

Formation Substance Painter : Approfondissement

■ Durée :	2 jours (14 heures)
■ Tarifs inter-entreprise :	975,00 CHF HT (standard) 780,00 CHF HT (remisé)
■ Public :	Designers, graphistes, artistes 3d, architectes
■ Pré-requis :	Logiciels de modélisation 3D (3ds Max, Maya, Blender, Cinema 4d), éditeur bitmap (Photoshop, Gimp, Affinity Photo), environnement 3D. PC /Mac
■ Objectifs :	S'initier à la création de textures pour modèles 3D en utilisant Substance Painter. Préparer son modèle 3D pour le peindre numériquement avec des matériaux standards ou intelligents. Appliquer des motifs, générer des cartes et les appliquer au modèle 3d. Préparer des assets 3d « Game ready » pour des moteurs de jeu tels que Unity ou Unreal Engine.
■ Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :	• Formation synchrone en présentiel et distanciel. • Méthodologie basée sur l'Active Learning : 75 % de pratique minimum. • Un PC par participant en présentiel, possibilité de mettre à disposition en bureau à distance un PC et l'environnement adéquat. • Un formateur expert.
■ Modalités d'évaluation :	• Définition des besoins et attentes des apprenants en amont de la formation. • Auto-positionnement à l'entrée et la sortie de la formation. • Suivi continu par les formateurs durant les ateliers pratiques. • Évaluation à chaud de l'adéquation au besoin professionnel des apprenants le dernier jour de formation.
■ Sanction :	Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis
■ Référence :	CAO101487-F
■ Note de satisfaction des participants:	Pas de données disponibles

■ Contacts :	commercial@dawan.fr - 09 72 37 73 73
■ Modalités d'accès :	Possibilité de faire un devis en ligne (www.dawan.fr, moncompteformation.gouv.fr, maformation.fr, etc.) ou en appelant au standard.
■ Délais d'accès :	Variable selon le type de financement.
■ Accessibilité :	Si vous êtes en situation de handicap, nous sommes en mesure de vous accueillir, n'hésitez pas à nous contacter à referenthandicap@dawan.fr, nous étudierons ensemble vos besoins

Organiser son travail avec les calques

Découvrir les différents types de calques

Ajouter, organiser, retirer des calques

Ajuster l'opacité et le mode de fusion d'un calque

Le travail avec les masques de calque

Découvrir le fonctionnement d'un masque de calque

Ajouter, éditer et supprimer un masque

Atelier : structurer son projet en calques, créer et éditer les masques.

Utiliser les effets

Découvrir les effets Ajouter, éditer, supprimer un effet à un calque

Expérimenter avec les différents effets (generator, fill, levels, filter, etc)

Atelier : Ajouter et ajuster différents effets sur les calques du projet.

Le rendu intégré

Comprendre le principe du Lancer de Rayons

Découvrir le moteur de rendu intégré (Iray)

Paramétrer et générer son rendu

Atelier : générer un rendu avec IRAY

Exporter les différentes maps

Découvrir et paramétrer le panneau d'export des maps.

Atelier : exporter les maps (base color, normal, AO, roughness, etc)

Appliquer les maps au modèle 3D dans le logiciel de modélisation

Paramétrer un matériau et l'appliquer au modèle

Ajouter les maps générées depuis Substance Painter

Ajuster les différents réglages possibles pour profiter pleinement de ces fichiers maps

Paramétrer et générer son rendu Exporter son modèle 3D comme asset « Game Ready »

Atelier : Créer et appliquer les matériaux utilisant les maps générées depuis Substance Painter dans 3DS Max ou Blender. Exporter le FBX « Game Ready », et générer un rendu avec Arnold ou Cycles.