

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 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 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