

# Character Design 3D

## Financement

Formation professionnelle continue  
Non conventionnée / sans dispositif

## Organisme responsable et contact

ARTWORK- VFX  
Mélodie Garinet  
06.49.76.90.53  
contact@artworkvfx.com

## Accès à la formation

### Publics visés :

Demandeur d'emploi  
Jeune de moins de 26 ans  
Personne handicapée  
Salarié(e)  
Actif(vé) non salarié(e)

### Sélection :

Dossier

### Niveau d'entrée requis :

Sans niveau spécifique

### Conditions d'accès :

Aucune

### Prérequis pédagogiques :

• Être sensibilisé à l'imagerie 3D • Savoir naviguer sous Windows • Savoir installer un logiciel

### Contrat de professionnalisation possible ?

Non

## Objectif de la formation

• Utiliser l'interface, les formats, et gérer les sauvegardes. • Manipuler les Subtools et la caméra efficacement. • Découvrir la Lightbox et comprendre le fonctionnement du gizmo 3D. • Appliquer Dynamesh, Sculptris Pro, et Dynamic subdiv. • Maîtriser la retopologie avec Zremesh et Project All. • Utiliser les brushes de hard surfacing et explorer les alternatives. • Concevoir des brosses simples, des Alphas 2D/3D, et exploiter les brushes spéciales. • Appliquer le Polypaint, gérer la palette de couleur, et utiliser UV Master et Spotlight pour la texturation. • Mettre en œuvre le 3D Character Workflow du blocking au rendu final. • Finaliser le 3D Character Workflow avec la retopologie, les UVs, et l'export de maps.

## Contenu et modalités d'organisation

Module 1: Maîtriser les Fondamentaux de ZBrush Utiliser l'interface, les formats, et gérer les sauvegardes Manipuler les Subtools et la caméra efficacement Découvrir la Lightbox et comprendre le fonctionnement du gizmo 3D Module 2: Explorer les Outils pour le Concept Sculpting Appliquer Dynamesh, Sculptris Pro, et Dynamic subdiv Maîtriser la retopologie avec Zremesh et Project All Module 3: Expérimenter les Méthodes de Hard Surfacing Utiliser les brushes de hard surfacing : Hpolish, Trim, Planar Explorer les alternatives : Clip, Slice, Trim Maîtriser Edgeloop, Panels Loop, et Zmodeler Appliquer les techniques de Booleans : Système Booleans, Booleans Brush Module 4: Créer des Brushes Avancées et Personnalisées Concevoir des brosses simples, des Alphas 2D/3D Exploiter les brushes spéciales : Morph, History Recal, Extractor Maîtriser Insert mesh/multi mesh et créer des brosses personnalisées Module 5: Pratiquer le Polypaint, les Textures, et les UVs Appliquer le Polypaint et gérer la palette de couleur Utiliser UV Master et Spotlight pour la texturation Module 6: Mettre en Œuvre le 3D Character Workflow – Référence et Blocking Utiliser les références et analyser le character design Intégrer les références dans ZBrush Mettre en place les méthodes pour démarrer un personnage Appliquer la méthode de Block out Module 7: Pratiquer le 3D Character Workflow – Sculpting/Detailing Appliquer des conseils de sculpture et utiliser Zremesh de manière avancée Travailler sur des éléments spécifiques : Layers, Clothes, Hair Module 8: Réaliser le 3D Character Workflow – Posing et Rendu Différencier le Polypainting et TextureMap Maîtriser le posing avec TposeMesh et appliquer une méthodologie avancée Paramétrer le projet et créer des images fixes et des turns Module 9: Accomplir le 3D Character Workflow – Retopologie et UVs Effectuer la retopologie avec Decimation Master et des outils dans Maya Appliquer les principes de retopologie pour l'animation vs le jeu Utiliser des outils indispensables pour les UVs dans Maya Module 10: Finaliser le 3D Character Workflow – Export de Maps Appliquer le surfacing et exporter Diffuse Map, Normal Map, Displacement Map Mettre en œuvre le

...  
Parcours de formation personnalisable ?  Oui  Type de parcours  Non renseigné

## Validation(s) Visée(s)

### > Attestation de fin de formation

## Et après ?

Suite de parcours

Non renseigné

## Calendrier des sessions

Numéro Carif	Dates de formation	Ville	Organisme de formation	Type d'entrée	CPF	Modalités
00422900	du 01/01/2024 au 31/12/2024	Mérignac (33)	ARTWORK- VFX		Non éligible	
00523177	du 01/01/2025 au 31/12/2025	Mérignac (33)	ARTWORK- VFX		Non éligible	