

# Formation : Peinture 3D avec Adobe Substance Painter : libérer sa créativité

Formation pratique - 3j - 21h00 - Réf. SUN

Prix : 1630 CHF H.T.

Cette formation vous apprendra à donner vie à vos créations en manipulant textures et matériaux. Vous maîtriserez les techniques avancées de peinture numérique pour concevoir des visuels saisissants, adaptés à diverses applications telles que les jeux vidéo, la réalité virtuelle, l'animation et bien plus encore.

## Objectifs pédagogiques

À l'issue de la formation, le participant sera en mesure de :

- ✓ Appliquer des techniques avancées de peinture et de texture
- ✓ Intégrer des compétences dans un workflow de création 3D
- ✓ Maîtriser les paramètres avancés de texture
- ✓ Maîtriser la navigation et la manipulation des modèles 3D
- ✓ Créer des œuvres artistiques en 3D

## Public concerné

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.

## 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.

## Programme de la formation

### 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.

## 1 Présentation d'Adobe Substance 3D Painter

- Présentation de l'interface d'Adobe Substance 3D Painter.
- Interface utilisateur et gestion des outils et palettes.
- Options et optimisation de la fenêtre d'affichage.
- Affichages 2D et 3D.

### Travaux pratiques

Découverte de l'interface

## 2 Navigation dans l'espace 3D

- Utilisation de la caméra et de l'outil Orbite pour naviguer dans la scène 3D.
- Déplacement et zoom en 2D et en 3D pour faciliter la peinture.
- Changement des vues pour une meilleure visualisation.

## 3 Outils et options de base de Substance 3D Painter

- Utilisation de l'outil Peinture.
- Utilisation de l'outil Gomme.
- Projection de textures sur l'objet avec l'outil Projection.
- Application de remplissages sur les surfaces avec l'outil Remplissage.

### Travaux pratiques

Exercices pratiques sur l'utilisation de ces outils

## 4 Import de modèles 3D dans Substance 3D Painter

- Placement d'éléments 3D de base sur la scène.
- Manipulation de l'objet 3D pour le positionner correctement.
- Optimisation des UV pour faciliter la peinture.
- Exploration des options de la fenêtre UV pour un meilleur contrôle.

### Travaux pratiques

Importation d'un couteau simple et mise en place des éléments pour la peinture

## 5 Peinture sur un objet 3D

- Application de différentes méthodes de peinture sur l'objet.
- Compréhension de la notion de calques pour une organisation efficace.
- Utilisation des matériaux des ressources pour ajouter des détails.
- Utilisation des objets et options de la fenêtre ressource pour enrichir la peinture.
- Utilisation de matériaux adaptables, masques, filtres et pinceaux.
- Création de pinceaux personnalisés pour des effets spécifiques.

### Travaux pratiques

Peinture complète d'un couteau

### 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 formations pratiques, études de cas ou présentation de cas réels pour les séminaires de formation.
- À l'issue de chaque formation 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 participant 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

Pour toute question ou besoin relatif à l'accessibilité, vous pouvez joindre notre équipe PSH par e-mail à l'adresse [psh-accueil@orsys.fr](mailto:psh-accueil@orsys.fr).

## 6 Paramètres avancés de texture dans Substance 3D Painter

- Exploration des propriétés générales pour ajuster les réglages de texture.
- Utilisation des canaux pour créer des effets complexes.
- Génération des cartes de maillage pour améliorer les détails géométriques.

### Travaux pratiques

Mise en pratique sur des objets Fortnite.

## 7 Paramètres avancés de texture

- Manipulation des propriétés générales pour obtenir les résultats souhaités.
- Utilisation des différents canaux pour créer des textures complexes.
- Génération de cartes de maillage pour des détails supplémentaires.

### Travaux pratiques

Peinture complète d'un personnage

## 8 Synthèse et récapitulation

- Révision des principaux concepts de Substance 3D Painter.
- Conseils et astuces pour une utilisation efficace du logiciel.
- Réponses aux questions et éclaircissements sur les points importants.

### Échanges

Échange sur les bonnes pratiques et les principaux concepts