

SUBSTANCE PAINTER - LYON

Dernière mise à jour : 1 février 2024

Durée: 7.00 heures (1.00 jours)

Profils des apprenants

- Toute personne occupant une fonction Art dans le jeu vidéo : concept artist, infographiste 3D, level artist, directeur artistique, technical artist, etc. ayant un niveau intermédiaire en infographie 3D, débutant sur Substance.

Prérequis

- Avoir une connaissance de base du logiciel et de l'interface de SP (import d'asset, export de texture, calques, etc.).
- Utiliser les bases de l'infographie 3D (high poly, low poly, baking de textures, dépliage d'uv, matériaux, etc.).

Accessibilité et délais d'accès

<https://www.cohl.fr/ecole/infos-pratiques/sante-et-handicap/>

Nos formations sont accessibles dans un délai de 7 jours avant la date de début de formation.

Qualité et indicateurs de résultats

Taux de satisfaction des apprenants.

Objectifs pédagogiques

- Appréhender les mises à jour de la version 8 jusqu'à la version 8.3
- Utiliser les différents bakers
- Préparer des meshes
- Importer et exporter sous Substance
- Mettre en place le texturing

Contenu de la formation

- Les mises à jour de la version 8 jusqu'à la version 8.3
 - Les améliorations d'outils : amélioration de l'eye dropper, amélioration de l'unwrapping automatique, amélioration de la gestion et des effets de calques.
 - Les blending mode applicables à tous les canaux à la fois, blending modes et opacité sont désormais disponibles sur les filtres et il est désormais possible d'appliquer des effets et filtres sur les dossier.
 - Amélioration de la gestion des bibliothèques de ressources.
 - Le réimport des meshes LP a été simplifié.
 - Il est désormais possible de réinitialiser les paramètres des graphiques.
 - Amélioration de l'implantation des scripts python (ne sera pas détaillé).
 - Les ajouts : nouveaux noises et grunge maps, nouveaux espaces colorimétriques disponibles (ne sera pas détaillé), exports SBSAR et exports hybrides pour l'utilisation multi logiciel.
 - Le baking : Le baking a désormais sa fenêtre et son interface dédiées, ajout de nouveaux bakers : bent normals, heightmap et opacity, détail et explications de la nouvelle interface visuelle.
- Les différents bakers
 - Explication des spécificités de chacun des bakers disponibles, ainsi que leurs utilisations dans le workflow
 - Appui particulier sur ces 3 maps, qui sont généralement les plus importantes pour le texturing : normal, ambient occlusion et courbure
- Les bonnes pratiques

BERTIE

2 rue Bonnefoi, 69003 Lyon
contact@bertieformation.com



- La préparation des meshes : importance du respect des nomenclatures, points de pivots etc entre le LP et le HP pour obtenir un baking réussi (exemple sous maya), préparation des UV (éviter les superpositions d'UV, voir comment disposer les UV similaires pour un baking optimal, vérifier qu'aucun UV n'est pincé ou mal déplié, les erreurs à éviter, le texel ratio).
- Préparation du mesh LP : l'importance des hard et soft edges
- Préparation des meshes nécessitant plusieurs matériaux séparés
- Les différentes façons de baker son mesh : avantages et inconvénients des meshes entiers et éclatés
- Evocation des cages, et comment les réaliser au besoin
- Les UDIM (si nécessaire)
- Rappel général du fonctionnement du baking, selon les demandes et le niveau des participants
- Les imports : importer correctement son LP et ses HP, quelques paramètres d'import importants dans l'interface, et comment les changer en cours de travail si besoin, les vérifications d'usage à effectuer avant de travailler, notamment au niveau des UV et des matériaux.
- Les exports : présentation de l'outil PBR Validate : vérifier que les textures s'intègrent correctement à l'espace colorimétrique PBR et les erreurs à éviter, anticiper les besoins en map pour le pipeline de la production : modes de compression, dimension et gestion des couches RGBA, présentation des templates d'export de SP et comment choisir le plus adapté, créer un template d'export personnalisé avec gestion des couches RGBA et une nomenclature adaptée aux besoins spécifique d'une production.
- Texturing
 - Utilisation des matériaux simples et smart : où les trouver, évocation de la bibliothèque des matériaux, l'utilisation des matériaux et les paramètres disponibles, déchiffrer le fonctionnement des smart matériaux dans l'onglet des calques, appliquer des masques et des filtres, créer un smart matériau et l'enregistrer dans la bibliothèque pour le réutiliser.
 - Différents outils intéressants : importer des ressources extérieures (brushes, alphas, matériaux Substance Designer, etc) et comment les enregistrer selon les besoins (l'outil Ressources Updater pour gérer les mises à jours des dites ressources), l'Anchor point : intérêt, utilisation et bonnes pratiques, les outils de projection et de symétrie.
 - Trucs et astuces : créer des trimsheets et les utiliser directement dans SP avec changement de mesh LP post baking, créer des matériaux et des templates d'export pour générer des masques pour une utilisation dans le moteur temps réel (exemple réalisé avec des rochers), styliser des masques et filtres trop réalistes, pour les adapter à la direction artistique souhaitée.
 - De l'importance de casser l'aspect procédural : Éviter les erreurs de type utilisation d'un unique masque automatique pour tout texturer, intégrer de la narration dans les textures, combiner les calques, masques et effets.

Organisation de la formation

Équipe pédagogique

Emeline Oleszko a une formation d'Artiste 3D, elle a évolué au sein de différents studios en tant que Level Artist. Elle est aujourd'hui Lead Level Artist & Material Artist.

Moyens pédagogiques et techniques

- Démonstration par le formateur
- Cas pratiques et mise en situation professionnelles
- Échanges de groupe

Dispositif de suivi de l'exécution de l'évaluation des résultats de la formation

- Tout au long de la formation, l'apprenant met à jour sa fiche d'autoévaluation de suivi. Chaque exercice donne lieu à une correction individuelle et/ou en groupe.

Prix INTER : 350.00€ / bénéficiaire

Prix INTRA : merci de nous contacter

Vous avez des questions ?

Vous pouvez nous contacter : contact@bertieformation.com