



Adobe et la 3D

Adobe Substance 3D Stager - Faire du Camera Mapping

2 jours (14h00) | 9 4,6/5 | SUB3D-STA | Évaluation qualitative de fin de stage | Formation délivrée en présentiel ou distanciel

Formations Digital & Multimédia > 3D et animation > Adobe et la 3D

Contenu mis à jour le 13/10/2023. Document téléchargé le 10/08/2024.

Objectifs de formation

A l'issue de cette formation, vous serez capable de :

- Mettre en place des objets 3D dans un environnement 2D et 3D
- Créer des matériaux complexes
- Placer des lumières
- Importer des objets 3D créés avec d'autres logiciels 3D
- Effectuer des rendus photoréalistes.

Modalités, méthodes et moyens pédagogiques

Formation délivrée en présentiel ou distanciel* (blended-learning, e-learning, classe virtuelle, présentiel à distance).

Le formateur alterne entre méthode** démonstrative, interrogative et active (via des travaux pratiques et/ou des mises en situation).

Variables suivant les formations, les moyens pédagogiques mis en oeuvre sont :

- Ordinateurs Mac ou PC (sauf pour certains cours de l'offre Management), connexion internet fibre, tableau blanc ou paperboard, vidéoprojecteur ou écran tactile interactif (pour le distanciel)
- Environnements de formation installés sur les postes de travail ou en ligne
- Supports de cours et exercices

En cas de formation intra sur site externe à M2i, le client s'assure et s'engage également à avoir toutes les ressources matérielles pédagogiques nécessaires (équipements informatiques...) au bon déroulement de l'action de formation visée conformément aux prérequis indiqués dans le programme de formation communiqué.

* nous consulter pour la faisabilité en distanciel

** ratio variable selon le cours suivi

Prérequis

Avoir une bonne connaissance de l'environnement informatique et de Photoshop.

Public concerné

Infographistes et designers.

Cette formation :

- Est animée par un consultant-formateur dont les compétences techniques, professionnelles et pédagogiques ont été validées par des diplômes et/ou testées et approuvées par l'éditeur et/ou par M2i Formation
- Bénéficie d'un suivi de son exécution par une feuille de présence élargie par demi-journée par les stagiaires et le formateur.

Programme

Philosophie du logiciel

- Place d'Adobe Substance 3D Stager dans la chaîne de production

L'interface

- Emplacement et gestion des outils et des palettes
- Options et optimisation de la fenêtre d'affichage

La navigation dans l'espace 3D

- Utilisation de la caméra et de l'outil Orbite
- Déplacement et zoom
- Changement et mémorisation des vues
- Gestion des indicateurs d'alignement et des distances

Les outils supplémentaires d'Adobe Substance 3D Stager

- Déplacement
- Rotation
- Echelle
- Orbite
- Pipette
- Echantillonnage

Mise en place d'une scène 3D

- Placer des éléments 3D de base sur la scène
- Unités et dimensions
- Gestion des coordonnées des objets
- Utilisation des objets inclus dans Adobe Substance 3D Stager
- Gestion des différents types d'objets
 - Formes de base
 - Objets modifiables
 - Modèles d'objets
- Application de textures préconfigurées
- Import d'objets 3D créés dans d'autres logiciels 3D
- Gestion d'images d'environnement et d'arrière-plan

Création de textures avancées

- Modification des textures d'Adobe Substance 3D Stager

- Import de textures externes
- Import de fichiers Photoshop
- Import de matières substance
- Gestion des différents canaux
 - Opacité
 - Métallique
 - Normal
- Application de texture à une sélection

La lumière

- Mise en place de lumières
- Spot, lumière omnidirectionnelle
- Option des lumières et des ombres
- Les environnements ambiants

Le rendu

- Calculs d'objets de scène
- Optimisation du rendu par lancer de rayons
- Les différents modes d'export d'image
- L'export au format Photoshop

Finalisation

- Incrustations d'objets 3D dans des images de manière réaliste
- Finalisation dans Photoshop, avec les options de matériaux et d'objets spécifiques

Le contenu de ce programme peut faire l'objet d'adaptation selon les niveaux, prérequis et besoins des apprenants.

Modalités d'évaluation des acquis

- En cours de formation, par des productions
- Et, en fin de formation, par un questionnaire d'auto-évaluation

Accessibilité de la formation

Le groupe M2i s'engage pour faciliter l'accessibilité de ses formations. Les détails de l'accueil des personnes en situation de handicap sont consultables sur la page Accueil et Handicap.

Modalités et délais d'accès à la formation

Les formations M2i sont disponibles selon les modalités proposées sur la page programme. Les inscriptions sont possibles jusqu'à 48 heures ouvrées avant le début de la formation. Dans le cas d'une formation financée par le CPF, ce délai est porté à 11 jours ouvrés.