

Opleiding : 3D-schilderen met Adobe Substance Painter: laat je creativiteit de vrije loop

Praktijkcursus - 3d - 21u00 - Ref. SUN

Prijs : 1390 € V.B.

In deze cursus leer je hoe je je creaties tot leven brengt door texturen en materialen te manipuleren. Je maakt je geavanceerde digitale schildertechnieken eigen om opvallende beelden te creëren die geschikt zijn voor verschillende toepassingen, zoals videogames, virtual reality, animatie en nog veel meer.

Pedagogische doelstellingen

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

- ✓ Geavanceerde schilder- en textuurtechnieken toepassen
- ✓ Vaardigheden integreren in een 3D-creatieworkflow
- ✓ Geavanceerde textuurparameters onder de knie krijgen
- ✓ Het navigeren en manipuleren van 3D-modellen onder de knie krijgen
- ✓ Kunstwerken maken in 3D

Doelgroep

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

Voorafgaande vereisten

Geen speciale kennis vereist.

Opleidingsprogramma

1 Kennismaking met Adobe Substance 3D Painter

- Inleiding tot de interface van Adobe Substance 3D Painter.
- Gebruikersinterface en beheer van gereedschappen en paletten.
- Opties en optimalisatie van het weergavevenster.
- 2D- en 3D-schermen.

Praktisch werk

De interface ontdekken

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 Navigatie in 3D-ruimte

- Gebruik de camera en het baangereedschap om door de 3D-scène te navigeren.
- Verplaats en zoom in 2D en 3D om het schilderen te vergemakkelijken.
- Wijzig weergaven voor een betere visualisatie.

3 Substance 3D Painter basisgereedschappen en opties

- Het gereedschap Paint gebruiken.
- Het gereedschap Gum gebruiken.
- Projectie van texturen op het object met het gereedschap Projectie.
- Pas vullingen toe op oppervlakken met het gereedschap Vullen.

Praktisch werk

Praktische oefeningen voor het gebruik van deze tools

4 3D-modellen importeren in Substance 3D Painter

- 3D basiselementen op het podium plaatsen.
- Manipuleer het 3D-object om het correct te positioneren.
- UV-optimalisatie voor eenvoudiger schilderen.
- Ontdek UV-raamopties voor meer controle.

Praktisch werk

Een eenvoudig mes importeren en de elementen instellen om te schilderen

5 Schilderen op een 3D-object

- Verschillende schildermethodes toepassen op het object.
- Het concept van lagen begrijpen voor een efficiënte organisatie.
- Gebruik bronmateriaal om details toe te voegen.
- Gebruik de objecten en opties in het bronvenster om het schilderij te verfraaien.
- Gebruik van aanpasbare materialen, maskers, filters en penselen.
- Maak aangepaste penselen voor specifieke effecten.

Praktisch werk

Compleet schilderij van een mes

6 Geavanceerde textuurinstellingen in Substance 3D Painter

- Verken algemene eigenschappen om de textuurinstellingen aan te passen.
- Kanalen gebruiken om complexe effecten te creëren.
- Genereren van mesh maps om geometrische details te verbeteren.

Praktisch werk

Praktische ervaring met Fortnite-objecten.

7 Geavanceerde textuurinstellingen

- Algemene eigenschappen manipuleren om de gewenste resultaten te verkrijgen.
- Verschillende kanalen gebruiken om complexe texturen te creëren.
- Netkaartgeneratie voor meer details.

Praktisch werk

Volledig schilderij van een personage

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.

8 Synthese en samenvatting

- Overzicht van de belangrijkste concepten van Substance 3D Painter.
- Tips en trucs om de software effectief te gebruiken.
- Antwoorden op vragen en verduidelijking van belangrijke punten.

Workshop storytelling

Delen van best practices en sleutelconcepten

Data en plaats

PARIS LA DÉFENSE

2026 : 1 juni, 16 sep., 7 dec.