

Formation Substance

Spécialisation à la suite Substance pour créer et gérer des textures procédurales : Substance Alchemist, Substance Designer, Substance Painter, Bitmap to Materials.

DATES du 11/11/2019 au 22/11/2019 - du 10/02/2020 au 21/02/2020 - du 08/06/2020 au 19/06/2020 - du 09/11/2020 au 20/11/2020 -

DURÉE TOTALE 10j. (70h)

MODALITES D'ORGANISATION Formation présentielle, en nos locaux, 13 rue Desargues, 75011 Paris.

HORAIRES 10h-13h puis 14h-18h

NOMBRE DE PARTICIPANTS 6 maximum

PARTICIPANTS Graphistes 3D, infographistes, truquistes, motion designers, réalisateurs, techniciens... toute personne ayant besoin de se former à la suite Substance pour créer et gérer textures et matériaux.

NIVEAU REQUIS Pratique régulière d'un outil 3D (Maya, C4D, Blender, 3DSMax, Houdini, UE, Unity...), bonnes bases sur les UVs, pratique de Photoshop. Entretien pédagogique.

VALIDATION DES ACQUIS Contrôle continu tout au long de la formation, exercé par le formateur et supervisé par la responsable pédagogique. Délivrance d'un Certificat de Validation des Acquis de Formation.

MOYENS TECHNIQUES 1 station par stagiaire avec accès internet : licences Substance, Cinema4D, 3DSmax, Photoshop... écran 27 pouces, tablette graphique.

MOYENS ET MODALITES PEDAGOGIQUES Une salle de formation avec tableau blanc, un poste informatique pour chaque apprenant, un poste informatique vidéo-projeté pour les formateurs, avec accès internet et imprimante partagée. Alternance de séquences théoriques et d'exercices d'application réelle. Les exercices sont réalisés sous la supervision des formateurs, dans une logique d'apprentissage des compétences et d'autonomie progressive des apprenants. Des exercices plus longs et synthétiques permettent de reprendre un ensemble de compétences dans des cas pratiques types des métiers et compétences concernés, et s'assurer de leur acquisition par les apprenants.

SUPPORT DE COURS Support de cours.

FORMATEURS Professionnel en activité, graphiste 3D, expert reconnu dans son domaine, animant régulièrement des formations.

OBJECTIFS DE LA FORMATION

Cette formation Substance de 10 jours est une spécialisation à la suite d'outils de création et gestion de textures procédurales Substance : Substance Designer et Substance Painter, plus Alchemist et Bitmap2Materials.

Ces outils ont une place prépondérante dans le milieu du jeu vidéo, du film et du design, dans la création de textures procédurales, de haute qualité et entièrement paramétrables. Les outils de la suite Substance sont compatibles avec la plupart des outils 3D actuels : 3DSmax, Blender, C4D, Maya, UE, Unity, Houdini...

Les objectifs de cette formation de 2 semaines sont :

- Comprendre le workflow complet dans la suite Allegorithmic Substance Designer-Painter.
- Savoir utiliser des nodes simples dans Substance Designer pour commencer à créer des shaders.
- Travailler des matériaux complexes pour pouvoir les utiliser dans d'autres applications 3D.
- Apprendre à l'aide de Substance Painter à texturer divers objets.
- Décomposer les substances à l'aide de Bitmap 2 materials.

CONTENU COMPLET DE LA FORMATION

BASES DE LA SUITE SUBSTANCE

Présentation des différentes parties de cette suite.
Présentation de Rizom UV.
Contraintes et méthodologie d'un bon dépliage UV.
Dépliage efficace avec Rizom UV.
Exporter l'objet vers Cinéma 4D ou d'autres logiciels 3D.
Notions fondamentales de textures PBR (Physically Based Rendering).

SUBSTANCE ALCHEMIST

Etudes des différents types de fichiers pour la suite.
Découverte de l'interface et des fonctions principales.
Workflow simple pour l'utilisation de Alchemist.
Mise en pratique des mélanges d'éléments.
Comment créer un matériau à partir d'une simple image.
Comment créer un matériau à partir d'un scan détaillé.
Exportation de matériau.

Exercices pratiques.

SUBSTANCE DESIGNER

Découverte de l'interface.
Les principes de création de matériaux.
Cible et références.
Créer sa première Substance.
Création d'un matériel métallique complexe.
Les bases fondamentales de ce type de matériaux.
Notions fondamentales d'organisations des graphs.
L'image bitmap au secours de la création de matériaux.
Découvertes des matériaux de base.
Apprendre à travailler sur des détails larges.
Apprendre à travailler sur des petits détails.
Créer un matériau complexe : par exemple un plancher de vieilles planches.
Exporter les matériaux.

Création d'un matériau complexe de type tissu.

SUBSTANCE PAINTER

Régler les préférences du logiciel.
Découverte et personnalisation de l'interface.

- Les différents outils de Substance Painter.
- Création de projet.
- Notions de baking de texture.
- Notions de shelves.
- Notions de gestions de caméra.
- Les particules usages et applications.
- Les effets de post.
- Les différents calques de Substance Painter.
- Les pinceaux paramètres simples.
- Les pinceaux paramètres avancés.
- La peinture d'un matériau.
- Notions de calques.
- Les masques de calques.
- Les générateurs.
- Mise en pratique sur des objets simples.
- Peindre avec des particules.

BITMAP TO MATERIALS

- Découverte de l'interface.
- Importation d'un matériau.
- Création de matériaux PBR.
- Choix des catégories de matériaux.
- Décomposer une substances sources.
- Exportation des images.