

PROGRAMME DE FORMATION EN PRÉSENTIEL ET DISTANCIEL

ZBRUSH AVANCÉ

OBJECTIFS OPÉRATIONNELS

Travailler avec le Zmodeler
Utiliser des IMM (répétitions)
Réaliser un bas-relief
Décliner en haut-relief

Travailler en « macro »
Travailler l'aspect et utiliser les outils de rendu
Exporter un modèle 3D

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

Public concerné

Graphistes 2D ou 3D souhaitant se perfectionner au sculpting.

Pré-requis

Maîtriser l'outil informatique, maîtriser les bases de ZBrush ou avoir suivi ZBrush "Les bases" ou similaire.

Durée de la formation et modalités d'organisation

En distanciel
Durée: 21 heures
1950€ ht, 2340€ ttc.
Entrée permanente.
En présentiel
Durée: 3 jours.
Inter: 1950€ 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

► Sculpting avancé

Travail avec le Zmodeler
Fonction Displace
Brush en mode Snake
Utilisation des IMM (répétitions)
Combinaison de forme
ZRemesher (à partir de scan 3D)
Morph Target
Travail avec les géométrie HD
► Sculpting spécifique
Travail en rond de bosse
Réalisation d'un bas-relief
Déclinaison en haut-relief
Travail en taille douce
Travail en « macro »
Étude de cas spécifique de la Monnaie de Paris

► Le rendu et l'export

Travail de l'aspect
Les outils de rendu
Déplacement vectoriel (texture)
Texture de normales
Rendu du maillage
Export du modèle 3D