

## PROGRAMME DE FORMATION EN PRÉSENTIEL

# SUBSTANCE 3D

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Être capable d'appréhender 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 3D solides

#### Durée de la formation

En distanciel  
 35 heures  
 En présentiel  
 De 1 à 5 jours  
 La durée vous sera confirmée après étude de vos besoins.

#### Prix de la formation

En distanciel  
 Nous consulter  
 En présentiel intra  
 À partir de 1200€ ht la journée

#### Lieu de la formation

Dans vos locaux 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

Un ordinateur par personne. Vidéo projecteur. Connexion Internet

10/2025

- 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 noeuds
- 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 etc.)
- 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