

Adobe Substance Sampler 3D, créer des textures réalistes

Cours Pratique de 3 jours - 21h

Réf : SUS - Prix 2024 : 1 410€ HT

Cette formation vous initiera aux techniques avancées pour capturer, créer et manipuler des textures. Grâce à Adobe Substance Sampler 3D, vous explorerez des outils innovants pour produire des textures immersives, adaptées aux besoins de secteurs comme l'industrie du jeu vidéo, le cinéma ou la réalité virtuelle.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

À l'issue de la formation l'apprenant sera en mesure de :

- Manipuler et ajuster les textures capturées
- Appliquer des modifications et des effets avancés
- Comprendre les propriétés et les réglages avancés
- Intégrer les textures dans un pipeline de création 3D
- Maitriser l'interface d'Adobe Substance 3D

LE PROGRAMME

dernière mise à jour : 02/2024

1) Présentation d'Adobe Substance 3D Sampler

- Emplacement et gestion des outils et des palettes.
- Options et optimisation de la fenêtre d'affichage.
- Les vues 2D et 3D.

Travaux pratiques : Découverte de l'interface

2) Navigation dans l'espace 3D et 2D

- Utilisation de la caméra pour visualiser les textures.
- Gestion de l'outil Orbite 3D pour explorer les objets en 3D.
- Déplacement et zoom en 2D et en 3D pour un contrôle précis.
- Réglages des paramètres d'affichage pour une meilleure visualisation.

Travaux pratiques : Mise en pratique de la navigation dans le programme.

3) Les outils d'Adobe Substance 3D Sampler

- Utilisation de l'outil Recadrage pour ajuster les dimensions des textures.
- Perspectives pour corriger les déformations de perspective.
- Transformation pour manipuler et déformer les textures.
- Tampon de duplication pour cloner des éléments de la texture.

Travaux pratiques : Mise en pratique des différents outils.

4) Utilisation des outils d'Adobe Substance 3D Sampler

- Manipulation des outils pour effectuer des ajustements sur une texture.
- Application des différentes fonctions de recadrage, perspectives, transformation et tampon de duplication.

Travaux pratiques : Mise en pratique des différentes fonctions.

PARTICIPANTS

Graphistes, designers graphiques, artistes 3D, animateurs, concepteurs de produits, designers de textures, professionnels de l'industrie de la publicité et du marketing numérique.

PRÉREQUIS

Aucune connaissance particulière.

COMPÉTENCES DU FORMATEUR

Les experts qui animent la formation sont des spécialistes des matières abordées. Ils ont été validés par nos équipes pédagogiques tant sur le plan des connaissances métiers que sur celui de la pédagogie, et ce pour chaque cours qu'ils enseignent. Ils ont au minimum cinq à dix années d'expérience dans leur domaine et occupent ou ont occupé des postes à responsabilité en entreprise.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Le formateur évalue la progression pédagogique du participant tout au long de la formation au moyen de QCM, mises en situation, travaux pratiques...

Le participant complète également un test de positionnement en amont et en aval pour valider les compétences acquises.

MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES

- Les moyens pédagogiques et les méthodes d'enseignement utilisés sont principalement : aides audiovisuelles, documentation et support de cours, exercices pratiques d'application et corrigés des exercices pour les stages pratiques, études de cas ou présentation de cas réels pour les séminaires de formation.
- À l'issue de chaque stage ou séminaire, ORSYS fournit aux participants un questionnaire d'évaluation du cours qui est ensuite analysé par nos équipes pédagogiques.
- Une feuille d'émargement par demi-journée de présence est fournie en fin de formation ainsi qu'une attestation de fin de formation si le stagiaire a bien assisté à la totalité de la session.

MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS

L'inscription doit être finalisée 24 heures avant le début de la formation.

ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES HANDICAPÉES

Vous avez un besoin spécifique d'accessibilité ? Contactez Mme FOSSE, référente handicap, à l'adresse suivante psh-accueil@orsys.fr pour étudier au mieux votre demande et sa faisabilité.

5) Les ressources internes d'Adobe Substance 3D Sampler

- Exploration des matériaux de base disponibles dans le logiciel.
- Utilisation des éclairages d'environnement pour visualiser les textures sous différents éclairages.
- Les filtres pour améliorer et optimiser les textures.

Travaux pratiques : Utilisation des filtres pour améliorer une texture existante.

6) Création de textures avancées dans Adobe Substance 3D Sampler

- Modification des textures générées par Adobe Substance 3D Sampler.
- À partir d'Adobe Substance 3D Sampler.
- Depuis Adobe Substance 3D Assets.
- Importation de textures externes pour les utiliser comme base.
- Création de matériaux à partir de scans pour des matériaux spécifiques (tissus, cuir, etc.).
- Gestion des différents canaux pour des effets complexes.
- Les options de matériaux pour ajuster les propriétés du matériau.

Travaux pratiques : Mise en pratique des différents outils.

7) Création de textures avancées

- Modification de textures générées par Adobe Substance 3D Sampler.
- Importation et utilisation de textures externes comme base.
- Application de scans pour créer des matériaux spécifiques.
- Expérimentation avec les différents canaux pour des effets complexes.

Travaux pratiques : Création d'un tissu à motif

8) Finalisation et export

- Préparation à l'exportation.
- Exportation des matériaux créés pour une utilisation dans d'autres logiciels de 3D.
- Exporter pour diverses utilisations.

Travaux pratiques : Exportation d'un matériau vers Substance Designer.

LES DATES

CLASSE À DISTANCE
2024 : 26 juin, 16 sept., 20 nov.

PARIS
2024 : 19 juin, 09 sept., 13 nov.