

# 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

VIDÉO / 3D EXPERTISE

## 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

## 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

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

## 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*

### 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**

Questionnaire de positionnement > 2 jours présentiel continus

**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.

**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
- Inscription au forum des swashers

**Évaluation**

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