

## Formation ZBrush : Approfondissement

<b>Durée :</b>	2 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>	CAO101702-F
<b>Note de satisfaction des participants:</b>	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)**