

## 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