HM FORMATION

Programme de formation

ZBrush initiation

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

Durée : 35 h

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

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
- Une très bonne connexion internet est requise pour le format distanciel synchrone

Public : Professionnels de l'image, graphistes, designer.

Modalités techniques, pédagogique et d'encadrement :

En format présentiel : mise en place d'un bureau / salle équipé par l'apprenant / client. La formation peut également se dérouler dans nos locaux (dans ce cas mis à disposition si nécessaire d'un ordinateur équipé par HM Formation ainsi que les équipements comme un video-projecteur et paperboard)

Dans le cas d'une formation sur site client / apprenant un entretien sera effectué par nos services afin de vérifier l'adéquation des moyens techniques avec la formation.

En format distanciel : synchrone avec le formateur via Zoom ou outil équivalent (télé-présentiel).

Alternance entre apports théoriques et applications pratiques sur ordinateur et Zbrush.
Cas pratiques et études de cas
Support / tutoriel stagiaire

Modalités d'évaluation des connaissances ou d'appréciation des résultats de l'action de formation : En continue via des exercices applicatifs et/ou des ateliers de mise en pratique complétée par une auto-évaluation des acquis en fin de formation.

Modalité d'évaluation de l'appréciation des participants : Questionnaire d'appréciation à chaud à l'issue de la formation permetant de mesurer le niveau de satisfaction de l'apprenant et de son ressenti au niveau de l'atteinte de ses objectifs à l'issue de la formation. Et à froid plusieurs mois après la formation pour s'assurer de l'ancrage des acquis et du transfert de compétences en situation professionnelle.

Modalité de suivi de l'action de formation : Feuille d'émargement co-signée par demi-journée ou séance de formation.

Contenu détaillé de la formation :

La découverte de ZBrush

- Présentation générale du logiciel
- La 2D/2.5D/3D
- Découverte de l'interface
- Préférences
- Personnalisation

ZBrush en 2D et 2.5D

- Gestion des documents
- Les outils 2D, 2.5D
- Le dessin 2D, 2.5

ZBrush en 3D

- Les primitives 3D
- Le GIZMO dans ZBrush
- Les déformations
- La Sculpture numérique
- Les brosses Sculpris PRO
- Les brosses classiques
- Les calques en sculpture 3D
- 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'objects 3D
- Le placement précis d'objets avec NANOMesh
- La multiplication d'objets avec ARRAYMesh
- Les opérations Boléennes avec LIVE BOOLEAN
- La modélisation Boléenne avec la Projection de Primitive
- Modélisation polygonale avec le ZModeleur
- La Subdivision dynamique

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

Sanction de la formation : Attestation de formation (L.6353-1 du Code du travail)