

Formation Substance 3D Modeler

Durée :	5 jours
Public :	Designers, graphistes, artistes 3d, architectes
Pré-requis :	Logiciels de modélisation 3D (3ds Max, Maya, Blender, Cinema 4d), éditeur bitmap (Photoshop, Gimp, Affinity Photo), environnement 3D. PC /Mac
Objectifs :	S'initier à la modélisation 3D avec les outils Adobe de la suite Substance, Importer modéliser et créer des scènes. Réaliser des exports en images HD.
Sanction :	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
Taux de retour à l'emploi:	Aucune donnée disponible
Référence:	CAO102034-F
Note de satisfaction des participants:	Pas de données disponibles

Introduction

A propos de Substance 3D Modeler, historique, utilisation et fonctionnalités.
Les fondamentaux, l'espace graphique : le viewport

Naviguer dans l'espace 3D

- Déplacement vue active
- Orbite
- Panoramique
- Zoom in et out

Découvrir l'interface

- Les outils
- Sélection
- Outil argile
- Outil gomme
- Outil déformation
- Outil lissage
- Outil matière
- Outil gonflement
- Outil Peinture
- Les couleurs
- L'environnement
- Capturer

Modéliser à partir de l'argile

Utiliser les formes primitives

Utiliser les formes Stamps

Gérer les paramètres de forme effilement, cercle, congé, chanfrein, épaisseur.
rentrée et sortir du mode édition

Subdiviser la modélisation

Manipuler le guizmo

Atelier : Réaliser un objet design simple.

Travailler avec des intersections entre les objets

L'outil gomme

Soustraire des formes primitives ou stamps à une autre

Découper une forme dans une autre et reposition

Recadrer la forme correctement en utilisant q'une partie

Atelier : Réaliser un disque de vélo.

Créer des calques

Fusionner entre les calques

La symétrie axiale, radiale, kaléidoscopique

Les répétitions symétrique, radiale, kaléidoscopique

Les opérations booléennes soustraction, intersection, division, union entre les formes

Atelier : Modeler une roue.

Faire des objets liés

Comprendre les instances avec les liaisons

Créer des groupe d'objet avec association

Atelier : Création de menhirs type Stonehenge.

Capter sa sculpture

Travailler le rendu

Lire le tableau de statistiques du projet et comprendre les informations

Paramétrer l'environnement en jouant sur l'éclairage, le ciel

Modifier l'aspect de l'argile pour en faire un rendu

Atelier : Faire un style pâte à modeler.

Exporter le maillage

Générer un maillage fonctionnel en .fbx

Optimiser le mesh pour l'importer dans un logiciel 3D ou Substance Painter

Développer les UV automatiquement

Atelier : Exporter son objet vers un logiciel 3D.