



Programme de formation

Initiation à Zbrush - 2026

Objectifs :

- Connaître et maîtriser l'interface de Zbrush
- Connaître les menus et outils de bases du logiciel
- Savoir modéliser un personnage/objet à partir de plusieurs subtools
- Connaître le fonctionnement du Polypaint
- Comprendre le principe du Dynamesh
- Savoir utiliser la modélisation en niveaux de subdivisions
- Savoir utiliser les Zsphères
- Savoir utiliser les booleans
- Connaître les bases UVs et le Zremesher
- L'utilisation et la personnalisation des brush
- Connaître les techniques de sculpture organique
- Connaître les basiques du hard surface
- Maîtriser le posing
- Savoir réaliser un import / export
- Savoir faire l'intégration et le rendu de votre modèle 3D

Public concerné et prérequis :

Aucune connaissance du logiciel Zbrush n'est nécessaire pour intégrer cette formation. Avoir des connaissances dans des logiciels de 3D est un plus.
Cette formation est accessible aux débutants, étudiants et professionnels.

Qualification des intervenants :

Artiste 3D depuis une vingtaine d'année en temps que Freelance indépendant, Nicolas Brunet donne également des formation dans différents centre de formation.

Moyens pédagogiques et techniques :

Chaque apprenant dispose d'un espace personnel sur notre plateforme pédagogique. Après acceptation du devis un accès à l'extranet lui sera communiqué.
Les apprenants peuvent échanger en permanence avec le formateur et l'équipe pédagogique sur différents supports : Skype, WhatsApp, téléphone, mail...
Accès au chat discord avec l'intégralité des apprenants de l'école ainsi que des ancien élèves, formateurs et professionnels du secteur.

Durée, effectifs :

12 heures.

Pixup Academy

320 rue des barrières 85800 Le Fenouiller

Tél. 07.49.01.22.57 – contact@pixup-academy.com

EURL - 2000 €- – RCS 909 407 413 R.C.S LA ROCHE-SUR-YON – SIRET 90940741300014 – APE 8559A – NDA 52850244185



Programme de formation

12 stagiaires.

Programme :

Le planning et les techniques abordées sont donnés à titre informatif et peuvent être modifiés ou adaptés en fonction du besoin des apprenants.

- 15 jours (cours en direct, pratique et mise en situation professionnelle hors week end)
- 12 heures de session en direct + contact et échange permanent avec le formateur et l'équipe pédagogique tout au long de la formation.
- 90 heures de pratique personnelle minimum (sur une base de 6h de travail personnel par jour du lundi au vendredi)

Semaine 1

- Jour 1: introduction à la formation et présentation de l'interface via un projet basique, découverte des brosses, découverte du gizmo de transformation, découverte des subtools, initiation au Polypaint
- Jour 2: Création d'un premier modèle en multi subtools, utilisation des polygroups, découverte de l'outil masque et des alphas
- Jour 3: Suite de la création du modèle, découverte de la fonction lazy mouse, alpha roll et surface noise pour ajouter des détails, découverte du Zmodeler et du cloth pour créer des accessoires au modèle.

Semaine 2

- Jour 4: Description et utilisation du workflow en niveaux de subdivision, initiation au Zremesher et au Boolean, initiation aux Layers et morpher
- Jour 5: Description et utilisation des Zsphères, Zsketch et transformation en Dynamesh ou Polymesh, Mise en pose du modèle.
- Jour 6: Projection des détails d'un mesh sculpté sur une topologie propre, Création des UVs, export du mesh pour une utilisation externe et dernières astuces. + analyse des plans produits et bilan de formation

* Le planning et le programme sont donnés à titre informatif et sont susceptibles d'évoluer ou de s'adapter durant la formation en fonction du besoin des apprenants.

Modalités d'évaluation des acquis :

Chaque technique ou module sont évalués par la réalisation de travaux pratiques à réaliser. Le formateur remplit une grille d'évaluation au fur et à mesure de l'avancée de la formation, permettant de couvrir l'ensemble des points à maîtriser. En fin de formation l'apprenant recevra en plus de son attestation de fin de formation la grille de notation avec une appréciation finale.

Sanction visée :

Pixup Academy

320 rue des barrières 85800 Le Fenouiller

Tél. 07.49.01.22.57 – contact@pixup-academy.com

EURL - 2000 €- – RCS 909 407 413 R.C.S LA ROCHE-SUR-YON – SIRET 90940741300014 – APE 8559A – NDA 52850244185



Attestation individuel de formation

Matériel nécessaire pour suivre la formation :

Une connexion internet haut débit et un micro casque (une webcam n'est pas obligatoire mais est un plus).

La formation nécessite un ordinateur relativement récent afin d'utiliser le logiciel Zbrush, vous trouverez une liste actualisée du minimum requis sur Maxon.com

Le logiciel Zbrush 20222 (une version étudiante est disponible sur le site de Maxon)

Une tablette graphique

8 Go de Ram minimum

Délais moyens pour accéder à la formation :

En autofinancement :

Il est possible d'intégrer la formation au maximum 4 jours avant le début de cette dernière

Via une demande de financement par Pole Emploi :

En raison du délai de traitement des informations par les plateformes de Pôle Emploi. Nous vous conseillons d'anticiper un maximum avant le démarrage d'une formation pour réaliser l'ensemble des étapes administratives si la date de formation est déjà fixée. Prévoir au minimum 1 mois et demi pour être sûr que votre demande soit traitée par Pôle Emploi avant le démarrage.

Via une demande de financement par AFDAS, Agefiph... :

Prévoir au minimum 1 mois et demi pour être sûr que votre demande soit traitée

Accessibilité aux personnes à mobilité réduite :

Formation accessible aux personnes en situation de handicap, n'hésitez pas à nous contacter.

Nous analysons avec vous vos besoins et vous proposons des solutions adaptées à votre situation. Dans le cadre de la formation à distance, il n'y a pas de mise à disposition de locaux.

Débouchés :

La maîtrise de cet outil permettra à l'apprenant de postuler sur différent poste de concept artist, modelleur 3d, character designer, jeux vidéo, CGI, FX... il pourra également travailler comme freelance ou simplement ajouter un logiciel à sa panoplie en tant qu'artiste 3D généraliste.

Équivalences ou passerelles :

Cette formation est un excellent point de départ pour suivre d'autres formations de spécialisation comme le Layout, la modélisation avancé, les texturing sous substance painter / designer

Taux de réussite à la formation :

non évalué à ce jour

Pixup Academy

320 rue des barrières 85800 Le Fenouiller

Tél. 07.49.01.22.57 – contact@pixup-academy.com

EURL - 2000 €- – RCS 909 407 413 R.C.S LA ROCHE-SUR-YON – SIRET 90940741300014 – APE 8559A – NDA 52850244185



Programme de formation

Taux de satisfaction de la formation :

non évalué à ce jour

Tarif :

1 408,33 € HT

1 690,00 € TTC

Pixup Academy

320 rue des barrières 85800 Le Fenouiller

Tél. 07.49.01.22.57 – contact@pixup-academy.com

EURL - 2000 €- – RCS 909 407 413 R.C.S LA ROCHE-SUR-YON – SIRET 90940741300014 – APE 8559A – NDA 52850244185