

PROGRAMME DE FORMATION EN PRÉSENTIEL

ZBRUSH: TECHNIQUES AVANCÉES

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Travailler avec le Zmodeler

Utiliser des IMM (répétitions)

Réaliser un bas-relief

Décliner en haut-relief

Travailler en « macro »

Travailler l'aspect et utiliser les outils de rendus

Exporter un modèle 3D

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

Public concerné

Graphistes 2D ou 3D souhaitant se perfectionner au sculpting

Pré-requis

Maîtriser l'outil informatique, maîtriser les bases de ZBrush ou avoir suivi ZBrush "Les bases" ou similaire

Durée de la formation

En distanciel

21 heures

En présentiel

De 1 à 3 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

► Sculpting avancé

Travail avec le Zmodeler

Fonction Displace

Brush en mode Snake

Utilisation des IMM (répétitions)

Combinaison de forme

ZRemesher (à partir de scan 3D)

Morph Target

Travail avec les géométrie HD

► Sculpting spécifique

Travail en rond de bosse

Réalisation d'un bas-relief

Déclinaison en haut-relief

Travail en taille douce

Travail en « macro »

Étude de cas spécifique de la Monnaie de Paris

► Le rendu et l'export

Travail de l'aspect

Les outils de rendus

Déplacement vectoriel (texture)

Texture de normales

Rendu du maillage

Export du modèle 3D