



Formation Substance

Spécialisation aux outils Substance pour créer et gérer des textures procédurales : Substance Designer, Substance Painter.

DATES du 11/10/2021 au 22/10/2021 -

DURÉE TOTALE 10j. (70h)

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

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

NOMBRE DE PARTICIPANTS 5 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.

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 5 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 2020, 3DS Max 2020, Cinema4D, 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) / certifié ISQ-OPQF / référencé Data-Dock / centre certifié Adobe / Maxon / Blackmagic Design / centre de test Certiport

OBJECTIFS DE LA FORMATION

Cette formation Substance de 2 semaines est une spécialisation à la suite d'outils de création et gestion de textures procédurales Substance: 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 10 jours sont :

- Acquérir un workflow simple dans la suite Allegorithmic Substance Designer-Painter.
- 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.

CONTENU COMPLET DE LA FORMATION

INTRODUCTION A LA SUITE SUBSTANCE (1 jour environ)

Présentation des différentes parties de cette suite.
Notions fondamentales de textures PBR (Physically Based Rendering).

RIZOM UV

Présentation de Rizom UV
Contraintes et méthodologie d'un bon dépliage UV
Dépliage efficace avec Rizom UV
Exporter l'objet vers Cinéma 4 D ou d'autre programme 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.
Exportation de matériau.

SUBSTANCE DESIGNER (5 jours environ)

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..
Découvertes des matériaux de base.
Apprendre à travailler sur des détails larges.
Apprendre à travailler sur des petits détails.

Créer un matériau complexe de type plancher en vieilles planches.

Création d'un matériaux complexes de tuiles.

Création d'un matériaux complexes de laines.

Exporter les matériaux.

SUBSTANCE PAINTER (4 jours environ)

Régler les préférences du programme.

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 matériaux.

Notions de calques.

Les masques de calques.

Les générateurs.

Peindre avec des particules.

Exportation des différents canaux de textures.

Mise en pratique sur des objets simples.