

ADOBE SUBSTANCE PAINTER

5 jours (35 heures en présentiel ou 35 heures à distance en classe virtuelle)

Objectifs pédagogiques

Cette formation permet de peindre sur des objets 3D et les texturer de manière professionnelle en tenant compte d'un workflow établi avec SUBSTANCE Painter, d'utiliser le standard actuel de création c'est à dire les textures PBR 'Physical Based Rendering', de créer des divers Canaux de texturing, de réaliser des rendus de contrôles dans SUBSTANCE Painter pour validations et modifications éventuelles, d'exporter ses Textures finales en 'multirésolutions' et 'multicanaux' et d'importer et d'utiliser ses Textures dans ZBrush 2020, ses Textures dans Cinema 4D R21 pour le rendu et l'animation.

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

Introduction et interface de Substance Painter

- Introduction
- Personnalisation de l'interface de Substance Painter
- Les menus de Substance Painter
- Les outils de Substance Painter
- Navigation dans la fenêtre
- Les Shelves
- Créer un projet dans Substance Painter
- La fenêtre Viewer Settings
- Les Post Effects
- La fenêtre Texture Set Settings

Les outils de Substance Painter

- Les calques de Substance Painter
- Les pinceaux
- Paramètres avancés des pinceaux
- Peindre un matériau
- Les calques de remplissage
- Les masques de calque
- Les Generators

Texturer des objets 3D simples

- Import à partir de ZBrush
- Import à partir de Cinema 4D
- Baking des textures additionnelles
- Baking des géométries de ZBrush
- Modifier les UV
- Appliquer des matériaux à une surface
- Masque et Generator sur la ShaderBall
- Multiplier les Generators
- Copier les matériaux vers une autre géométrie
- Peindre avec les particules
- Utiliser un Stencil pour créer une inscription
- Exportation des textures
- Importer les textures dans ZBrush et Cinema 4D
- Rendu final de la ShaderBall ZBrush et Cinema 4D