

Formation ZBrush : Initiation

■ Durée :	3 jours (21 heures)
■ Tarifs inter-entreprise :	1 775,00 CHF HT (standard) 1 420,00 CHF HT (remisé)
■ Public :	Designers, graphistes, architectes, architectes d'intérieur
■ Pré-requis :	Environnement PC
■ Objectifs :	Appréhender les fondamentaux de la sculpture digitale
■ Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :	• Formation synchrone en présentiel et distanciel. • Méthodologie basée sur l'Active Learning : 75 % de pratique minimum. • Un PC par participant en présentiel, possibilité de mettre à disposition en bureau à distance un PC et l'environnement adéquat. • Un formateur expert.
■ Modalités d'évaluation :	• Définition des besoins et attentes des apprenants en amont de la formation. • Auto-positionnement à l'entrée et la sortie de la formation. • Suivi continu par les formateurs durant les ateliers pratiques. • Évaluation à chaud de l'adéquation au besoin professionnel des apprenants le dernier jour de formation.
■ Sanction :	Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis
■ Référence :	CAO101701-F
■ Note de satisfaction des participants:	Pas de données disponibles
■ Contacts :	commercial@dawan.fr - 09 72 37 73 73
■ Modalités d'accès :	Possibilité de faire un devis en ligne (www.dawan.fr, moncompteformation.gouv.fr, maformation.fr, etc.) ou en appelant au standard.
■ Délais d'accès :	Variable selon le type de financement.

■ Accessibilité :

Si vous êtes en situation de handicap, nous sommes en mesure de vous accueillir, n'hésitez pas à nous contacter à referenthandicap@dawan.fr, nous étudierons ensemble vos besoins

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

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)