

ZBRUSH: MODÉLISATION (ORGANIQUE ET NON-ORGANIQUE)

Animateurs 2D/3D, graphistes, designer voulant aborder une nouvelle approche du rendu d'images numériques

40 heures

Pré-requis

Maîtrise d'un logiciel 3D avec une bonne connaissance de la modélisation

Objectifs

À l'issue de cette formation, les stagiaires maîtriseront l'importation dans Zbrush de modèles, maîtriseront le modelage, et sauront en affiner les détails et les textures

Modalités et délais d'accès

Contact : site internet / mail
réponse : sous 48 heures
Présentiel
Groupe de 4 à 10 personnes

Durée

40 heures

Lieu

Chez le client ou plateforme technique

Animation

Formateur expert en intelligence artificielle dans l'entreprise.

Tarif(s)

voir devis

CONTENU DE LA FORMATION

Introduction à la sculpture numérique

Présentation de ZBrush et de son interface.
Navigation dans la vue 3D et outils essentiels.
Comprendre la logique du sculpting par subdivision.

Bases de la modélisation organique

Création et manipulation d'objets de base (Primitives 3D).
Utilisation des SubTools et gestion de la scène.
Introduction au Dynamesh et au ZRemesher pour la topologie.
Utilisation des masques, polygroups et brosses.

Techniques de sculpture

Sculpting de formes organiques : visages, corps, créatures.
Utilisation des brosses standards, Clay, Move, Trim, Inflate, DamStandard, etc.
Gestion des détails : plis, textures, pores, cicatrices, vêtements.
Utilisation des alphas et stencils pour ajouter du relief.

Gestion des matériaux et textures

Application et personnalisation des matériaux (MatCap, Standard).
Peinture directe sur le modèle (Polypaint).
Exportation des textures et normal maps.

Rétopologie et préparation

Nettoyage et simplification du maillage avec ZRemesher.
UVs et préparation pour le rendu ou l'animation.
Exportation vers d'autres logiciels (Maya, Blender, Substance, Unreal...).

Rendu et export

Introduction au moteur de rendu BPR (Best Preview Render).
Réglages de lumière, ombre et profondeur de champ.
Export d'images ou de modèles pour portfolio, animation ou impression 3D.

Projet final

Réalisation complète d'un personnage ou d'un objet 3D détaillé.
Présentation du rendu final et retour personnalisé du formateur.



C.P.R FORMATION
PREVENTION.DIGITAL.COMMUNICATION

119 bis rue de Colombes- 92600 Asnières – Tél 01 80 87 46 80 - N°d'existence 11922673792 — NAF70.22Z – SIRET 980 335 475 00029