

## Formation Substance 3D Modeler

|                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|----------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ■ <b>Durée :</b>                                               | 5 jours (35 heures)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| ■ <b>Tarifs inter-entreprise :</b>                             | 2 475,00 € HT (standard)<br>1 980,00 € HT (remisé)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| ■ <b>Public :</b>                                              | Designers, graphistes, artistes 3d, architectes                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| ■ <b>Pré-requis :</b>                                          | Logiciels de modélisation 3D (3ds Max, Maya, Blender, Cinema 4d), éditeur bitmap (Photoshop, Gimp, Affinity Photo), environnement 3D. PC /Mac                                                                                                                                                                                                                                                    |
| ■ <b>Objectifs :</b>                                           | 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.                                                                                                                                                                                                                                           |
| ■ <b>Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :</b> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Formation synchrone en présentiel et distanciel.</li><li>• Méthodologie basée sur l'Active Learning : 75 % de pratique minimum.</li><li>• Un PC par participant en présentiel, possibilité de mettre à disposition en bureau à distance un PC et l'environnement adéquat.</li><li>• Un formateur expert.</li></ul>                                       |
| ■ <b>Modalités d'évaluation :</b>                              | <ul style="list-style-type: none"><li>• Définition des besoins et attentes des apprenants en amont de la formation.</li><li>• Auto-positionnement à l'entrée et la sortie de la formation.</li><li>• Suivi continu par les formateurs durant les ateliers pratiques.</li><li>• Évaluation à chaud de l'adéquation au besoin professionnel des apprenants le dernier jour de formation.</li></ul> |
| ■ <b>Sanction :</b>                                            | Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| ■ <b>Référence :</b>                                           | CAO102034-F                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| ■ <b>Note de satisfaction des participants:</b>                | Pas de données disponibles                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| ■ <b>Contacts :</b>                                            | commercial@dawan.fr - 09 72 37 73 73                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |

■ **Modalités d'accès :**

Possibilité de faire un devis en ligne ([www.dawan.fr](http://www.dawan.fr), [moncompteformation.gouv.fr](http://moncompteformation.gouv.fr), [maformation.fr](http://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](mailto: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, 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 groupes d'objets 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.**