

PROGRAMME DE FORMATION EN PRÉSENTIEL ET DISTANCIEL

ZBRUSH

LES BASES

OBJECTIFS OPÉRATIONNELS

Optimiser l'interface
Gérer des plugins d'importation
Utiliser des Brushes
Travailler avec les masques

Travailler avec les Polygroupes
Export erdes fichiers
Travailler avec les normals map
Exporter des maillages simples

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 avoirs quelques notions sur la 3D.

Durée de la formation et modalités d'organisation

En distanciel
Durée: 35 heures
3250€ ht, 3900€ ttc.
Entrée permanente.
En présentiel
Durée: 5 jours.
Inter: 3250€ ht
Intra: à partir de 1200€ 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

02/2025

► 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