



PROGRAMME modélisation 3D Zbrush 35H ANNEXE 1

MODULE 1

- Base design personnage 7h
- Base design objet 4h

MODULE 2

- Interfaces- optimisation – raccourcis 3h

MODULE 3

- Outils et speed sculpt à partir d'une sphère ou buste 7h

MODULE 4

- Utilisation des alphas, création de détails 7h

MODULE 5

- Rendu dans Zbrush 2h

MODULE 6 :

- Optimisation du fichier pour un impression 3D 2h

MODULE 7 :

- Rendu commercial haute qualité industriel et professionnel avec le logiciel Keyshot (figurines, toys, produits...)2h

MODULE 8 :

- Enregistrer pour le web ou pour l'impression 1h

OBJECTIFS DE LA FORMATION :

- Maîtriser les bases de design personnages et design objet
- Maîtriser les fondamentaux du logiciel Zbrush
- Concevoir une modélisation avec un rendu pour une impression 3D
- Concevoir une modélisation avec un rendu professionnel sur Keyshot

MOYENS PEDAGOGIQUES :

A distance avec mise à disposition d'un accès au serveur de l'école avec logiciel

MATERIEL

Disposer d'un PC et d'une connexion internet stable

PREREQUIS :

Avoir un réel intérêt pour la sculpture
Avoir un réel intérêt pour le dessin et l'illustration
Avoir des notions d'anglais

MOYENS D'APPRECIATION DE RESULTATS

Productions et mise en situation.

MODALITE D'EVALUATION DE LA FORMATION

Tests en fin de formation

SANCTION DE LA FORMATION

Attestation de compétences.

REGLEMENT INTERIEUR

Remis lors de l'inscription.

