- Export final
- Images fixes
- Qualité et paramètres de rendu
- Définition de la version VR
- Les différentes possibilités
- Paramètres de rendu
- Présentation rendu studio et rendu environnemental
- Chercher ses sources
- Préparation dans un logiciel de 3D
- Assigner les matériaux
- Incrustation sur backplate
- Ajouter la map HDRi
- Le rendu (clown pass et map de base)
- Passe AO
- Passe Hard shadows



Maîtrisez KeyShot 5 - Le moteur de rendu 3D

66 leçons

Durée : 05h41

Référence : BFEP-684

- Ajouter les passes sur photoshop, les fusionner et les retoucher
- Retouches sur Photoshop - Suite
- Lens flare et bloom
- Chromie
- Finalisation et export
- Conclusion