DAWAN

Plan de la formation

www.dawan.fr

Formation Substance 3D Modeler

Durée :	5 jours (35 heures)
Tarifs inter-entreprise :	2 475,00 CHF HT (standard) 1 980,00 CHF HT (remisé)
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.
Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :	• Formation synchrone en présentiel et distanciel. • Méthodologie basée sur l'Active Learning : 75 % de pratique minimum. • Un PC par participant en présentiel, possibilité de mettre à disposition en bureau à distance un PC et l'environnement adéquat. • Un formateur expert.
Modalités d'évaluation :	• Définition des besoins et attentes des apprenants en amont de la formation. • Auto-positionnement à l'entrée et la sortie de la formation. • Suivi continu par les formateurs durant les ateliers pratiques. • Évaluation à chaud de l'adéquation au besoin professionnel des apprenants le dernier jour de formation.
Sanction :	Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis
Référence :	CAO102034-F
Note de satisfaction des participants:	Pas de données disponibles
Contacts :	commercial@dawan.fr - 09 72 37 73 73

Modalités d’accès :	Possibilité de faire un devis en ligne (www.dawan.fr, moncompteformation.gouv.fr, maformation.fr, etc.) ou en appelant au standard.
Délais d'accès :	Variable selon le type de financement.
Accessibilité :	Si vous êtes en situation de handicap, nous sommes en mesure de vous accueillir, n'hésitez pas à nous contacter à referenthandicap@dawan.fr, nous étudierons ensemble vos besoins

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, epaisseur.

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 lier

Comprendre les instances avec les liaisons
Créer des groupe d'objet avec association
Atelier : Création de menhirs type Stonehenge.

Capturer 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.