

## ZBRUSH INITIATION

5 jours (35 heures en présentiel ou 35 heures à distance en classe virtuelle)

### Compétences visées

Modéliser des formes organiques (personnages, créatures...) ou hard surface (robots, armures...) en sculptant directement les surfaces 3D.

### Objectifs pédagogiques

Cette formation vous permet de découvrir les principes de base du logiciel, et de créer des sculptures et des modèles 3D, en découvrant toutes les techniques uniques à ZBrush, Sculpture, ZSphere, ZModeler, Dynamesh, ZRemesher, etc...

### Population visée

Professionnels de l'image, graphistes, designer.

### Pré-requis

Des notions de dessin ou/et de sculpture souhaitées mais non obligatoires et idéalement un objectif en 3D (quel type de projet)

L'utilisation d'une tablette graphique est Obligatoire avec ZBrush

### Procédures de positionnement et d'évaluation des acquis à l'entrée de la prestation

Audit téléphonique d'un conseil-formation pour s'assurer des pré-requis et des besoins de l'apprenant, complété d'un audit de niveau via un formulaire à remplir, soumis à l'analyse du formateur-référent.

### Méthodes pédagogiques

8 participants maximum, un poste par stagiaire et un support de cours est envoyé en fin de stage (vidéos tutorielles et/ou support spécifique). La formation est constituée d'apports théoriques, de démonstrations et de mises en pratique basées sur des exercices applicatifs et/ou ateliers.

### Formateur

Consultant formateur, spécialiste 3D.

### Modalités de validation des acquis

Évaluation continue via des exercices applicatifs et/ou des ateliers de mise en pratique.

Évaluation en fin de stage par la complétion d'un questionnaire et/ou d'une certification officielle issue du Répertoire Spécifique.

Émargement quotidien d'une feuille de présence (en présentiel ou en ligne).

Complétion par le formateur/la formatrice d'un suivi d'acquisition des objectifs pédagogiques.

Remise d'une attestation individuelle de réalisation.

### Contenu

#### La découverte de ZBrush

- Présentation générale du logiciel
- Découverte de l'interface
- Préférences
- Personnalisation

#### ZBrush en 3D

- Les primitives 3D
- Le GIZMO dans ZBrush
- Les déformations
- La Sculpture numérique
- Les brosses Sculptris PRO
- Les brosses classiques
- Les calques en sculpture 3D
- Les POLYGROUUPS
- Les outils de sélections et de découpe
- Les ZSphères
- L'utilisation des masques en 3D

#### Le projection master

- La création de détails via les alphas
- L'insertion de Courbes, tubes, ceintures, Etc...
- L'insertion d'objets 3D
- Le placement précis d'objets avec NANOMesh
- La multiplication d'objets avec ARRAYMesh
- Les Objets complexes avec MICROMESH
- Les opérations Boléennes avec LIVE BOOLEAN
- La modélisation Boléenne avec la Projection de Primitive
- Modélisation polygonale avec le ZModeleur
- La Subdivision dynamique
- Les outils de RETOPOLOGIES

#### La Gestion d'une scène complexe

- Les Tools
- Les SUBtools
- Les opérations sur les Tools et SUBTools
- Imports exports des Tools et des Modèles

#### Le Texturing

- Les Uvs avec UVMaster
- La texture peinte
- Les outils de peinture en 3D
- Les Outils de peinture d'images et textures
- Les calques en Peinture
- Les matériaux

#### Les Exports et sauvegardes pour les autres logiciels 3D

- La passerelle avec les autres applications 3D
- Le plugin GOZ
- Le plugin FBX
- Le plugin STL