Substance 3D Painter

3 jours / 21 heures
1 600 € HT | Réf. : V05

S'initier à la création et l'application de matériaux sur un modèle 3D

Compétences visées
Construire des matériaux et utiliser les différents outils de peinture sur ses modèles 3D.

Objectifs
- √ Identifier le rôle de Substance 3D Painter
- √ Créer un matériau avec Substance 3D Painter
- √ Peindre un modèle avec un matériau
- √ Exporter le modèle et ses matériaux
- √ Exploiter les possibilités du flux de production proposé dans la suite Substance

Public concerné
Cette formation s'adresse aux graphistes 3D.

Pré-requis
Une bonne connaissance d'un logiciel 3D généraliste (Maya, 3ds Max, Blender, Cinema 4D...) est nécessaire pour suivre cette formation.

Profil de l'intervenant.e
Graphiste 3D avec plus de 10 ans d'expérience en animation de formation.

Programme

Identifier le rôle de Substance 3D Painter
- Définir la composition d'un matériau
- Décomposer l'approche PBR (Physically-Based Rendering)
- Valider l'organisation de son projet selon le logiciel utilisé (3ds Max, Maya, Cinema 4D, Blender...)

→ ***Analyse de projets et études de cas***

Créer un matériau avec Substance 3D Painter
- Se repérer dans l'interface et naviguer dans les espaces de travail
- Créer un projet avec un modèle 3D
- Identifier les différents choix de matériaux
- Créer des calques et affiner les paramètres
- Combiner les calques avec les masques
- Parcourir la bibliothèque
- Utiliser un générateur

→ ***Exercices : créer des matériaux de différents types (PBR, VR, non-PBR...)***

Peindre un modèle avec un matériau
- Créer et paramétrer un projet selon le modèle choisi
- Distinguer les éléments et les matériaux du modèle
- Vérifier les développés UV
- Choisir le type de peinture (matériau, texture, canal...)
- Découvrir les différentes techniques de peinture (2D, 3D, projection...)
- Expérimenter et combiner l'utilisation des matériaux smart material, générateur, masque, texture et environnement
- Ajuster les réglages des outils
- Utiliser les outils de la librairie (brosses, motifs, diffusion...)
- Comprendre la combinaison entre les canaux de matériaux et les textures

→ ***Exercice : tester différentes techniques pour peindre des modèles 3D***

Exporter le modèle et ses matériaux
- Valider la distribution des canaux (base color, metallic, roughness...)
- Configurer les paramètres d'exportation
- Créer un modèle de sortie
- Visualiser son modèle (dans Substance 3D Painter, Substance 3D Stager, Maya, 3DS...)
- Valider le format et la résolution selon le projet

→ ***Exercice : réaliser plusieurs exports avec différents modèles et leurs matériaux***

Exploiter les possibilités du flux de production proposé dans la suite Substance
- Projeter l'utilisation de Substance 3D Painter avec des logiciels tiers : Substance 3D Stager, 3ds Max, Maya, Cinema 4D, Blender...
- Exporter un modèle vers Photoshop
- Réaliser un rendu
- Enrichir sa bibliothèque avec des assets
- Utiliser les bibliothèque externes
- Évaluer le potentiel de la collection Substance 3D

→ ***Exercice : réaliser un rendu, exporter le modèle, utiliser des assets et analyser plusieurs projets avec des logiciels tiers***

SUBSTANCE 3D PAINTER

Sessions programmées

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

Modalités en présentiel

Parcours pédagogique

Quiz de positionnement > 3 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 collection Adobe Substance 3D dans leur 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

Site Internet : **www.swash-formation.fr** / Téléphone : **01 55 82 32 26** / Adresse physique : **80, rue Jules Ferry - 93170 Bagnolet** (Métro Gallieni)
Adresse postale : 33, rue Jussieu - 75005 Paris — Déclaration d'activité enregistrée sous le N° 11 75 632 32 75 auprès du préfet de région d'Île-de-France