

Formation Substance Painter : Approfondissement

Durée :	2 jours
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 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.
Objectifs :	
Sanction :	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
Taux de retour à l'emploi:	Aucune donnée disponible
Référence:	CAO101487-F
Note de satisfaction des participants:	Pas de données disponibles

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.