

## PROGRAMME DE FORMATION EN PRÉSENTIEL

# ZBRUSH LES FONDAMENTAUX

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Optimiser l'interface  
Gérer des plugins d'importation  
Utiliser des Brushes  
Travailler avec les masques

Travailler avec les Polygroupes  
Exporter des fichiers  
Travailler avec les normals map  
Exporter des maillages simples

## Nos équipes s'engagent à vous rappeler sous 24 à 72 heures

### Public concerné

Graphistes 2D ou 3D souhaitant s'initier au sculpting

### Pré-requis

Maîtriser l'outil informatique et avoir quelques notions 3D

### Durée de la formation

En distanciel  
35 heures  
En présentiel  
De 1 à 5 jours  
La durée vous sera confirmée après étude de vos besoins.

### Prix de la formation

En distanciel  
Nous consulter  
En présentiel intra  
À partir de 900€ ht la journée

### Lieu de la formation

Dans vos locaux ou à distance

### Moyens et méthodes pédagogiques

Explications, démonstrations, exercices, vérification des acquis

### Profil du(des) formateur(s)

Plusieurs années d'expérience dans l'enseignement et dans la production.

### Modalités d'évaluation

Questionnaire d'évaluation en fin de session

### Moyens techniques

Un ordinateur par personne. Vidéo projecteur. Connexion Internet

10/2025

- Les bases de ZBrush
- Optimisation de l'interface
- Réglages des Tools
- Gestion des plugins d'importation
- Travail avec GoZ
- Les maillages polygonaux (création d'outils personnalisés)
- Analyse du maillage et édition
- La sculpture avec ZBrush
- Utilisation des Brushes
- Travail avec les masques

- Spécificité de la palette graphique
- Calibration de la subdivision
- Travail avec les Polygroupes
- Exploitation du maillage
- Optimisation de la topologie
- Export simple des maillages
- Fabrication des UVW maps
- Travail avec les normals map
- Export des fichiers