

## Formation ZBrush : Initiation + Approfondissement

<b>Durée :</b>	5 jours
<b>Public :</b>	Designers, graphistes, architectes, architectes d'intérieur
<b>Pré-requis :</b>	Environnement PC
<b>Objectifs :</b>	Apprendre la sculpture digitale
<b>Sanction :</b>	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
<b>Taux de retour à l'emploi:</b>	Aucune donnée disponible
<b>Référence:</b>	CAO101484-F
<b>Note de satisfaction des participants:</b>	Pas de données disponibles

### Découvrir ZBrush

A propos de ZBrush, historique, utilisation et fonctionnalités.

### Découvrir les fondamentaux

#### Utiliser l'interface

Utiliser la barre de menu  
Travailler dans le canvas (ou espace de travail)  
Utiliser la barre latérale gauche  
Utiliser la palette d'outils  
Utiliser le plateau supérieur  
Découvrir la Light Box  
L'espace de travail  
Navigation : Déplacements, Rotation, Echelle, Gizmo 3D  
Sauvegarder son travail  
Sauvegarder les Ztools  
Sauvegarder le projet

**Atelier : S'approprier l'interface de ZBrush en la personnalisant. Enregistrer comme espace de travail par défaut**

#### Comprendre les outils

Les 3D Meshes (primitives et ZSpheres)  
Le mode Edit  
La symétrie  
Les brosses  
Les réglages de base (taille du pinceau, Focal Shift, Z Intensity)  
Les SubTools

Le Polypainting

**Atelier : Exercices de manipulations et de familiarisations**

### **Travailler avec les primitives**

Déformer et modeler pour lui donner la forme voulue

Commencer la sculpture

Ajouter des éléments

Peindre l'objet

### **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)**