

Formation ZBrush : Initiation + Approfondissement

Durée :	5 jours
Public :	Designers, graphistes, architectes, architectes d'intérieur
Pré-requis :	Environnement PC
Objectifs :	Apprendre la sculpture digitale
Sanction :	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
Taux de retour à l'emploi:	Aucune donnée disponible
Référence:	CAO101484-F
Note de satisfaction des participants:	Pas de données disponibles

Découvrir ZBrush

A propos de ZBrush, historique, utilisation et fonctionnalités.

Découvrir les fondamentaux

Utiliser l'interface

Utiliser la barre de menu
Travailler dans le canvas (ou espace de travail)
Utiliser la barre latérale gauche
Utiliser la palette d'outils
Utiliser le plateau supérieur
Découvrir la Light Box
L'espace de travail
Navigation : Déplacements, Rotation, Echelle, Gizmo 3D
Sauvegarder son travail
Sauvegarder les Ztools
Sauvegarder le projet

Atelier : S'approprier l'interface de ZBrush en la personnalisant. Enregistrer comme espace de travail par défaut

Comprendre les outils

Les 3D Meshes (primitives et ZSpheres)
Le mode Edit
La symétrie
Les brosses
Les réglages de base (taille du pinceau, Focal Shift, Z Intensity)
Les SubTools

Le Polypainting

Atelier : Exercices de manipulations et de familiarisations

Travailler avec les primitives

Déformer et modeler pour lui donner la forme voulue

Commencer la sculpture

Ajouter des éléments

Peindre l'objet

Travailler avec les objets maillés

Primitives

Objets importés

ZSpheres

ZRemesher

Appréhender les rendus

Le moteur de rendu BPR : Best Preview Render

Les réglages

Comprendre des notions de base comme :

- l'occlusion ambiante

- l'absorption de lumières

- la transparence

Travailler avec les passes de rendus

Les filtres

Atelier : Création d'une scène (sculpture et rendu)

Comprendre les concepts avancés

Personnaliser l'interface pour optimiser son workflow

Utiliser SpotLight pour avoir des images de référence

Les masques

Le lissage

Les PolyGroups

Le Dynamesh

ClipCurve

Atelier : Création d'un objet industriel (hard surface)