

Opleiding : Adobe Substance Sampler 3D, realistische texturen maken

Praktijkcursus - 3d - 21u00 - Ref. SUS

Prijs : 1390 € V.B.

In deze cursus maak je kennis met geavanceerde technieken voor het vastleggen, creëren en manipuleren van texturen. Met behulp van Adobe Substance Sampler 3D verken je innovatieve tools voor het produceren van meeslepende texturen, afgestemd op de behoeften van sectoren zoals de videogamesindustrie, film en virtual reality.

Pedagogische doelstellingen

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

- ✓ Vastgelegde texturen bewerken en aanpassen
- ✓ Aanpassingen en geavanceerde effecten toepassen
- ✓ Geavanceerde eigenschappen en instellingen begrijpen
- ✓ Texturen integreren in een 3D-creatie pijplijn
- ✓ De Adobe Substance 3D-interface onder de knie krijgen

Doelgroep

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

Voorafgaande vereisten

Geen speciale kennis vereist.

Opleidingsprogramma

1 Maak kennis met de Adobe Substance 3D Sampler

- Locatie en beheer van gereedschappen en paletten.
- Opties en optimalisatie van het weergavevenster.
- 2D- en 3D-weergaven.

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 en 2D ruimte

- De camera gebruiken om texturen te bekijken.
- Beheer van het gereedschap 3D Orbit om objecten in 3D te verkennen.
- 2D en 3D beweging en zoom voor precieze controle.
- Weergaveparameters aanpassen voor een betere weergave.

Praktisch werk

Oefen het navigeren door het programma.

3 Adobe Substance 3D Sampler gereedschappen

- Gebruik het Bijsnijden-gereedschap om de afmetingen van texturen aan te passen.
- Perspectief om perspectiefvervalsingen te corrigeren.
- Transformatie om texturen te manipuleren en vervormen.
- Duplicatiestempel voor het klonen van textuurelementen.

Praktisch werk

De verschillende hulpmiddelen in de praktijk brengen.

4 De Adobe Substance 3D Sampler-gereedschappen gebruiken

- De gereedschappen gebruiken om een textuur aan te passen.
- Toepassing van de verschillende bufferfuncties voor bijsnijden, perspectief, transformatie en dupliceren.

Praktisch werk

Praktische toepassing van de verschillende functies.

5 Adobe Substance 3D Sampler interne bronnen

- Het verkennen van de basismaterialen die beschikbaar zijn in de software.
- Gebruik omgevingsverlichting om texturen onder verschillende lichtomstandigheden te visualiseren.
- Filters om texturen te verbeteren en te optimaliseren.

Praktisch werk

Filters gebruiken om een bestaande textuur te verbeteren.

6 Geavanceerde texturen maken in Adobe Substance 3D Sampler

- Aanpassing van texturen gegenereerd door Adobe Substance 3D Sampler.
- Van Adobe Substance 3D Sampler.
- Van Adobe Substance 3D Assets.
- Importeer externe texturen om als basis te gebruiken.
- Materialen maken van scans voor specifieke materialen (stoffen, leer, enz.).
- Beheer van verschillende kanalen voor complexe effecten.
- Materiaalopties om materiaaleigenschappen aan te passen.

Praktisch werk

De verschillende hulpmiddelen in de praktijk brengen.

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 Geavanceerde texturen maken

- Aanpassing van texturen gegenereerd door Adobe Substance 3D Sampler.
- Importeer en gebruik externe texturen als basis.
- Toepassing van scans om specifieke materialen te maken.
- Experimenteer met verschillende kanalen voor complexe effecten.

Praktisch werk

Een stof met patroon maken

8 Afwerkingen en export

- Voorbereiden op export.
- Exporteren van materialen die zijn gemaakt voor gebruik in andere 3D-software.
- Exporteren voor verschillende doeleinden.

Praktisch werk

Een materiaal exporteren naar Substance Designer.

Data en plaats

PARIS LA DÉFENSE

2026 : 18 mei, 12 okt., 30 nov.