



Formation ZBrush, sculpture numérique 3D

Spécialisation 3D à la sculpture numérique avec ZBrush.

DATES du 21/02/2022 au 25/02/2022 - du 12/09/2022 au 16/09/2022 -

DURÉE TOTALE 5 JOURS/35H

MODALITES D'ORGANISATION Formation distancielle ou Formation présentielle, en nos locaux, 13 rue Desargues, 75011 Paris. (Selon disponibilité et selon votre demande)

HORAIRES 10h-13h puis 14h-18h

NOMBRE DE PARTICIPANTS 6 maximum

PARTICIPANTS Infographistes 2D et 3D, artistes, illustrateurs, réalisateurs, toute personne désirant se former à la sculpture numérique avec ZBrush.

NIVEAU REQUIS Connaissance en 3D et en 2D bitmap (Photoshop) ou vectoriels (Illustrator, autocad,...). Pratique de la tablette graphique. Entretien pédagogique.

ACCESSIBILITÉ Nos formations sont accessibles et aménageables pour les personnes en situation de handicap. Fauteuils roulants autorisés en largeur maxi 70cm. Pour tout handicap, auditif, visuel ou autre, merci de nous contacter pour les aménagements possibles.

VALIDATION DES ACQUIS Contrôle continu tout au long de la formation, exercé par le formateur et supervisé par la responsable pédagogique. Délivrance d'un Certificat de Validation des Acquis de Formation.

MOYENS TECHNIQUES 6 stagiaires maximum En présentiel : 1 station ZBrush par stagiaire, Intel Core i9 7920x 12 coeurs, GPU nVidia RTX 2080Ti 11Go de VRAM, 64 Go de RAM, écran 24 pouces. ZBrush, dernière version. Photoshop. Illustrator. After Effects. Tablette graphique. En distanciel : un ordinateur pouvant faire tourner ZBrush, une connexion internet minimum Adsl, un micro et si possible une webcam (ou un smartphone ou tablette). Nous vous aidons à distance à installer applications, licences, médias et outil de web conference live. En cas de machine insuffisamment performante pour le travail en formation, nous vous mettrons gratuitement à disposition une station à distance (cloud computing) ou un de nos ordinateurs (selon disponibilité).

MOYENS ET MODALITES PEDAGOGIQUES En présentiel : une salle de formation avec tableau blanc, un poste informatique pour chaque apprenant, un poste informatique vidéo-projeté pour les formateurs, avec accès internet et imprimante partagée. Alternance de séquences théoriques et d'exercices d'application réelle. Les exercices sont réalisés sous la supervision des formateurs, dans une logique d'apprentissage des compétences et d'autonomie progressive des apprenants. Des exercices plus longs et synthétiques permettent de reprendre un ensemble de compétences dans des cas pratiques types des métiers et compétences concernés, et s'assurer de leur acquisition par les apprenants. En distanciel : le formateur alterne des moments collectifs en webconference live (théorie, démonstration et explication de fonctionnalités) / en solo (exercices ou travaux à réaliser chacun de son côté, en salle « virtuelle » ou de manière privée) / du tutorat personnalisé (appels téléphone/Skype ou séances webconf privées pour personnaliser l'enseignement, aider un stagiaire...)

SUPPORT DE COURS Bases vidéo num., 1 livre sur ZBrush.

FORMATEURS Professionnel en activité, expert reconnu dans son domaine, animant régulièrement des formations.

LABELS QUALITÉS Centre certifié Qualiopi (certification nationale) / certifié ISQ-OPQF / référencé Data-Dock / centre certifié Adobe / Maxon / Blackmagic Design / centre de test Certiport

OBJECTIFS DE LA FORMATION

Ce stage de formation ZBrush de 5 jours est une spécialisation 3D à la sculpture numérique avec ZBrush.

Objectifs et référentiel de compétences :

- Connaître le positionnement de Zbrush par rapport aux autres logiciels dans le workflow
- Savoir personnaliser son interface de travail
- Savoir choisir la technique adaptée en fonction du type de sculpture souhaité
- Maîtriser les outils de modélisation polygonale et les Primitives
- Gérer les subdivisions et optimiser le maillage
- Réaliser une sculpture avec les brosses de modeling et l'outil transpose
- Traiter les textures
- Maîtriser la modélisation à partir d'images
- Gérer les rendus et les lumières
- Gérer les imports et export de Map

CONTENU COMPLET DE LA FORMATION

LES BASES ZBRUSH

La notion de Pixel et positionnement de ZBrush par rapport aux autres logiciels 3D

Principes de la 2D / 2.5 D / 3D.

Présentation de l'interface, les menus, les palettes, les outils.

Personnalisation de l'interface.

Création de raccourcis personnalisés.

LightBox et gestion de fichiers. Les différents types de sauvegarde.

Gestion de la tablette dans Zbrush & gérer ses déplacements dans l'espace de travail.

Flux de travail à faible densité de polygones pour exportation vers un jeu ou un logiciel d'animation.

Flux de travail à haute densité de polygones, adapté à de l'image fixe et à l'impression 3D.

MODÉLISATION

Approche des différentes possibilités pour modéliser la forme de base, savoir choisir la technique adaptée en fonction du type de sculpture souhaité : primitives, Zspheres et ZSketch, Sculptris Pro, Zmodeler (modélisation polygonale), Shadowbox (modélisation à partir d'images), importation et optimisation d'un scan 3D.

Gérer une scène avec plusieurs modèles grâce aux Subtools.

Utilisation du gizmo 3D pour déplacer/orienter/mettre à l'échelle des objets et pour gérer les interactions entre les différents modèles de la scène.

Utilisation du gizmo 3D pour déformer un objet.

Utilisation de LiveBoolean pour fusionner des Subtools ou percer des ouvertures.

SCULPTURE 3D

Préparation de de la forme de base afin d'obtenir une topologie correcte pour la sculpture des détails fins, optimisation du maillage :

Dynamesh, Zremesher, retopologie « manuelle ».

Avantages/inconvénients de chacune de ces trois méthodes.

Projection des détails d'un modèle vers un autre.

Gestion des niveaux de subdivision en fonction de la finesse des détails à sculpter.

Utilisation des calques 3D pour manipuler séparément les différents niveaux de sculpture.

Création et modification des masques et Polygroups.

Personnaliser les brosses grâce aux strokes, alphas et utilisation du Lazy Mouse.

Création d'alphas et de brosses personnalisées, Insert Mesh & TripartMesh.

Ajout de détails complexes grâce au Curve Mode, aux boucles d'arêtes, au Noise, Array Mesh, Nano Mesh.

Préparation du modèle et des textures pour exportation vers d'autres logiciels 3D ou pour l'impression 3D.

TEXTURES

Notion d'UV et création d'UVs avec UVMaster.

Créer ses propres textures avec Zaplink (Photoshop).

Polypaint et SpotLight (Peinture sur Polygone dans Zbrush).

Displacement Map, Normal Map et Cavity Map.

Import et Export de Map, Multimap exporter.

LUMIERE ET RENDUS

Lights & LightCaps.

Matériaux & MatCaps.

Les Backgrounds, Environment Map & Maps de HDR.

Rendu simple et en multi-pass.