

ZBRUSH

LES BASES: MODULE 1

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Être capable d'appréhender de manière autonome le logiciel et maîtriser les bases du sculpting avec ZBrush

Public concerné

Graphistes 2D ou 3D souhaitant s'initier au sculpting.

Pré-requis

Maîtriser l'outil informatique et avoir quelques notions sur la 3D.

Durée de la formation et modalités d'organisation

En distanciel

Durée: 18 heures soit 12 modules d'1h30.
1680€ ht, 2016€ ttc.

Entrée permanente.

En présentiel

Durée: 3 jours.

Intra: à partir de 900€ ht la journée.

Horaires: 9h30-13h/14h-17h30

Lieu de la formation

Dans les locaux de nos partenaires ou à distance

Moyens et méthodes pédagogiques

Explications, démonstrations, exercices, vérification des acquis.

Profil du(des) formateur(s)

Plusieurs années d'expérience dans l'enseignement et dans la production.

Modalités d'évaluation

Questionnaire d'évaluation en début et fin de session.

Moyens techniques

En distanciel : le stagiaire doit disposer du logiciel enseigné, du logiciel permettant la connexion à distance avec le formateur et d'une connexion de bonne qualité.

En présentiel : Un ordinateur par personne
- Vidéo projecteur - Connexion Internet.

► Les bases de ZBrush

Optimisation de l'interface

Réglages des Tools

Gestion des plugins d'importation (GoZ Cinema 4D)

► La sculpture avec ZBrush

Utilisation des Tools / Brushes

Travail avec les masques

Spécificité de la palette graphique

Calibration de la subdivision

Travail avec les Polygroupes

► Exploitation du maillage

Optimisation de la topologie

Export simple des maillages

Fabrication des UVW maps

Travail avec les normals map

Export des fichiers

► ZBrush avancé

Sculpting avancé

Travail avec le Zmodeler

Utilisation des IMM (répétitions)

Combinaison de forme

ZRemesher

► Le rendu et l'export

Travail de l'aspect

Les outils de rendus

Texture de normales

Rendu du maillage

Export du modèle 3D