

PROGRAMME DE FORMATION EN PRÉSENTIEL ET DISTANCIEL

ZBRUSH

LES BASES: MODULE 2

OBJECTIFS OPÉRATIONNELS

Être capable d'appréhender de manière autonome le logiciel
Maîtriser les bases du 'sculpting' avec ZBrush
Gérer les plugins d'importation

Travailler avec les masques
Exploiter le maillage
Exporter des fichiers

Nos équipes s'engagent à vous rappeler sous 24 à 72 heures

Public concerné

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

Pré-requis

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

Durée de la formation et modalités d'organisation

En distanciel
Durée: 14 heures
1500€ ht, 1800€ ttc.
Entrée permanente.
En présentiel
Durée: 2 jours.
Inter: 1500€ ht
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 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.

01/2024

► Les bases de ZBrush

Optimisation de l'interface
Réglages des Tools
Gestion des plugins d'importation
Travail avec GoZ
Les maillages polygonaux (création d'outils personnalisés)
Analyse du maillage et édition
► La sculpture avec ZBrush
Utilisation des 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