

# Formation : Maîtriser ZBrush

## Programme de la Formation

### Introduction et Bases de ZBrush

- Présentation de ZBrush : Introduction à l'interface utilisateur, Navigation et manipulation des objets, Utilisation des outils de base
- Techniques de Sculpture de Base : Création de formes primitives, Introduction au Dynamesh, Utilisation des pinceaux de sculpture

### Techniques Avancées de Sculpture et Texturisation

- Détails et Raffinement : Techniques de subdivision, Utilisation des alphas et des textures, Introduction aux ZSpheres
- Sculpture Organique : Modélisation de personnages, Anatomie de base, Sculpture de créatures et d'animaux
- Techniques de Texturisation : Introduction à Polypaint, Utilisation des UVs, Techniques de projection

### Modélisation Hard Surface et Workflow

- Techniques de Modélisation Hard Surface : Utilisation de ZModeler, Création d'objets mécaniques et architecturaux, Techniques de fusion et de découpe
- Raffinement et Détail : Ajout de détails fins, Utilisation de boîtes à outils et de plug-ins, Préparation pour l'exportation
- Intégration avec d'autres Logiciels : Exportation vers Maya, Blender, et autres logiciels 3D, Techniques de rendu et d'animation, Utilisation de GoZ

### Méthodologie

- Cours magistraux avec démonstrations en direct.
- Exercices pratiques et projets individuels.
- Sessions de questions-réponses et feedback personnalisé.