

ADOBE SUBSTANCE ALCHEMIST

1 jour (7 heures en présentiel ou 7 heures à distance en classe virtuelle)

Objectifs pédagogiques

Cette formation vous permet d'identifier et de comprendre l'interface de Substance Alchemist, de mixer des textures, d'utiliser les filtres et les générateurs.

Population visée

Créatifs, illustrateurs, 3D designers, studios de création, éditeurs, vidéastes et cinéastes, webdesigners, photographes, artistes, amateurs d'art.

Pré-requis

Connaître un logiciel 3D majeur (C4D, MAYA, 3DSMAX, ZBRUSH, etc...). Avoir quelques notions d'UV et des connaissances minimales sur Photoshop et un plus (notions de calques et de masques).

Procédures de positionnement et d'évaluation des acquis à l'entrée de la prestation

Audit téléphonique d'un conseil-formation pour s'assurer des pré-requis et des besoins de l'apprenant, complété d'un audit de niveau via un formulaire à remplir, soumis à l'analyse du formateur-référent.

Méthodes pédagogiques

8 participants maximum, un poste par stagiaire et un support de cours est envoyé en fin de stage (vidéos tutorielles et/ou support spécifique). La formation est constituée d'apports théoriques, de démonstrations et de mises en pratique basées sur des exercices applicatifs et/ou ateliers.

Formateur

Formateur Expert en 3D avec 5 ans minimum d'expérience métier.

Modalités de validation des acquis

Évaluation continue via des exercices applicatifs et/ou des ateliers de mise en pratique.
Évaluation en fin de stage par la complétion d'un questionnaire et/ou d'une certification officielle issue du Répertoire Spécifique.
Émargement quotidien d'une feuille de présence (en présentiel ou en ligne).
Complétion par le formateur/la formatrice d'un suivi d'acquisition des objectifs pédagogiques.
Remise d'une attestation individuelle de réalisation.

Contenu

Découvrir Substance Alchemist

- Conversion de photo en texture
- Raccord de texture automatique
- Suppression des ombres d'une photo de texture avant conversion
- Multi-angles images vers textures et matière 3D
- Mixage infini des textures SBSAR de Substance Designer
- Utilisation de nombreux filtres de modifications
- Utilisation des générateurs
- Utilisation de ATLAS de Textures
- Export des textures au formats SBSAR