

PROGRAMME DE FORMATION EN PRÉSENTIEL ET DISTANCIEL

SUBSTANCE

OBJECTIFS OPÉRATIONNELS

Être capable d'appréhender de manière autonome les 2 modules
Substance Designer et Substance Painter
Créer et comprendre un matériau avec Designer
Utiliser les textures
Maîtriser la création et l'utilisation de matériaux PBR

Appréhender le rendu final
Travailler avec les matériaux dans le logiciel de 3D
Exporter les matériaux
Créer et éditer le projet

Nos équipes s'engagent à vous rappeler
sous 24 à 72 heures

Public concerné

Graphistes 2D ou 3D souhaitant s'initier au
painting 3D et à la création de matériaux
PBR.

Pré-requis

Maîtriser l'outil informatique et avoir des
bases solides sur la 3D.

**Durée de la formation et modalités
d'organisation**

En distanciel
Durée: 35 heures
3250€ ht, 3900€ ttc.
Entrée permanente.
En présentiel
Durée: 5 jours.
Inter: 3250€ ht
Intra: à partir de 1200€ ht la journée.
Horaires: 9h30-13h/14h-17h30

Lieu de la formation

Dans les locaux de nos partenaires ou à
distance

Moyens et méthodes pédagogiques

Explications, démonstrations, exercices,
vérification des acquis

Profil du(des) formateur(s)

Plusieurs années d'expérience dans
l'enseignement et dans la production.

Modalités d'évaluation

Questionnaire d'évaluation en fin de
session

Moyens techniques

En distanciel : le stagiaire doit disposer du
logiciel enseigné, du logiciel permettant la
connexion à distance avec le formateur et
d'une connexion de bonne qualité.
En présentiel : Un ordinateur par personne
- Vidéo projecteur - Connexion Internet

02/2025

► Substance Mise en place du flux

L'organisation des logiciels
Le flux avec les logiciels 3D tiers
Préparation des ressources

**► Créer et comprendre un matériau
avec Designer**

Création d'un matériau
Les canaux et leurs spécificités
Les réglages

► Utiliser les textures

Créer la texture
Modifier les paramètres
Les nœuds

► Comprendre les bases du PBR

Assimiler les canaux spécifiques
Mise en place de la structure des
matériaux
Exploitation des procédurales
Exporter les matériaux
Construire des textures élaborées
(opacité, alpha, réflectance, normale
map...)

**► Exploiter les matériaux dans
Painter**

Créer et éditer le projet
Utiliser les calques et les générateurs
Les brosses, le tampon et la
projection d'image
Utiliser les «smart» matériaux
Les effets de matière

**► Travailler avec les matériaux dans
le logiciel de 3D**

Exploiter les matériaux
Connecter les textures
Appréhender le rendu final