

## Formation Substance 3D

Spécialisation aux outils Substance pour créer et gérer des textures procédurales : Substance 3D Modeler, Substance Sampler, Substance Designer, Substance Painter, outils IA.

**DATES** du 08/12/2025 au 12/12/2025 -

**DURÉE TOTALE** 5J. (35H.)

**MODALITES D'ORGANISATION** Formation distancielle ou Formation présentielle, en nos locaux, 13 rue Desargues, 75011 Paris. (Selon disponibilité et selon votre demande)

**HORAIRES** 9h45-13h puis 14h-17h45

**NOMBRE DE PARTICIPANTS** 6 maximum

**PARTICIPANTS** Graphistes 3D, infographistes, truquistes, motion designers, réalisateurs, techniciens... toute personne ayant besoin de se former à la suite Adobe Substance 3D 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.

**ACCESSIBILITÉ** Nos formations sont accessibles et aménageables pour les personnes en situation de handicap. Fauteuils roulants autorisés en largeur maxi 70cm. Pour tout handicap, auditif, visuel ou autre, merci de nous contacter pour les aménagements possibles.

**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** 6 stagiaires maximum En présentiel : 1 station Substance par stagiaire, Intel Core i9 7920x 12 coeurs, GPU nVidia RTX 2080Ti 11Go de VRAM, 64 Go de RAM, écran 24 pouces. Adobe CC, 3DS Max, Cinema4D, Adobe Substance 3D, dernières versions. Tablette graphique. En distanciel : un ordinateur pouvant faire tourner Substance, une connexion internet minimum Adsl, un micro et si possible une webcam (ou un smartphone ou tablette). Nous vous aidons à distance à installer applications, licences, médias et outil de web conference live. En cas de machine insuffisamment performante pour le travail en formation, nous vous mettrons gratuitement à disposition une station à distance (cloud computing) ou un de nos ordinateurs (selon disponibilité).

**MOYENS ET MODALITES PEDAGOGIQUES** En présentiel : 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. En distanciel : le formateur alterne des moments collectifs en webconference live (théorie, démonstration et explication de fonctionnalités) / en solo (exercices ou travaux à réaliser chacun de son côté, en salle « virtuelle » ou de manière privée) / du tutorat personnalisé (appels téléphone/Skype ou séances webconf privées pour personnaliser l'enseignement, aider un stagiaire...).

**SUPPORT DE COURS** Support de cours.

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

**LABELS QUALITÉS** Centre certifié Qualiopi (certification nationale) / référencé Data-Dock / centre certifié Adobe / Maxon / Blackmagic Design / centre de test Isograd

## OBJECTIFS DE LA FORMATION

Cette formation Substance de 5 jours est une spécialisation à la suite d'outils de création et gestion de textures procédurales Substance: Substance Modeler, Substance Sampler, Substance Designer et Substance Painter.

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 5 jours sont :

- Acquérir un workflow simple dans la suite Adobe Substance
- Modéliser des objets avec Substance 3D Modeler
- Créer des matériaux avec Substance Sampler
- 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.
- Utiliser les fonctionnalités d'IA générative pour booster sa créativité.

## CONTENU COMPLET DE LA FORMATION

### INTRODUCTION A LA SUITE SUBSTANCE

Présentation des différentes parties de cette suite.

Notions fondamentales de textures PBR (Physically Based Rendering).

### SUBSTANCE 3D MODELER

Découverte de Substance 3D modeler.

Sculpter avec l'outil Argile

Fonction des outils Gomme, déformation, Lissage, Plis et Aplatis

Modification de la résolution

Les instances, les répétitions, les symétries, les booléens.

Création de matériaux et environnements

Exportations pour la suite Substance ou autres logiciels

### SUBSTANCE 3D SAMPLER

Découverte de l'interface et des fonctions principales.

Utilisation des outils de base pour créer un matériau

Paramètres de base des matériaux (couleur, rugosité, métallisé, etc.)

Utilisation des filtres et des effets

Ajustement des paramètres avancés (normales, hauteur, occlusion, etc.)

Text to texture, l'IA générative pour aider la créativité.

Mise en pratique des mélanges d'éléments.

Comment créer un matériau à partir d'une simple image grâce à l'IA.

Exportation de matériau.

Création et exportation d'une map d'environnement.

Découverte de la photogrammétrie avec Substance Sampler.

## **SUBSTANCE 3D DESIGNER**

Découverte de l'interface.  
Explication des différentes fenêtres (Graph, 3D View, 2D View, Explorer, etc.).  
Les principes de création de matériaux avec les nodes.  
Créer sa première Substance.  
Utilisation des nodes de base (Blend, Transform, Uniform Color, etc.).  
Notions fondamentales d'organisations des graphs.  
Utilisation des nodes avancés (Curvature, Ambient Occlusion, etc.).  
Introduction aux fonctions de matériaux.  
Création de paramètres exposés pour une personnalisation dans un logiciel tiers.  
Exporter les matériaux.  
Création de plusieurs types de matériaux: carrelage, métal, tissus.  
Création d'un matériau à partir de scans.  
Réutilisation des matériaux dans un autre logiciel (Blender, 3DS Max, C4D, Unity...)

## **SUBSTANCE 3D PAINTER**

Régler les préférences du programme.  
Découverte et personnalisation de l'interface.  
Les différents outils de Substance Painter.  
Création de projet.  
Configuration du projet (map baking, résolution des textures, etc.)  
Création et gestion des calques de texture.  
Utilisation des pinceaux et des outils de peinture.  
Création et utilisation des masques de calque.  
Les filtres et générateurs.  
Utilisation des Smart Materials.  
Peindre avec des particules.  
Peindre le long d'un tracé.  
Modifier un matériau préexistant.  
Rendu avec Iray.  
Exportation des différents canaux de textures pour les logiciels tiers.