

Adobe Substance Stager, maîtriser la scénarisation 3D

Cours Pratique de 3 jours - 21h
Réf : SUX - Prix 2025 : 1 610 HT

Adobe Substance Stager est un outil de création de scènes 3D en plusieurs étapes. Cette formation vous permettra de développer et de paramétrer vos scènes grâce à différentes fonctionnalités. Parmi elles, l'ajout de contenu, la sélection et la modification, le cadrage, la texturisation et l'éclairage et l'animation.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

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

- Maîtriser les fondamentaux de la modélisation 3D
- Réaliser des scènes 3D complètes
- Concevoir des visuels publicitaires en 3D
- Créer des packshots et des éléments de packaging
- Gérer l'animation et la réduction du bruit des rendus

LE PROGRAMME

dernière mise à jour : 02/2024

1) Introduction aux fondamentaux de la 3D

- Découverte de l'interface de Stager.
- Découverte des différents outils.
- Compréhension et navigation dans l'espace 3D.
- Importation et manipulation d'objets 3D.
- Colorisation et texturation des objets importés.
- Introduction aux notions d'éclairage dans l'espace 3D.

Travaux pratiques : Création d'une scène simple.

2) Utilisation des textures

- Introduction aux principes des textures et matériaux en 3D.
- Appliquer des textures standard.
- Appliquer des textures Substance.
- Utilisation des textures existantes.
- Création de textures à partir d'images.

Travaux pratiques : Création de ses propres matériaux.

3) Création de concepts en 3D pour la publicité

- Sélection d'objets 3D pour créer un visuel de qualité.
- Ajustement des textures, des décalcomanies et des motifs.
- Définition des hiérarchies de lecture de l'image.
- Correction des lignes d'horizon selon les images importées.
- Définition des sources d'ombre et de lumière de l'image.

Travaux pratiques : Réalisation d'une décoration intérieure.

4) Conception d'un packshot en 3D

- Importation et utilisation de boîtes et de conteneurs aux formats OBJ et FBX.

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

Pour toute question ou besoin relatif à l'accessibilité, vous pouvez joindre notre équipe PSH par e-mail à l'adresse psh-accueil@orsys.fr.

- Importation de "facing" d'illustrator sur les objets 3D importés.
- Texturation, ombres et éclairage de la scène.
- Réglage du rendu en définissant la résolution de la scène.
- Réduction du bruit dans les images rendues.
- Découverte de l'animation dans Substance Stager.

Travaux pratiques : Préparation d'un concept de packaging.

5) Découverte de l'animation dans Substance Stager

- Introduction à Adobe Substance Stager
- Base du système d'animation nouvellement introduit.

Travaux pratiques : Mise en pratique des fonctions d'animation.

LES DATES

CLASSE À DISTANCE

2025 : 08 oct.