

Substance 3D Designer

2 jours / 14 heures

1 300 € HT | Réf. : V07

S'initier à la création de matériaux à l'aide de l'outil nodal pour les appliquer dans Substance 3D Painter

Compétences visées

Concevoir des textures procédurales pour enrichir les matériaux utilisés dans Substance 3D Painter.

Objectifs

- ✓ Identifier le rôle de Substance 3D Designer
- ✓ Créer un package avec Substance 3D Designer
- ✓ Exploiter le potentiel de Substance 3D Designer

Programme

Identifier le rôle de Substance 3D Designer

- Définir la composition d'un matériau
 - Décomposer l'approche PBR (Physically-Based Rendering)
 - Identifier la structure d'un graphe et son type (MDL, Metallic, Blinn...)
 - Distinguer plusieurs exemples de graphes
- *Analyse de projets et études de cas*

Créer un package avec Substance 3D Designer

- Se repérer dans l'interface et naviguer dans les espaces de travail
 - Créer et paramétrer un graphe
 - Distinguer le rôle des entrées et sorties
 - Utiliser les nœuds basiques
 - Intégrer des générateurs, des fonctions et des filtres
 - Finaliser un graphe simple
 - Exporter et tester un package dans Substance 3D Painter
- *Exercices : créer plusieurs graphes de types différents (metallic, Specular, Blinn...) et exporter le package*

Public concerné

Cette formation s'adresse aux graphistes 3D.

Pré-requis

Il est nécessaire d'être autonome dans Substance 3D Painter pour suivre cette formation.

Profil de l'intervenant.e

Graphiste 3D avec plus de 10 ans d'expérience en animation de formation.

Exploiter le potentiel de Substance 3D Designer

- Identifier l'intérêt d'un matériau MDL (Material Definition Language)
 - Distinguer la pertinence des différents modèles de graphe
 - Créer un graphe en utilisant les nœuds FX-Map
 - Parcourir les filtres de matériaux
 - Modifier un matériau PBR
 - Développer l'utilisation des nœuds atomiques
 - Expérimenter les nœuds dédiés au maillage adaptatif (Substance 3D Painter)
 - Analyser les notions BSDF et Scan
 - Déterminer les sorties du graphe
 - Exporter un package
- *Exercices : construire plusieurs graphes élaborés et exporter les packages*

SUBSTANCE 3D DESIGNER
Sessions programmées

Consultez notre site pour connaître les dates des sessions programmées en présentiel

Modalités en présentiel

Parcours pédagogique

Quiz de positionnement > 2 jours continus en présentiel > Évaluation des acquis

Méthode pédagogique

Expositive + démonstrative : exposés théoriques, démonstrations, mise en pratique, feedbacks personnalisés

Moyens techniques

- 1 poste par participant (Mac ou PC, selon votre choix), équipé de la suite Substance 3D Collection dans sa dernière version, fourni par nos soins
- Poste de l'intervenant relié à un grand écran ou vidéoprojecteur

Modalités en distanciel

Pour des raisons techniques et pédagogiques, cette formation est proposée exclusivement en présentiel.

Évaluation & suivi

- Validation des acquis pendant la formation grâce à des mises en situation et la réalisation d'exercices pratiques
- Suivi d'acquisition des objectifs pédagogiques par l'intervenant
- Évaluation à chaud (en fin de formation) et à froid (à 60 jours)
- Accès illimité par mail à la hotline Swash

Ressources

- Supports de cours dématérialisés
- Supports vidéo (enregistrements, pendant la session, d'une sélection de démonstrations réalisées par l'intervenant)
- Abonnement de 3 mois à tuto.com