

PROGRAMME LOGICIEL SUBSTANCE DESIGNER

Durée : 10 jours ouvrés soit 70 heures

Objectifs : Initiation théorique et pratique du surfacing, texturing

Participants : Infographistes 2D/3D, Graphiste, décorateur intérieur/extérieur, architectes

Pré-requis : Très bonne connaissance de l'environnement WINDOWS, connaissance d'un logiciel 3d est un plus

METHODE

Pédagogie adaptée et lente

Ecoute attentive aux questions et commentaires

Mise en pratique qui s'appuie sur les besoins des professionnels

Intuitivité

Simplification des parties complexes - vulgarisation des processus

PROGRAMME

Qu'est-ce que le SURFACING, TEXTURING?

histoire succincte de la 3D et des textures

Pourquoi utiliser substance designer?

histoire du logiciel substance designer

L'ARCHITECTURE DU LOGICIEL SUBSTANCE DESIGNER

Qu'est-ce que le système nodal?

Les noeuds ou la légèreté du logiciel

Son interface et son utilité dans l'industrie des cinématiques, jeux-vidéo, rendus architecturaux et VFX

l'explorer - La library - le graph - la 3D view - La 2D view - Les parameters

Présentation succincte du site ALLEGORITHMIC (éditeur du logiciel)

LES BASES DU TEXTURING

Qu'est-ce que le PBR?

Le jargon : comprendre ce qu'est l'albedo, la diffuse, la base color, l'ambient occlusion, la roughness, la normal, la metallic, la specular, la courbure, etc

Les noeuds atomiques

Création de textures : le noir et le blanc

Les procédurales

Changer la résolution des textures à tout moment

Créer un parquet

Créer de la roche

Modéliser et sculpter avec SUBSTANCE DESIGNER

Analyse d'un fichier SUBSTANCE DESIGNER

Par quoi commencer pour créer une texture réaliste?

Les materials

Changer ses map d'environnement - importer sa propre map d'environnement

Créer son panorama

Initiation au moteur de rendu Iray - réglages post production (vignetting, glare, bloom, etc)

Les petits plus de substance designer

Exporter toutes ses textures

EXERCICES PRATIQUES

Créations de textures (ALBEDO, NORMAL, HEIGHT, AO, METALLIC, ROUGHNESS)

sur importation de mesh 3D déplié (fourni) sous SUBSTANCE DESIGNER