



# Textures

## Création de textures avec Substance Designer et Painter (EQ)

Cette formation permettra aux participants d'acquérir les bases de la création de textures, procédurales ou non, à l'aide des logiciels Substance Designer et Substance Painter.

### Clientèle visée

Cette formation s'adresse aux professionnels du domaine des arts 2D et/ou 3D : artistes 3D généralistes, modelers et « textureurs » qui désirent s'initier au processus créatif dans le cadre d'un projet interactif de jeu.

### Objectif

L'objectif principal de cette formation est de faire découvrir aux participants les bases de la création de textures procédurales avec Substance Designer et de l'initier au pipeline de création d'objet avec Substance Painter.

### Contenu

- Introduction à l'interface de Substance Designer
- Résumé des principes du rendu PBR
- Introduction à la génération de textures procédurales
- Créer des textures en mode nodal
- Les principaux outils de Substance Designer
- L'utilisation de paramètres exposés
- Textures « tileable » et UV uniques
- Introduction à l'interface de Substance Painter
- Importer et « baker » des objets
- Initiation au « workflow » dans Painter

### Préalable

Connaissance de base d'un logiciel de traitement d'image ou de 3D.

### Durée : 21 h

### Attestation

À la fin de la formation, les candidats recevront une attestation de la Société de formation et d'éducation continue (SOFEDUC) avec des unités d'éducation continue (UEC).

