

Formation ZBrush : Approfondissement

Durée :	2 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:	CAO101702-F
Note de satisfaction des participants:	Pas de données disponibles

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)