

## ZBRUSH PERFECTIONNEMENT

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...) de manière optimale en sculptant directement les surfaces 3D.

### Objectifs pédagogiques

Cette formation vous permet d'appréhender les outils avancés de ZBrush, de gérer un workflow professionnel dans ZBrush et de comprendre l'intégration de ZBrush dans les Principaux logiciel 3D.

### Population visée

Tout stagiaire ayant fait le stage ZBRUSH Initiation. Professionnel de la 3D voulant acquérir une bonne méthode et compléter ses connaissances de ZBRUSH. Autodidactes désirant passer à un niveau plus professionnel avec ZBRUSH

### Pré-requis

Connaitre les Bases de 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

#### ZBrush en 3D

- Les primitives 3D avancée
- La Projection de Primitives avancée
- La modélisation polygonale avancée avec le ZModeleur
- Les ZSphères avancées
- Le ZSketch
- Le Posing avec les ZSPheres
- La création de Brosses personnalisées
- La création de Curves personnalisées
- L'utilisation des masques complexes pour la 3D
- La fonction ZRemesher avancée
- Les réductions de polygones avec Decimation Master
- La passerelle avec les autres applications 3D
- Le plugin GOZ et ses interactions
- Les différents channels possible
- Le déplacement
- Les normal maps
- Les autres Channels, color, bump, occlusion ambiante, etc...

#### La gestion avancée d'une scène complexe

- Les Tools en détail
- Les SUBtools et leurs interactions
- Les opérations sur les Tools et SUBTools
- Imports exports des Tools et des Modèles optimisés avec ZRemesher
- Les plugins d'imports exports FBX et STL
- Exporter pour l'impression 3D

#### Le rendu dans ZBrush

- Les lumières
- Les fibres Mesh
- Les Nanos Mesh
- Le rendu et ses réglages avancés
- Le rendu NON réaliste

#### Les Zscripts

- Les Scripts