

Maîtrisez l'Art de la Modélisation 3D avec Adobe Substance Designer

Cours Pratique de 3 jours - 21h

Réf : SUC - Prix 2024 : 1 410€ HT

Dans cette formation, vous explorerez la modélisation 3D avancée avec Adobe Substance Designer. Vous apprendrez à créer des textures sophistiquées, manipuler les matériaux et générer des designs réalistes. Vous maîtriserez les outils pour produire des éléments visuels percutants adaptés à divers supports.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

À l'issue de la formation l'apprenant sera en mesure de :

Se familiariser avec Substance 3D Designer

Maîtriser les textures et les matériaux

Utiliser la bibliothèque et créer des matériaux

Explorer des fonctionnalités de rendu et d'éclairage

Optimiser et gérer les performances

LE PROGRAMME

dernière mise à jour : 02/2024

1) Introduction à Substance 3D Designer

- Présentation de Substance 3D Designer.
- Interface utilisateur et gestion des outils et palettes.
- Options et optimisation de la fenêtre d'affichage.
- Affichages 2D et 3D.

Travaux pratiques : Parcours détaillé de l'interface

2) Textures et matériaux

- Les principaux canaux de texture.
- Introduction aux graphes Substance.
- Les graphes MDL (Materials Definition Language).
- Les bases du PBR (Physically Based Rendering).
- Les modèles de graphes pour créer des matériaux.

Travaux pratiques : Création d'un graphe simple en PBR

3) Fenêtres et options de Substance 3D Designer

- Découverte de l'Explorateur.
- Utilisation du graphe.
- Réglages dans l'onglet Paramètres.
- Gestion des dépendances avec le gestionnaire de dépendances.
- Compréhension des nœuds et utilisation des cadres.
- Les épingles pour une organisation efficace.

Travaux pratiques : Mise à jour du graphe précédent avec les nouvelles données.

4) La bibliothèque de Substance 3D Designer

- Découverte des différents types de nœuds.
- Application des filtres pour les effets spécifiques.

PARTICIPANTS

Graphistes, designers graphiques, artistes 3D, animateurs, concepteurs de produits, designers de textures, professionnels de l'industrie de la publicité et du marketing numérique.

PRÉREQUIS

Aucune connaissance particulière.

COMPÉTENCES DU FORMATEUR

Les experts qui animent la formation sont des spécialistes des matières abordées. Ils ont été validés par nos équipes pédagogiques tant sur le plan des connaissances métiers que sur celui de la pédagogie, et ce pour chaque cours qu'ils enseignent. Ils ont au minimum cinq à dix années d'expérience dans leur domaine et occupent ou ont occupé des postes à responsabilité en entreprise.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Le formateur évalue la progression pédagogique du participant tout au long de la formation au moyen de QCM, mises en situation, travaux pratiques...

Le participant complète également un test de positionnement en amont et en aval pour valider les compétences acquises.

MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES

- Les moyens pédagogiques et les méthodes d'enseignement utilisés sont principalement : aides audiovisuelles, documentation et support de cours, exercices pratiques d'application et corrigés des exercices pour les stages pratiques, études de cas ou présentation de cas réels pour les séminaires de formation.
- À l'issue de chaque stage ou séminaire, ORSYS fournit aux participants un questionnaire d'évaluation du cours qui est ensuite analysé par nos équipes pédagogiques.
- Une feuille d'émargement par demi-journée de présence est fournie en fin de formation ainsi qu'une attestation de fin de formation si le stagiaire a bien assisté à la totalité de la session.

MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS

L'inscription doit être finalisée 24 heures avant le début de la formation.

ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES HANDICAPÉES

Vous avez un besoin spécifique d'accessibilité ? Contactez Mme FOSSE, référente handicap, à l'adresse suivante psh-accueil@orsys.fr pour étudier au mieux votre demande et sa faisabilité.

- Utilisation des générateurs pour créer des motifs procéduraux.
- Introduction aux matériaux PBR prédéfinis.
- Importation et utilisation de graphes MDL.

Travaux pratiques : Import et exploration d'un nœud de la bibliothèque

5) Création de matériaux

- Création d'un matériau simple en utilisant des nœuds.
- Modification d'un matériau existant.
- Ajout de paramètres modifiables pour un matériau personnalisé.
- Application de matériaux avec des options spécifiques (briques, bois, etc.).

Travaux pratiques : Création d'un matériau de carrelages détaillé.

6) Substance Designer et les autres logiciels 3D

- Importation de matériaux Substance dans les autres logiciels de la suite Substance.
- Utilisation de Substance 3D Designer avec d'autres logiciels de modélisation 3D.

Travaux pratiques : Importation d'un matériau dans Substance Painter.

7) Le rendering dans Substance 3D Designer

- Réglages des options de rendu avec Iray.
- Exportation des résultats vers Photoshop pour post-traitement.
- Exportation vers Stager pour la mise en scène 3D.
- Gestion des liens avec les autres logiciels Substance.

Travaux pratiques : Mise en place des différentes ressources dans Substance Stager

8) Application des rendus

- Réalisation d'un rendu final avec Iray.
- Exportation du rendu vers Photoshop pour des ajustements.
- Exportation du rendu vers Stager pour une mise en scène réaliste.

Travaux pratiques : Mise en place des différentes ressources dans Substance Stager.

LES DATES

CLASSE À DISTANCE
2024 : 12 juin, 02 sept., 04 nov.

PARIS
2024 : 26 août, 28 oct.