

Opleiding : Leer 3D-modelleren met Adobe Substance Designer

Praktijkcursus - 3d - 21u00 - Ref. SUC

Prijs : 1390 € V.B.

In deze cursus verken je geavanceerde 3D-modellering met Adobe Substance Designer. Je leert hoe je geavanceerde texturen maakt, materialen manipuleert en realistische ontwerpen genereert. Je krijgt de tools onder de knie die je nodig hebt om opvallende beelden te produceren voor verschillende media.

Pedagogische doelstellingen

Aan het einde van de training is de deelnemer in staat om:

- ✓ Aan de slag met Substance 3D Designer
- ✓ Texturen en materialen beheersen
- ✓ De bibliotheek gebruiken om materialen te maken
- ✓ Weergave- en belichtingsfuncties verkennen
- ✓ Prestaties optimaliseren en beheren

Doelgroep

Grafische ontwerpers, 3D-kunstenaars, animators, productontwerpers, textuurontwerpers, professionals uit de reclame- en digitale marketingindustrie.

Voorafgaande vereisten

Geen speciale kennis vereist.

Opleidingsprogramma

1 Inleiding tot Substance 3D Designer

- Maak kennis met Substance 3D Designer.
- Gebruikersinterface en beheer van gereedschappen en paletten.
- Opties en optimalisatie van het weergavevenster.
- 2D- en 3D-schermen.

Praktisch werk

Gedetailleerde interface-doorloop

DEELNEMERS

Grafische ontwerpers, 3D-kunstenaars, animators, productontwerpers, textuurontwerpers, professionals uit de reclame- en digitale marketingindustrie.

VOORAFGAANDE VEREISTEN

Geen speciale kennis vereist.

VAARDIGHEDEN VAN DE CURSUSLEIDER

De deskundigen die de cursus leiden zijn specialisten op het betreffende vakgebied. Zij werden geselecteerd door onze pedagogische teams zowel om hun vakkennis als hun pedagogische vaardigheden voor elke cursus die zij geven. Zij hebben minstens vijf tot tien jaar ervaring in hun vakgebied en oefenen of oefenden verantwoordelijke bedrijfsfuncties uit.

BEOORDELINGSMODALITEITEN

De cursusleider beoordeelt de pedagogische vooruitgang van de deelnemer gedurende de gehele cursus aan de hand van meerkeuzevragen, praktijksituaties, praktische opdrachten, ...
De deelnemer legt ook van tevoren en naderhand een test af ter bevestiging van de verworven kennis.

2 Texturen en materialen

- De belangrijkste textuurkanalen.
- Inleiding tot Substance graphs.
- MDL-grafieken (Materials Definition Language).
- De basis van PBR (Physically Based Rendering).
- Grafiekmodellen om materialen te maken.

Praktisch werk

Een eenvoudige grafiek maken in PBR

3 Substance 3D Designer-vensters en -opties

- Ontdek de Ontdekkingsreiziger.
- Gebruik de grafiek.
- Instellingen op het tabblad Instellingen.
- Afhankelijkheden beheren met de afhankelijkhedenmanager.
- Knopen begrijpen en frames gebruiken.
- Spelden voor efficiënte organisatie.

Praktisch werk

Update van de vorige grafiek met de nieuwe gegevens.

4 De Substance 3D Designer-bibliotheek

- Ontdek de verschillende soorten knopen.
- Toepassing van filters voor specifieke effecten.
- Generatoren gebruiken om procedurele patronen te maken.
- Inleiding tot voorgedefinieerde PBR-materialen.
- MDL-grafieken importeren en gebruiken.

Praktisch werk

Een bibliotheekknooppunt importeren en verkennen

5 Materialen maken

- Maak een eenvoudig materiaal met knopen.
- Aanpassing van een bestaand materiaal.
- Bewerkbare parameters toevoegen voor een aangepast materiaal.
- Toepassing van materialen met specifieke opties (bakstenen, hout, enz.).

Praktisch werk

Creatie van gedetailleerd tegelmateriaal.

6 Substance Designer en andere 3D-software

- Substance-materialen importeren in andere software in de Substance-suite.
- Substance 3D Designer gebruiken in combinatie met andere 3D-modelleringssoftware.

Praktisch werk

Een materiaal importeren in Substance Painter.

PEDAGOGISCHE EN TECHNISCHE MIDDELEN

- De gebruikte pedagogische middelen en cursusmethoden zijn voornamelijk: audiovisuele hulpmiddelen, documentatie en cursusmateriaal, praktische oefeningen en correcties van de oefeningen voor praktijkstages, casestudies of reële voorbeelden voor de seminars.
- Na afloop van de stages of seminars verstrekt ORSYS de deelnemers een evaluatievragenlijst over de cursus die vervolgens door onze pedagogische teams wordt geanalyseerd.
- Na afloop van de cursus wordt een presentielijst per halve dag verstrekt, evenals een verklaring van de afronding van de cursus indien de stagiair alle sessies heeft bijgewoond.

TOEGANGSMODALITEITEN EN TERMIJNEN

De inschrijving dient 24 uur voor aanvang van de cursus plaatsgevonden te hebben.

TOEGANKELIJKHEID VOOR MINDERVALIDEN

Is voor u speciale toegankelijkheid vereist? Neem contact op met mevr. FOSSE, contactpersoon voor mindervaliden, via het adres psh-accueil@ORSYS.fr om uw verzoek en de haalbaarheid daarvan zo goed mogelijk te bestuderen.

7 Renderen in Substance 3D Designer

- Renderopties instellen met Iray.
- Exporteer resultaten naar Photoshop voor nabewerking.
- Exporteren naar coursor voor 3D-enscenering.
- Koppelingen met andere Substance-software beheren.

Praktisch werk

De verschillende bronnen instellen in Substance Stager

8 Toepassing van renderings

- Definitieve rendering met Iray.
- Rendering exporteren naar Photoshop voor aanpassingen.
- Rendering exporteren naar coursor voor realistische enscenering.

Praktisch werk

De verschillende bronnen instellen in Substance Stager.