

Certificat

Texturation Substance Painter





tech universit 
technologique

Certificat Texturation Substance Painter

- » Modalit : en ligne
- » Dur e: 6 semaines
- » Qualification: TECH Universit  Technologique
- » Intensit : 16h/semaine
- » Horaire:   votre rythme
- » Examens: en ligne

Acc s au site: www.techtute.com/fr/informatique/cours/texturation-substance-painter

Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Direction de la formation

page 12

04

Structure et contenu

page 16

05

Méthodologie

page 20

06

Diplôme

page 28

01 Présentation

L'outil Substance Painter est devenu une référence en matière de production tridimensionnelle. Il est utilisé dans l'animation, les jeux vidéo, la création de plans et de modèles, ainsi que dans de nombreux autres domaines, car il s'agit d'un outil très puissant pour le texturage PBR profond et fournit de très bonnes finitions. En outre, il est compatible avec de nombreux programmes de modélisation 3D de premier plan, tels que *Unreal Engine* ou 3DS Max. Ce plan pédagogique vise à initier l'utilisateur à l'utilisation de cet outil afin d'en tirer le meilleur parti. Avec un format entièrement en ligne, grâce à cette formation, le modéliste acquiert toutes les compétences et connaissances pour donner à ses projets une finition professionnelle de la manière la plus confortable possible.





“

Apprenez à connaître toutes les options et utilités que Substance Painter offre en matière de modélisation tridimensionnelle grâce à cette formation en ligne”

Ce Certificat en Certificat en Texturation Substance Painter est axé sur l'application de textures en modélisation 3D avec cet outil, que de plus en plus de domaines sont encouragés à utiliser comme les jeux vidéo, l'animation ou l'infoarchitecture, entre autres. L'objectif est donc que l'étudiant comprenne toutes les utilités et options offertes par Substance Painter dans le processus de texturation.

Le plan d'étude se concentre donc sur différents aspects : l'explication du processus de *Baking* d'un modèle haute résolution à un modèle basse résolution, ainsi que la connaissance et la compréhension des différentes couches d'un matériau et de la façon dont elles l'affectent, la création et la modification de matériaux pour parvenir à la personnalisation des productions et savoir comment travailler avec les coordonnées de mapping et les masques pour appliquer correctement les textures au modèle.

D'autre part, nous travaillons également sur les pinceaux, leur utilisation et les créations personnalisées. Nous apprenons également à utiliser les ressources trouvées dans le programme ou à l'extérieur pour améliorer les finitions et les différentes méthodes pour créer ou modifier les textures.

Ce Certificat en Texturation *Substance Painter* a été développé par TECH Université Technologique, qui s'engage à un processus d'apprentissage basé sur la méthodologie *Relearning*, pour encourager l'apprentissage autonome des étudiants. Le format de la qualification est entièrement en ligne, car l'accent est mis sur la participation active des étudiants et la progression à leur propre rythme à travers le contenu.

Ce **Certificat en Texturation Substance Painter** contient le programme éducation le plus complet et le plus actuel du marché. Ses principales caractéristiques sont:

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts en texturation avec le software Substance Painter
- ◆ Des contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Des exercices pratiques où le processus d'auto-évaluation peut être réalisé pour améliorer l'apprentissage
- ◆ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- ◆ Des cours théoriques, des questions à l'expert, des forums de discussion sur des sujets controversés et un travail de réflexion individuel
- ◆ Il est possible d'accéder aux contenus depuis tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion à internet

“

Substance Painter est un outil de plus en plus populaire dans le processus de texturation”

“

Dans un format totalement en ligne et avec tout le support didactique et pédagogique disponible dans la classe virtuelle, la mise à jour de vos connaissances n'a jamais été aussi facile

Le programme comprend, dans son corps enseignant, des professionnels du secteur qui apportent à cette formation l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus de grandes sociétés et d'universités prestigieuses.

Grâce à son contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives, les spécialistes bénéficieront d'un apprentissage situé et contextuel. Ainsi, ils se formeront dans un environnement simulé qui leur permettra d'apprendre en immersion et de s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est axée sur l'apprentissage par les problèmes, grâce auquel le professionnel doit essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent tout au long du cours académique. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

Une formation basée sur la méthodologie du "Relearning" afin que les étudiants puissent approfondir le contenu à leur propre vitesse et à leur propre rythme.

Si vous cherchez à apprendre comment créer des matériaux et même des brosses pour personnaliser les processus de texturation, c'est le diplôme qu'il vous faut.



02

Objectifs

L'objectif de cette formation est que l'étudiant devienne un utilisateur expert de *Substance Painter*, qu'il comprenne le processus de *Baking* de modèles haute et basse résolution et qu'il sache appliquer des matériaux et des pinceaux personnalisés à ses productions. Il est prévu qu'en plus de développer des connaissances théoriques et pratiques, l'étudiant diplômé acquiert des compétences et des critères professionnels, qui lui seront utiles pour faire face à de nouveaux projets de travail. Cela garantit la spécialisation des compétences en modélisation 3D dans le domaine du Texturage avec Substance Painter.





“

Devenez un expert en Texturation Substance Painter et réalisez des modélisations entièrement personnalisées avec des finitions accomplies"



Objectifs généraux

- ◆ Connaître en profondeur toutes les étapes de la création d'une modélisation 3D professionnelle
- ◆ Connaître et comprendre en détail le fonctionnement des textures et leur influence sur la modélisation
- ◆ Maîtriser de diverses techniques axés sur la modélisation, la texturation et le temps réel utilisés dans le monde professionnel d'aujourd'hui
- ◆ Appliquer les connaissances acquises à la résolution de problèmes de modélisation
- ◆ Utilisez de manière experte les connaissances que vous avez acquises pour créer vos propres projets et enrichir intelligemment votre Portfolio
- ◆ Développer les ressources de chaque programme pour obtenir le meilleur effet pour votre modélisation





Objectifs spécifiques

- ◆ Connaître en profondeur le programme Substance Painter, le plus utilisé pour le texturage dans le monde actuel des jeux vidéo
- ◆ Comprendre le processus de *Baking* d'un modèle haute résolution à un modèle basse résolution
- ◆ Connaître et comprendre les différentes couches d'un matériau et comment elles l'affectent
- ◆ Créez des matériaux à partir de zéro et modifiez les matériaux existants pour obtenir un matériau entièrement personnalisé
- ◆ Savoir travailler avec les coordonnées de mapping et les masques pour appliquer correctement les textures au modèle
- ◆ Connaître les pinceaux, savoir les utiliser et créer des pinceaux personnalisés
- ◆ Apprendre à utiliser les ressources trouvées dans le programme ou à l'extérieur pour améliorer les textures
- ◆ Apprendre différentes méthodes pour créer ou modifier des textures

“

Apprenez à créer vos propres matériaux et brosses pour améliorer et personnaliser les textures avec ce Certificat”

03

Direction de la formation

Des professionnels et des experts dans le domaine de la modélisation tridimensionnelle font partie du corps enseignant de ce Certificat en Texturation Substance Painter. Ils seront disponibles pour encadrer les étudiants et répondre à toutes les questions qui pourraient se poser au cours de la formation. Ils fourniront également tout le contenu et le matériel didactique sur la plateforme virtuelle, à travers laquelle ils pourront consulter les progrès des étudiants. Spécialistes de la modélisation tridimensionnelle qui développeront les compétences et les critères professionnels de l'étudiant diplômé, qui acquerra des connaissances allant au-delà du domaine purement théorique.





“

Un groupe de professionnels et d'experts dans le domaine de la modélisation tridimensionnelle fait partie du corps enseignant de ce Certificat"



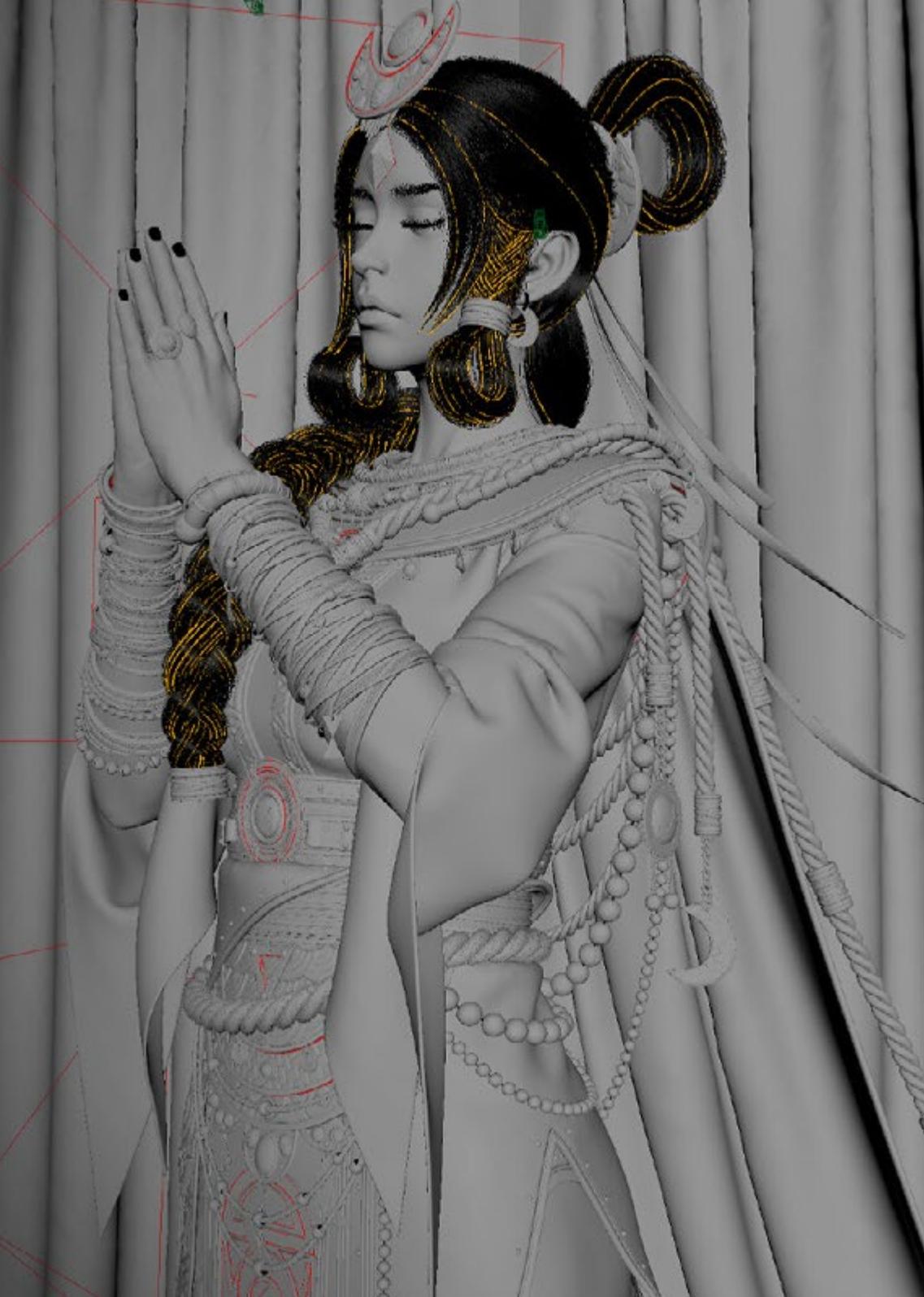
Mme Sanches Lalaguna, Ana

- ◆ Concepteur 3D à Lalaguna Studio
- ◆ Généraliste 3D chez NeuroDigital Technologies
- ◆ Modéliste indépendant de figurines de jeux vidéo
- ◆ Artiste 3D et responsable de la narration dans le jeu vidéo "A Rising Bond" (InBreak Studios)
- ◆ Master en Art et Design des Jeux Vidéo (U-tad)
- ◆ Diplôme de réalisation de films d'animation 2D et 3D (ESDIP)
- ◆ Vainqueur du prix de la meilleure narration et nommé pour le meilleur jeu et le meilleur art aux PlayStation Awards

Professeurs

M. Llorens Aguilar, Víctor

- ◆ Professeur de Blender/Unity pour Nikola Tech
- ◆ Professeur de Scratch à l'école publique du Lycée Français de Séville
- ◆ Expérience professionnelle dans Autodesk Maya/Unity chez Nikola Tech
- ◆ Diplôme en animation 3D, Jeux et Environnements interactifs, Cesur - Séville, Espagne



04

Structure et contenu

Le contenu de ce Certificat en Texturation Substance Painter est organisé de manière à permettre un apprentissage autonome et progressif des étudiants. Il s'appuie sur une connaissance approfondie de l'outil le plus conceptuel et crée le contexte approprié pour continuer à approfondir les caractéristiques et les utilités pratiques de Substance Painter. L'ensemble du programme de cette formation est enseigné en seulement 6 semaines, en ligne et avec les conseils du corps enseignant en permanence à la disposition de l'étudiant.



A close-up photograph of a person's face, heavily decorated with white body paint. The paint covers the forehead, cheeks, and around the eyes. The person has a serious expression and is holding a yellow, textured object, possibly a piece of wood or a prop, in their mouth. The background is a dark teal color with a diagonal split into a lighter teal and a white section.

“

Cette formation est dispensée en seulement 6 semaines, de sorte qu'au cours de cette période, l'étudiant sera capable de gérer toutes les dimensions de Substance Painter"

Module 1. Texturisation avec Substance Painter

- 1.1. Substance Painter
 - 1.1.1. Créer un nouveau projet et réimporter les modèles
 - 1.1.2. Commandes de base et interface Vues 2D et 3D
 - 1.1.3. *Gâteaux*
- 1.2. Couches de cuisson
 - 1.2.1. *World Space Normal*
 - 1.2.2. *Ambient Occlusion*
 - 1.2.3. *Curvature*
 - 1.2.4. *Position*
 - 1.2.5. ID, Normal, Thickness
- 1.3. Couches
 - 1.3.1. *Couleur de base*
 - 1.3.2. *Rugosité*
 - 1.3.3. *Métallique*
 - 1.3.4. Matériau
- 1.4. Masques et générateurs
 - 1.4.1. *Couches et UVs*
 - 1.4.2. Masques
 - 1.4.3. Générateurs de procédures
- 1.5. Matériau de base
 - 1.5.1. Types de matériaux
 - 1.5.2. Générateurs sur mesure
 - 1.5.3. Création à partir de 0 d'un matériau de base





- 1.6. Pinceaux
 - 1.6.1. Paramètres et brosses prédéfinis
 - 1.6.2. Alphas, *Lazy Mouse* et symétrie
 - 1.6.3. Créer des brosses personnalisées et les enregistrer
- 1.7. Particules
 - 1.7.1. Brosses à particules
 - 1.7.2. Propriétés des particules
 - 1.7.3. Particules à l'aide de masques
- 1.8. Projections
 - 1.8.1. Préparation des textures
 - 1.8.2. Stencil
 - 1.8.3. Clonado
- 1.9. *Substance Share/Source*
 - 1.9.1. *Substance Share*
 - 1.9.2. *Substance Source*
 - 1.9.3. *Textures.com*
- 1.10. Terminologie
 - 1.10.1. *Normal Map*
 - 1.10.2. *Padding* ou *Bleed*
 - 1.10.3. *Mipmapping*

“ Accès à l'accréditation de ce Certificat directement, sans avoir à soumettre un projet final”

05 Méthodologie

Cette formation vous propose une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: **Le Relearning**.

Ce système d'enseignement s'utilise, notamment, dans les écoles de Médecine les plus prestigieuses du monde. De plus il a été considéré comme l'une des Méthodes les plus efficaces par des magazines scientifiques de renom comme par exemple le **New England Journal of Medicine**.



“

Découvrez le Relearning, un système qui laisse de côté l'apprentissage linéaire conventionnel au profit des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui a prouvé sa grande efficacité, notamment dans les matières dont la mémorisation est essentielle"

À TECH, nous utilisons la Méthode des Cas

Notre programme vous fait bénéficier d'une méthode révolutionnaire pour vous permettre de développer vos compétences et vos connaissances. Notre objectif est de renforcer les compétences dans un contexte changeant, compétitif et exigeant.

“

Avec TECH, vous ferez l'expérience d'une méthode d'apprentissage qui ébranle les fondements des universités traditionnelles du monde entier”.



Nous sommes la première université en ligne qui combine les études de cas de la Harvard Business School avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition.



L'étudiant apprendra, par des activités collaboratives et des cas réels, à résoudre des situations complexes dans des environnements commerciaux réels.

Une méthode d'apprentissage innovante et différente

Ce programme intensif en Informatique de la TECH Université Tecnológica vous prépare à relever tous les défis dans ce domaine, tant au niveau national qu'international. Nous nous engageons à promouvoir votre croissance personnelle et professionnelle car il s'agit de la meilleure façon de progresser.

C'est pourquoi à TECH Université Technologique vous ferrez des études de cas de l'Université d'Harvard, avec laquelle nous avons un accord stratégique qui nous permet de mettre à votre disposition les supports didactiques de la meilleure université du monde.

“ *Notre programme vous prépare à relever de nouveaux défis dans des environnements incertains et à réussir votre carrière* ”

La méthode des cas est le système d'apprentissage le plus largement utilisé dans les meilleures écoles d'Informatique du monde depuis qu'elles existent. Développée en 1912 pour que les étudiants en droit n'apprennent pas seulement le droit à partir d'un contenu théorique, la méthode des cas consiste à leur présenter des situations complexes réelles pour qu'ils prennent des décisions éclairées et des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. Elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard en 1924.

Face à une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous vous confrontons dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Tout au long du programme, vous serez confronté à de multiples cas réels. Ils devront intégrer toutes leurs connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre leurs idées et leurs décisions.

Relearning Methodology

Notre université est la première au monde à combiner les *études de cas* de l'Université de Harvard avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la pratique.

Nous enrichissons les *case studies* de l'Université d'Harvard avec la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le Relearning.

En 2019, nous avons obtenu les meilleurs résultats d'apprentissage de toutes les universités en ligne du monde.

À TECH, vous serez formé avec une méthodologie de pointe conçue pour former les managers du futur. Cette méthode, à la pointe de la pédagogie mondiale, est appelée Relearning.

Notre Université est la seule autorisée à utiliser cette méthode efficace. En 2019, nous avons réussi à améliorer les niveaux de satisfaction globale de nos étudiants (qualité de l'enseignement, qualité des supports, structure des cours, objectifs...) par rapport aux indicateurs de la meilleure université en ligne.





Dans notre programme, l'apprentissage n'est pas un processus linéaire, mais se déroule en spirale (apprendre, désapprendre, oublier et réapprendre). Par conséquent, chacun de ces éléments est combiné de manière concentrique. Grâce à cette méthodologie, nous avons formé plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent et ce dans toutes les spécialités aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en matière de gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire ou les marchés et instruments financiers. Tout cela dans un environnement très exigeant, avec un corps étudiant universitaire au profil socio-économique élevé et dont l'âge moyen est de 43,5 ans.

Le Relearning vous permettra d'apprendre plus facilement et de manière plus productive tout en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant des opinions : une équation directe vers le succès.

D'après les dernières données scientifiques dans le domaine des neurosciences, non seulement nous savons comment organiser les informations, les idées, les images et les souvenirs, mais nous savons aussi que le lieu et le contexte dans lesquels nous avons appris quelque chose sont fondamentaux pour notre capacité à nous en souvenir et à le stocker dans l'hippocampe, pour le conserver dans notre mémoire à long terme.

De cette façon, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning les différents éléments de notre programme sont liés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.

Ce programme offre le meilleur support pédagogique, soigneusement préparé par des professionnels:



Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseignent les cours. Ils ont été conçus en exclusivité pour le programme afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel, pour créer la méthode de travail TECH en ligne. Ils sont élaborés à l'aide des dernières techniques ce qui nous permet de vous offrir une grande qualité dans chacun des supports que nous partageons avec vous.



Cours magistraux

Il existe des preuves scientifiques de l'utilité de l'observation par un tiers expert

La méthode "Learning from an Expert" permet au professionnel de renforcer ses connaissances ainsi que sa mémoire, puis lui permet d'avoir davantage confiance en lui concernant la prise de décisions difficiles.



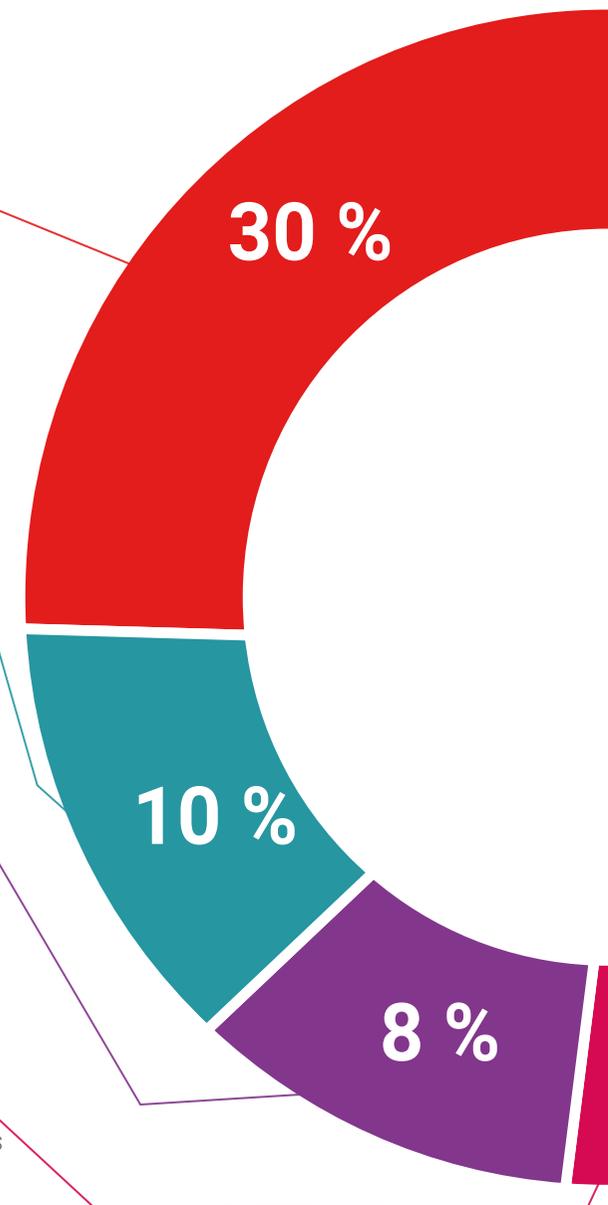
Pratique des aptitudes et des compétences

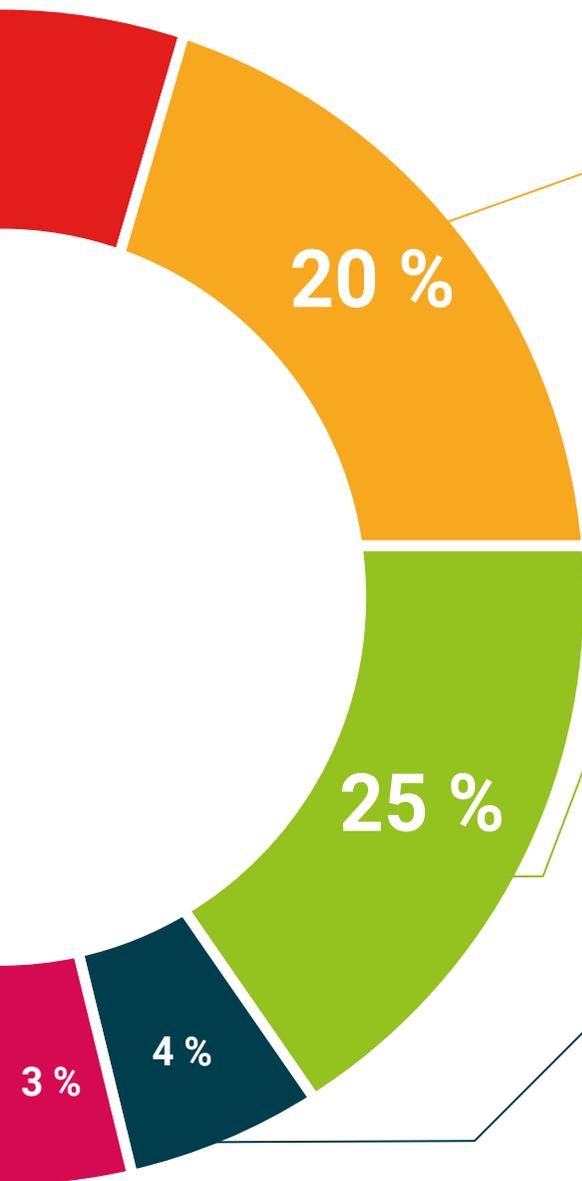
Ils réaliseront des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et les capacités qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus et directives internationales, entre autres. Dans notre bibliothèque virtuelle TECH, vous aurez accès à tout ce dont vous avez besoin pour compléter votre formation:





Case Studies

Vous réaliserez une sélection des meilleurs études de cas de l'Université d'Harvard. Des cas présentés, analysés et encadrés par les meilleurs spécialistes de la scène internationale.



Résumés interactifs

Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias comprenant des fichiers audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

Ce système éducatif unique pour la présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



Testing & Retesting

Les connaissances de l'étudiant sont périodiquement évaluées et réévaluées tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation, afin que l'étudiant puisse vérifier comment il atteint ses objectifs.



06 Diplôme

Le Certificat en Texturation Substance Painter garanti, en plus de la formation la plus rigoureuse et actualisée, l'accès à un diplôme délivré par l'Université technologique TECH.



“

*Finalisez cette formation avec succès
et recevez votre diplôme sans avoir à
vous soucier des déplacements ou des
démarches administratives”*

Ce Certificat en Texturation Substance Painter

contient le programme éducation le plus complet et le plus actuel du marché.

Après avoir réussi les évaluations, l'étudiant recevra par courrier postal* avec accusé de réception le diplôme de **Certificat en Texturation Substance Painter**

délivré par **TECH Université Technologique**.

Le diplôme délivré par **TECH Université Technologique** donnera la qualification obtenue dans le Certificat, et réunira les conditions communément exigées par les bourses d'emploi, les concours et les comités d'évaluation de la carrière professionnelle.

Diplôme: **Certificat en Texturation Substance Painter**

ECTS: **6**

N°. d'heures officielles **150 h.**



*Apostille de La Haye. Si l'étudiant souhaite que son diplôme version papier celui-ci doit posséder l'Apostille de La Haye, TECH EDUCATION fera les démarches nécessaires pour son obtention moyennant un coût supplémentaire.



Certificat

Texturation Substance Painter

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 semaines
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Certificat

Texturation Substance Painter

