



Programme de formation

Initiation à Substance Painter 2024

Objectifs :

Connaître et maîtriser l'interface de Substance Painter
Comprendre le principe et l'utilisation des palettes d'outils
Connaître les bases du "procédural"
Connaître les différents outils wrap, générateur, masque et et smart matériaux
Connaître et savoir créer différents shaders comme le bois, verre, rouille
Connaître les outils de projection particulière
Connaître le dépliage et l'utilisation des UVs
Comprendre les bases d'UV layout et de Maya
Maîtriser l'utilisation des lumières et HDR1
Savoir-faire un rendu et des imports dans un autre logiciel de 3D (Maya/Houdini)
Savoir mettre en place un Lookdev avec les textures générées

Public concerné et prérequis :

Aucune connaissance des logiciels Substance Painter, UVLayout, Photoshop, Maya n'est nécessaire pour intégrer cette formation. Avoir des connaissances dans des logiciels de 3D est un plus. Cette formation est accessible aux débutants, étudiants et professionnels.

Qualification des intervenants :

Charles Chorein est superviseur CG chez Rise FX avec plus de quinze ans d'expérience dans des studios tels que Cinesite, Double Negative, Weta Digital, Prime Focus World et MPC.
En plus de son travail en temps que superviseur Charles réalise des formations pour différentes écoles.

Moyens pédagogiques et techniques :

Chaque apprenant dispose d'un espace personnel sur notre intranet lui donnant accès à son planning, au suivi des émargements et à ses documents, il recevra les liens des classes virtuelles dispensées sur la plateforme zoom et un accès à chaque replay. Un accès au forum de discussions inter-apprenants lui sera envoyé au moment de la validation de son inscription.
Vous accéderez par Internet 24h/24 et 7j/7 aux cours et exercices sélectionnés par nos soins et pendant la période octroyée. Vous disposerez également d'un accès et de contacts permanents avec les formateurs mais également avec l'équipe pédagogique.
*les Replay sont disponibles pour une période +30 jours après leurs réalisations

Durée, effectifs :

21 heures.

Pixup Academy

320 rue des barrières 85800 Le Fenouiller
Tél. 07.49.01.22.57 – contact@pixup-academy.fr

EURL - 2000 - – RCS 909 407 413 R.C.S LA ROCHE-SUR-YON – SIRET 90940741300014 – APE 8559A



10 stagiaires.

Programme :

Le planning et les techniques abordées sont donnés à titre informatif et peuvent être modifiés ou adaptés en fonction du besoin des apprenants.

- 25 jours (cours en direct, pratique et mise en situation professionnelle hors week end)
- 21 heures de session en direct + contact et échange permanent avec le formateur et l'équipe pédagogique tout au long de la formation.
- 150 heures de pratique personnelle minimum (sur une base de 6h de travail personnel par jour du lundi au vendredi)

Semaine 1 Jour 1 : Introduction et dépliage des Uvs dans Maya

Jour 2 : Compréhension de la différence entre Uvs et UDIM

Jour 3 : Préparer son model pour l'export dans Painter

Jour 4 : L'hypershade et shader dans Maya

Jour 5 : Analyse et correction de la semaine : Mise en place du model et premier UVs

Semaine 2 Jour 6 : Les bases d'UV Layout

Jour 7 : Editing, snap, pining point et packing

Jour 8 : Symétrie, interne group et reshape

Jour 9 : Export dans Maya, vérification du dépliage

Jour 10 : Analyse et correction de la semaine : Préparation pour l'export dans painter

Semaine 3 Jour 11 : Découverte de l'interface de Substance painter

Jour 12 : Le base des material et le baking des utility map

Jour 13 : Les outils wrap, générateur, masque et smart matériaux

Jour 14 : Comprendre les brush et les personnalisés, l'utilisation des textures

Jour 15 : Analyse et correction de la semaine : Premier asset texturé

Semaine 4 Jour 16 : Look dev dans Maya et Houdini (a préciser)

Jour 17 : Mise en place d'un Ligth Rig dans Maya et Houdini

Jour 18 : Compréhension de Arnold / Karma / Mantra

Jour 19 : Optimisation du rendu

Jour 20 : Analyse et correction de la semaine : Les premiers rendus et préparation du projet final

Semaine 5 Jour 21 : Travail individuel pour la réalisation du plan final

Jour 22 : Travail individuel pour la réalisation du plan final

Jour 23 : Travail individuel pour la réalisation du plan final

Jour 24 : Travail individuel pour la réalisation du plan final

Jour 25 : Analyse des plans produits et bilan de formation

Pixup Academy

320 rue des barrières 85800 Le Fenouiller

Tél. 07.49.01.22.57 – contact@pixup-academy.fr

EURL - 2000 - – RCS 909 407 413 R.C.S LA ROCHE-SUR-YON – SIRET 90940741300014 – APE 8559A



Modalités d'évaluation des acquis :

Chaque technique ou module est évalué par la réalisation de travaux pratiques à réaliser. Le formateur remplit une grille d'évaluation au fur et à mesure de l'avancée de la masterclass, permettant de couvrir l'ensemble des points à maîtriser. Cette grille sera remise avec une appréciation personnalisée dans l'attestation de formation.

Sanction visée :

Attestation individuelle de formation

Matériel nécessaire pour suivre la formation :

une connexion internet haut débit et un micro casque (une webcam n'est pas obligatoire mais est un plus)

La formation nécessite un ordinateur relativement récent afin de faire fonctionner les différents logiciels (Maya, Substance Painter, Photoshop, Uvlayout) vous pourrez trouver une liste actualisée du minimum requis sur les sites officiels des différents logiciels.

Une version éducative, non-commerciale ou commerciale des logiciels Maya, Substance Painter, Photoshop, UvLayout disponible sur les sites officiels des logiciels.

Délais moyens pour accéder à la formation :

En autofinancement :

Il est possible d'intégrer la formation au maximum 4 jours avant le début de cette dernière.

Via un paiement CPF :

Il est possible d'intégrer la formation au maximum 11 jours avant le début de cette dernière.

Via une demande de financement par Pôle Emploi :

En raison du délai de traitement des informations par les plateformes de Pôle Emploi. Nous vous conseillons d'anticiper un maximum avant le démarrage d'une formation pour réaliser l'ensemble des étapes administratives si la date de formation est déjà fixée. Prévoir au minimum 1 mois et demi pour être sûr que votre demande soit traitée par Pôle Emploi avant le démarrage.

Via une demande de financement par AFDAS, Agefiph... :

Prévoir au minimum 1 mois et demi pour être sûr que votre demande soit traitée.

Accessibilité aux personnes à mobilité réduite :

Pixup Academy

320 rue des barrières 85800 Le Fenouiller

Tél. 07.49.01.22.57 – contact@pixup-academy.fr

EURL - 2000 - – RCS 909 407 413 R.C.S LA ROCHE-SUR-YON – SIRET 90940741300014 – APE 8559A



Programme de formation

Formation ouverte aux personnes en situation de handicap, n'hésitez pas à nous contacter. Nous analysons avec vous vos besoins et vous proposons des solutions adaptées à votre situation. Dans le cadre de la formation à distance, il n'y a pas de mise à disposition de locaux.

Taux de réussite à la formation :

non évalué à ce jour

Taux de satisfaction de la formation :

non évalué à ce jour

Tarif :

2 075,00 € HT

0,00 € TTC

Pixup Academy

320 rue des barrières 85800 Le Fenouiller

Tél. 07.49.01.22.57 – contact@pixup-academy.fr

EURL - 2000 - – RCS 909 407 413 R.C.S LA ROCHE-SUR-YON – SIRET 90940741300014 – APE 8559A