

## 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