Substance Designer - Initiation

Format :
Présentiel et/ou Distanciel

Durée :
5 jours / 35 h

Référence :
GRA-SUB-1580

Public :
Infographiste 3D, Designer produit, Graphiste 2D.

Personnes en situation de handicap :
Vous êtes en situation de handicap et vous souhaitez faire une formation ?
Merci de bien vouloir nous contacter en amont afin d'étudier ensemble vos besoins et les solutions les plus adaptées.

Objectifs de développement des compétences :
Etre capable de réaliser des matériaux convaincants 3D avec une qualité professionnelle.
Savoir créer des textures réalistes , préparer ses assets, faire du baking et maîtriser le vertex color.

Compétences développées :
Réaliser des matériaux convaincants 3D avec une qualité professionnelle.
Savoir créer des textures réalistes , préparer ses assets, faire du baking et maîtriser le vertex color.

Pré-requis :
Avoir des bases de la création de textures 3D.

Méthodes Pédagogiques mobilisées :
Les prestations de formation sont assurées par des formateurs professionnels qui utilisent des moyens pédagogiques adaptés.
Dans le cadre de session intra entreprise, possibilité de travailler sur vos projets afin de répondre à vos besoins spécifiques. Supports de cours pédagogiques imprimés et/ou numérisés.

Répartition du temps (environ) :
Théorique 45%, Pratique 55%

Modalités d'évaluation :
1 - Questionnaire d'évaluation à chaud rempli par le stagiaire en fin de formation.
2 - Questionnaire d'évaluation à froid de la mise en oeuvre des compétences, rempli par le stagiaire environ 6 mois après la fin de formation.

Moyens techniques mobilisés :

En présentiel :

- Salle(s) de cours équipée(s) des moyens audiovisuels (vidéoprojecteur + écran) avec le matériel adapté à la formation. Pour cette formation, un ordinateur par stagiaire est nécessaire équipé du logiciel. Nous pouvons le fournir au besoin sur simple demande.
- Supports de cours pédagogiques imprimés et/ou numérisés.

A distance ou en formation mixte :

- Un ordinateur pour chaque stagiaire équipé d'une webcam, d'un micro, d'une connexion haut débit, du logiciel objet de la formation et ayant un outil de visio-conférence installé en amont.
- Support de cours numérique fourni par nos soins.

Assistance technique et pédagogique :

En présentiel : Assistance technique et pédagogique assurée par nos formateurs.

A distance ou en formation mixte :

L'assistance technique est assurée par nos équipes par mail ou par téléphone au 05 24 61 30 79.

Nos formateurs assurent l'assistance pédagogique en mode synchrone durant les face à face à distance.

Modalité et délai d'accès à la formation :

Sur inscription.

UNIVERS FORMATION s'engage à prendre en charge votre demande sous un délai de 48h et à proposer des dates d'entrée en formation sous un délai de 15 jours, en fonction de vos disponibilités et de celles du formateur pressenti.

Votre rapidité de réponse sur toutes les questions administratives et questionnaires de positionnement permettra d'accélérer le démarrage de votre formation.

Tarif :

Nous contacter pour devis personnalisés.

Programme de la formation

Rappel

Qu'est-ce que le PBR ? - Physically Based Rendering
Histoire du logiciel Substance Designer
Pourquoi utiliser Substance Designer et pas un autre ?
La communauté Adobe

1. JOUR 1 - INTERFACE, MATERIAUX, TEXTURES, PHOTOS & VISUELS - (07H00)

Interface personnalisation, l'explorateur, le graphe, les paramètres
Les noeuds atomiques
Les outils dans la bibliothèque
Les vues 2D & 3D
Configuration et préparation d'un projet
- Exercices pratiques

2. JOUR 2 - PROCEDURALES - (07H00)

Les procédurales
Le vertex color
Optimiser son dépliage UV
Le vertex color
Création de matériaux basiques : bois, plastique, métal
- Exercices pratiques

3. JOUR 3 - PREPARATION ASSET - (07H00)

Le vertex color
Le baking
Organiser son graphe pour des matériaux avancés
Importation de fichier 2D/3D - .ai, .png, .fbx, .obj, etc...
Lighting - Post Process Effect
Rendering avec IRay
- Exercices pratiques

4. JOUR 4 - EFFETS NATURELS & ENVIRONNEMENT - (07H00)

Création de sa propre HDRI - le panorama
Ajout de neige sur ses assets 3D
Ajout d'eau - flaques d'eau
Utiliser les matériaux fournis
- Exercices pratiques

5. JOUR 5 - PARAMETRIQUE - (07H00)

Initiation au paramétrique
Exporter ses matériaux vers Substance Painter
Création d'une scène et surfacing
- Exercices pratiques

Nous contacter :

UNIVERS FORMATION : 05 24 61 30 79

Version mise à jour le 29/11/2022