DAWAN

Plan de la formation

www.dawan.fr

Formation Substance Painter : Initiation + Approfondissement

Durée :	5 jours (35 heures)
Tarifs inter-entreprise :	2 495,00 € HT (standard) 1 996,00 € 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 :	CAO101485-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

Introduction

A propos de Substance Painter, historique, utilisation et fonctionnalités.

Les fondamentaux, l'espace graphique : les viewports

Configuration des viewports
Vue active
Orbite
Panoramique
Zoom in et out
Raccourcis élémentaires
Les vues 3D perspective et isométrique
Les vues 2D Affichage complet ou spécifique à chaque canal (Base color, height, roughness, metallic, normal, mask, etc)

Découvrir les menus

Menu Substance Painter
Panneau de commande
Barre d'outils principales
Panneaux latéraux
Panneau Shelf : la bibliothèque de matériaux
Panneau Propriétés
Panneau des calques
Panneau Texture set settings

Préparer son modèle 3d

Modéliser et ajuster le modèle low poly
Effectuer un dépliage UVW correct avec les outils de coutures, sélection par groupe de lissage, etc.
Modéliser et ajuster le modèle high poly
Les différents formats lisibles par Substance Painter
Exporter son modèle 3D au format *.fbx (panneau d’export)
Atelier : Préparer ses différents modèles 3D et effectuer le dépliage UV depuis 3DS Max ou Blender.

Création d'un projet Substance Painter

Les différents types de projet (PBR Metallic Roughness, Unity HDR, Unreal Engine, Vray Mtl, etc)
Les options de projet
La gestion non destructive de Substance Painter
Tester la fonction auto-unwrap, comprendre ses limites
Atelier : Créer son premier projet Substance Painter à partir du modèle Low Poly précédemment créé.

Générer les maps dans Substance Painter

Lier le modèle high poly à sa version low poly
Générer les maps
Vérifier la bonne conformité du dépliage UVW
Atelier : Associer la version High Poly au projet en cours, générer toutes les maps.

Utiliser les matériaux Subtance Painter

Découvrir et naviguer dans la bibliothèque (Shelf) de Substance Painter)
Découvrir les différences entre les types de matériaux
Appliquer un matériau à un objet
Éditer les paramètres d’un matériau
Utiliser les Smart Materials
Atelier : Utiliser, créer et sauvegarder des matériaux en les appliquant sur un ensemble de modèles.

Travailler avec les outils de peinture

Ajuster les paramètres de brosse et utiliser le pinceau le pinceau
Utiliser l’outil Physical paint

Utiliser la gomme et la Physical eraser Utiliser l’outil projection et physical projection
Utiliser l’outil remplissage de polygones
Utiliser l’outil smudge
Utiliser l’outil Clonage
Utiliser la pipette
Atelier : peindre des détails sur le modèle 3D en utilisant tous les outils à notre disposition.

Travailler avec les textures

Importer un fichier de texture et l’ajouter à la bibliothèque
Découvrir les différentes méthodes pour appliquer une texture sur une surface
Utiliser un fichier texture comme pochoir
Atelier : Appliquer des textures sur notre modèle (logos, pochoirs, etc)

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.