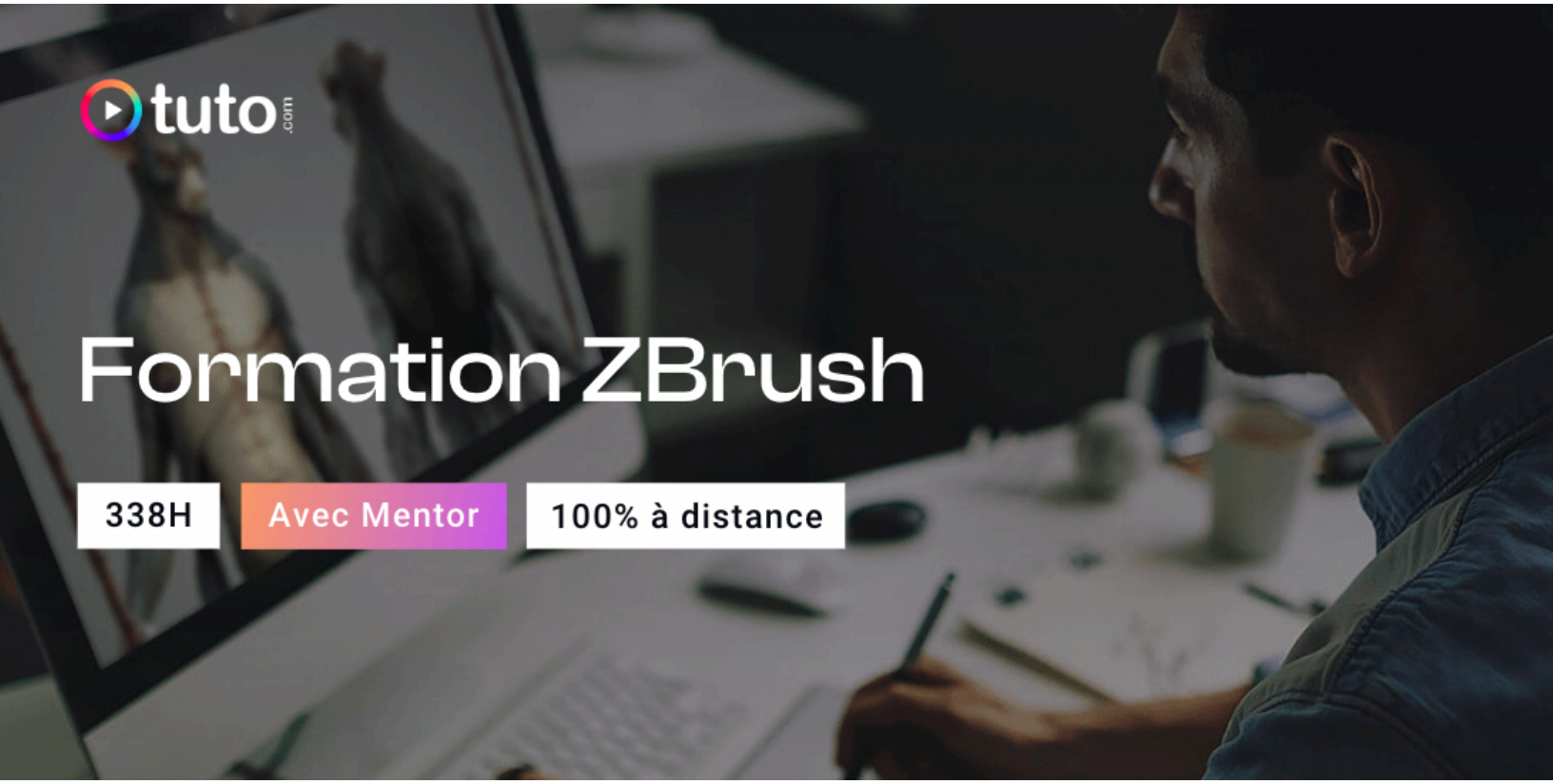

tuto.com

Formation ZBrush

338H | Avec Mentor | 100% à distance

Objectifs de la formation

Cette formation Zbrush vous enseignera comment créer des personnages 3D pour le cinéma, prêts à être animés ou optimisés pour l'impression 3D. De la modélisation organique et non-organique au rendu, en passant par le texturing et l'éclairage, vous saurez imaginer et sculpter des créatures 3D réalistes. Suite à cette formation, vous pourrez proposer vos services à un studio 3D ou exercer en freelance sur divers projets. La formation est faite de cours en vidéo et d'exercices pratiques. Vous êtes également suivi par un Mentor professionnel.

- Devenir autonome dans Pixologic ZBrush
- Maîtriser les techniques de modélisation et de sculptures 3D
- Savoir créer des textures et les déplier sur un modèle
- Maîtriser les techniques de rendu dans ZBrush et dans Keyshot
- Savoir préparer un modèle pour l'impression 3D
- Savoir optimiser un modèle pour l'animation
- Savoir créer un compositing final dans Photoshop
- Créer des personnage anatomiquement justes
- Créer des images 3D photo-réalistes
- Savoir développer un workflow professionnel entre ZBrush et d'autres logiciels.

En résumé

- Cours **100% en vidéo**.
- **338h** de formation en ligne.
- **3h** d'échanges individuels en visio avec un **Mentor dédié**.
- Des ateliers pratiques.
- 1 projet professionnel à présenter.
- Prix : **2 028€ HT**
- **Financement jusqu'à 100%** via France Travail ou OPCO.

Contactez-nous pour en parler ou pour établir un devis gratuit. On répond à toutes vos questions et on vous accompagne sur la création de votre dossier pour pouvoir commencer au plus vite.

Pourquoi choisir Tuto.com ?

Tuto c'est **12 ans d'expérience** dans la formation en ligne, et des milliers d'apprenants satisfaits.

Des Avis Excellents

"La formation est très complète et couvre tous les aspects et les différentes contraintes selon les milieux. On se sent préparé à toutes les possibilités selon nos objectifs d'embauche. L'importante dose et variété de pratique aide à la motivation constante ainsi qu'à une véritable évolution. Les échanges sur Slack avec les apprenants et/ou le formateur fournissent l'aide individuelle et spécifique nécessaire pour passer les petites difficultés rencontrées. C'était une excellente expérience qui m'a permis d'atteindre concrètement l'objectif que je m'étais fixé ! "

Audrey Bernardi - Apprenant sur le parcours ZBrush

"Partant de zéro en sculpt, je suis vraiment content de ce que ce parcours m'a apporté. Ce qui est top, c'est que l'on n'apprend pas seulement à utiliser ZBrush mais aussi à intégrer l'utilisation du logiciel dans un workflow avec d'autres logiciels. Certaines parties de la formation permettent aussi de comprendre des notions plus larges, utiles dans d'autres logiciels de 3D. Les parties sur Photoshop sont très intéressantes, surtout que je connaissais très mal ce logiciel."

Pascal Hanot - Apprenant sur le parcours ZBrush

> Voir tous les avis sur Trustpilot

4,7 SUR 5

Des témoignages d'anciens apprenants

Objectifs, organisation pour suivre la formation, bénéfices tirés… Découvrez les témoignages de ceux qui ont suivi nos parcours de formation.

Contact : pro@tuto.com

Toutes les clés pour réussir

De plus, chez nous pas d'options surprises, tous les éléments essentiels à votre réussite sont compris dans le tarif annoncé :

- Accompagnement individuel d'un Mentor expert.
- Communauté d'apprenants et salons d'entraide.
- Équipe support présente et réactive.
- Contenu du parcours disponible à vie.
- Formateurs professionnels dans leurs domaines.
- Exercices pratiques et projet pro à présenter.
- Entièrement finançable.
- Démarrage toute l'année.

Méthode Pédagogique

Le parcours de formation s'appuie sur des **cours 100% en vidéo** afin de vous laisser **autonome** et libre de vous organiser comme vous le souhaitez.
Le soutien d'un **Mentor** professionnel, d'une **communauté** d'apprenants et de l'équipe **support** en cas de besoin, vous permet de ne jamais vous sentir seul !

Un dispositif complet pour votre apprentissage

Un apprentissage 100% en vidéo

Plus efficace qu'un livre et plus accessible qu'une formation traditionnelle, la vidéo permet un apprentissage progressif et favorise l'ancrage mémoriel grâce à la répétition.

Vous êtes libre d'organiser vos temps de formation comme vous le souhaitez grâce à des cours 100% en ligne, accessibles d'où vous voulez, 24h/24.

Des exercices pratiques

De nombreux exercices pratiques et ateliers spécifiques viennent compléter les apports théoriques. Ils permettent de tester régulièrement les acquis.

Des ressources multiples, disponibles à vie

La formation s’accompagne de nombreux fichiers sources, supports et templates qui agrémentent votre formation. Les vidéos de formation ainsi que les ressources de travail restent accessibles sur votre compte tuto.com, même après la fin de votre formation.

Une communauté d’entraide

Une communauté d'apprenants et d’alumni est disponible sur Slack pour échanger sur les difficultés rencontrées, donner des retours sur vos réalisations ou répondre à vos questions.
Les salons d'entraide vous permettent de poser des questions directement aux formateurs. Vous êtes autonome mais jamais vraiment seul 😉

Un Mentor individuel

Un Mentor professionnel, expert dans son domaine, vous est attribué en début de parcours. Vous échangez en direct (audio ou vidéo, au choix) lors de sessions individuelles librement programmées. Il personnalise votre apprentissage, donne ses retours sur votre travail et vous coache pour vous aider à avancer !

Un projet Pro

En fin de formation, vous préparez un projet professionnel de façon autonome, afin de mettre en pratique les notions acquises pendant votre cursus. Vous présentez votre projet à votre Mentor.

Une équipe dédiée

Une équipe dédiée aux parcours, sympa et réactive, est présente pour répondre à vos questions, maintenir votre motivation et vous accompagner vers la réussite.

Un certificat de complétion

Une fois la formation suivie, les tests passés et le projet pro validé, vous obtenez un certificat de complétion que vous pourrez fièrement arborer. Ce dernier atteste de vos nouvelles compétences.

Le Programme de la formation

Les temps indiqués comprennent les temps de cours + les temps de mise en pratique / exercices.

SESSIONS LIVE / 3H

Le parcours est rythmé par 3H de sessions Live en visioconférence avec votre mentor, qui pourra répondre à vos questions, vous coacher et vous accompagner tout au long de votre formation.

MODULE 1 - Les Fondamentaux de la 3D / 3H30

Dans ce module d'introduction, vous allez apprendre les fondamentaux de la 3D pour vous permettre de faire la lumière sur les techniques à mettre en place pour la création d'une image 3D, que se soit pour l'architecture, l'animation, le cinéma ou le jeu vidéo.

- Un peu d'histoire
- Les grands domaines actuels de la 3D
- Les principes de la 3D
- Les interfaces des logiciels 3D
- Les différentes étapes de la 3D: Modeling, Shading /Texturing, Lighting, Rendering/
- Compositing,
- L'animation
- Les métiers associés
- Les grands logiciels généralistes de 3D
- Les logiciels spécialisés
- Les grands moteurs de rendus
- L'impression en 3D

MODULE 2 : Découverte de ZBrush / 29H

Dans ce module vous apprendrez à utiliser ZBrush intégralement. Il couvre toutes les toutes les notions fondamentales à connaître, avec des exercices simples à mettre en place pour bien débuter.

Compétences développées

- Découvrir l'interface de Zbrush (menus, icônes, fenêtres, réglages)
- Les diverses techniques de subdivision de ZBrush
- Mise à jour du 23 avril 2018
- Sculpter un visage humain
- Retopologie avec ZRemesher, Guides et Project All
- Modéliser avec les ZSpheres
- Les outils de modélisation Hard Surface
- Modéliser avec ZModeler
- Les autres outils de modélisation (deformers, project primitive, liveboolean)
- Déplier les UV dans ZBrush (généralité, UV master, Polygroups)
- Peindre dans ZBrush

Exercices pratiques:

- Améliorer le visage du buste 3D
- Ajouter du détail sur un Sculpt
- Créer le corps du personnage 3D à l'aide des ZSpheres
- Création d'un Backpack et autres éléments
- Amélioration de la combinaison du personnage 3D
- Finaliser la modélisation du perso

MODULE 3 : CREATURE DESIGN / 86H

Maintenant que vous connaissez globalement le logiciel ZBrush, place à la pratique. Ce module va se focaliser sur différents ateliers pratiques d'un niveau intermédiaire à avancé.

Compétences développées

Le Concept Design de votre première créature

Vous allez apprendre à élaborer un personnage en commençant par un croquis de référence puis en finalisant le tout en sculpture numérique. Le but de ce tuto est de pouvoir rapidement, et sans grandes connaissances techniques, proposer des designs de créatures en 3D ou en 2D.

- Le croquis
- Modélisation
- Posing et rendu

Le Color Concept

Découvrez un moyen simple et efficace pour réaliser rapidement des colors concepts sur des personnages avec une base 3D.

- Le rendu sous ZBrush et l'export des différentes passes (ambiant occlusion, ombres etc..)
- La mise en place du fichier Photoshop avec ses différents modes de fusions.
- La recherche de références et de textures pour nos différents color concept.
- La création de trois color concepts différents.
- L'application de ce color concept sur le modèle 3d.

Surfacing, textures et rendu final

Apprenez à enrichir vos modèles 3D grâce au surfacing

- Création d'alphas et leur utilisation pour enrichir la surface du personnage.
- Création de textures de diffuse grâce à l'utilisation du spotlight et des différentes configurations de brosses.
- Création d'une map de spéculaire
- Création de poils et la mise en place de macros
- Un survol de Keyshot et son utilisation pour le rendu du projet (notamment le SSS).
- Un compositing final dans Photoshop.

Créer un personnage 3D optimisé pour l'animation

Ici vous allez apprendre à réaliser une modélisation optimisée pour l'animation. Le travail central sera donc focalisé sur le maillage 3D. Cela vous permettra d'aborder des notions comme le ZRemesher, les ZSheres et les Edge Loops.

- Utiliser les outils de retopo automatiques proposés par ZBrush.
- Créer des personnages dont le maillage est optimisé pour l'animation.
- Créer des textures, des uv et un turnaround dans ZBrush.
- Réaliser un rendu et maîtriser les bases de Keyshot.
- Exporter vos modèles ZBrush vers d'autres logiciels 3D (3ds Max et VRay).

Créer une bestiole poilue

Cet atelier pratique vous permettra une nouvelle fois de réaliser une créature, constituée principalement de poils. Une nouvelle fois des notions comme la retopologie, les ZSpheres, Fibermesh et un rendu final seront abordées.

Creature Design 3D en DynaMesh

Vous allez aborder un workflow complet : l'apprentissage de la sculpture sous ZBrush d'une créature humanoïde en s'intéressant à la morphologie de base d'un bipède, la texture sous ZBrush, le posing ainsi le compositing sous Photoshop.

- Références de créatures et inspiration
- Workflow de sculpting
- Texturing dans ZBrush (UV et Zremesher)
- Posing avec Tpose Master
- Compositing final dans Photoshop

Concept créature réaliste pour le cinéma

Apprenez comment créer un concept de créature pour l'industrie des effets spéciaux pour le cinéma, à travers la création d'une créature saurienne.

- Dans ZBrush : le travail de sculpture jusqu'à la mise en pose
- Dans Keyshot : le rendu par couches
- Dans Photoshop : l'ajout de texture et le compositing pour obtenir l'image la plus réaliste possible.

MODULE 4 : CHARACTER DESIGN ET REPRÉSENTATION HUMAINES / 83H

Dans ce module vous allez découvrir comment sculpter un être humain en 3D, et d'autres personnages humanoïdes. Vous focaliserez votre attention sur le réalisme des modélisations et le respect de l'anatomie.

Compétences développées

Sculpter un visage humain réaliste

Apprenez à construire pas à pas un visage humain, anatomiquement juste

- utiliser des références
- sculpter la base du visage
- travailler le portrait et les cheveux
- finaliser le buste et créer un socle

- rendu et compositing

Sculpter des cheveux

Les cheveux sont un des éléments les plus difficiles dans la sculpture d'un personnage. Il existe de nombreuses méthodes mais beaucoup d'entre elles s'adressent à des sculpteurs confirmés. A travers cet exercice, je souhaite démystifier l'apparente complexité de la sculpture de cheveux et proposer un workflow simple et non-destructif permettant d'obtenir de beaux résultats sans y passer des semaines.

- Rough Mesh: recherche du volume général de la coiffure à travers le blocking de simples Rough Mesh
- Support Mesh: retopologie des Rough Mesh pour créer des Support Mesh
- Mèches de Cheveux: création des mèches principales
- Mèches Lâches: création des mèches secondaires
- Flow: donner vie à la Coiffure
- Chignon: sculpter le chignon sans support mesh

Hard Sculpt Modeling

On passe aux choses sérieuses avec un atelier ultra complet sur la création d'un Iron Man de A à Z. Grâce à ce module vous saurez :

- Utiliser les outils de hard sculpt proposés par ZBrush.
- Créer des personnages robotiques ou en armure ainsi que n'importe quel type de véhicules.
- Exporter vers un logiciel de 3D classique vos créations ZBrush.
- Faire un rendu dans V-Ray.
- Compositer vos images dans Photoshop.
- Vous apprendrez enfin un processus créatif intuitif et relativement simple vu la complexité du sujet.

Création d'un personnage complet

Nous allons apprendre à créer un Hulk de A à Z. Ce personnage mi-humain, mi-créature, vous permettra d'aborder la création d'un personnage de plain-pied.

MODULE 5 : LA MODÉLISATION D'OBJETS OU D'ENVIRONNEMENTS / 21H

ZBrush est de plus en plus utilisé pour modéliser autre chose que des personnages et des créatures. Découvrez dans ce module comment sculpter et modéliser des objets ou des environnements.

Compétences développées

Création d'environnement

Vous verrez au travers de 2 ateliers comment créer des objets rocheux et montagneux

Création d'objets

Ici vous apprendrez à modéliser une arme complète dans ZBrush.

- Mettre en place une image de référence dans ZBrush,
- Personnaliser l'interface de ZBrush,
- Utiliser les outils de masking,
- Utiliser la shadow box,
- Tailler finement vos objets,
- Utiliser les insert mesh,
- Ajouter des détails (vis, gravures...),
- Convertir un objet High poly en objet Low poly,
- Déplier les UV dans ZBrush,
- Créer des matériaux et faire le rendu dans Substance Painter.

MODULE 6 : LE RENDU AVEC KEYSHOT / 18H

Keyshot est le moteur de rendu fourni avec ZBrush. Il vous permet de créer des rendus réalistes. Voici donc un module qui vous permettra de maîtriser complètement Keyshot et donc de vous aider à proposer des rendus photoréalistes.

Compétences développées

- Interface, menus, fenêtres
- Enregistrer et ouvrir un fichier Keyshot Package
- L'Hdri Editor de Keyshot

- Créer une passe d'occlusion
- La communication entre les logiciels de 3D et Keyshot
- Mises à jour à venir
- Créer et rendre une animation
- Les passes de rendu

Exercices Pratiques :

- Rendre un véhicule 3D avec Keyshot
- Créer des matériaux complexes
- Faire un rendu de personnage 3D, partie 1
- Faire un rendu de personnage 3D, partie 2
- Faire un rendu architectural intérieur
- Studio et Multi-material pour une scène de nuit
- Faire un rendu architectural extérieur
- Créer une présentation avec Le Configurator

MODULE 7 : MODÉLISER POUR L'IMPRESSION 3D / 7H

Ce module est consacré à la création d'une figurine optimisée pour l'impression 3D.

- Partir d'une sphère et utiliser ZBrush pour aboutir à la sculpture des formes primaires et secondaire d'une figurine
- Utiliser Zbrush pour faire la retopologie rapide de la figurine et ainsi avoir un maillage propre pour continuer de sculpter.
- Utiliser les masques associés à l'extract pour faire la cagoule de la figurine
- Utiliser l'insert curve mode pour créer les bordures, puis du transpose pour mettre en pose notre figurine.
- Déplier des UV dans ZBrush pour ensuite détailler les surfaces à l'aide du noise maker.
- Le spotlight pour projeter une texture sur le visage et l'utiliser pour récupérer des détails
- Les étapes pour rendre la figurine propre à l'impression avec une imprimante 3D.

MODULE 8 : CONSEILS ET ASTUCE DE PRODUCTION / 8H

Ce dernier module regorge de conseils et d'astuces fournis par un grand professionnel qui travaille depuis des années avec ZBrush au sein des plus grands studios de production.

- Optimisation et performances
- Comment bien utiliser les références
- Les brosses de Sculptures
- Savoir optimiser les fonctionnalités indispensables en production
- Les rendus de validation
- Gestions des exports vers un autre Soft 3D

PROJET PROFESSIONNEL / 80H

Vous devrez réaliser le sculpt d'un personnage 3D complet. Le thème est libre. Ce projet est là pour mettre en pratique l'intégralité des compétences acquises lors de cette formation.

PRÉSENTATION ORALE DU PROJET PROFESSIONNEL / 1H

L'aboutissement de votre formation Zbrush passe par la présentation orale de votre projet professionnel à votre Mentor, en visioconférence.

L'évaluation des compétences

Les évaluations intermédiaires

En contrôle continu, elles peuvent prendre plusieurs formes :

- Présentations courtes : questions à l'oral pendant une session live
- Travaux pratiques indépendants à rendre
- QCM à la fin d'un module

Grand Oral : la présentation du projet final

Le projet Pro, validé en amont avec le mentor, devra mettre en pratique les différentes compétences clés abordées lors de la formation et répondre à un cahier des charges défini.

À l'issue de la présentation "grand oral", le mentor évalue le projet et délibère sur la validation des compétences du candidat.

> **Validation** : Pour valider son parcours, l'apprenant doit avoir une note moyenne générale minimale de 10/20.

Moyenne Générale correspond à la moyenne des notes suivantes :

Moyenne QCMs Modules : coef 1

Projet Professionnel : coef 2

Le certificat de complétion ou le parchemin de la certification seront édités et téléchargeables en ligne dans les 30 jours qui suivent la fin de la formation.

Prérequis & matériel

- Tout public.
- Tout niveau. Aucun prérequis hormis l'utilisation courante d'un ordinateur.
- Avoir accès à une bonne connexion Internet.
- Posséder un ordinateur, PC ou MAC, assez puissant pour les logiciels lors des mises en pratique.
- Posséder le(s) logiciel(s) étudié(s). Les logiciels et plug-ins nécessaires ne sont pas fournis avec la formation. Cependant nous pouvons proposer l'accès à certains logiciels dans leur version d'essai, ou à des tarifs étudiants. Contactez-nous pour en savoir plus.

Informations relatives aux personnes en situation de handicap : nos parcours de formation sont 100% en ligne. Ces derniers font appel à des techniques audiovisuelles et ne sont pas optimisés pour les personnes atteintes de surdité ou de cécité. Des prises en charges spécifiques pour le suivi de nos parcours sont indiquées dans cet article.

Débouchés

- Le modeleur ou la modeleuse 3D conçoit des images en relief (personnages, créatures, décors…) pour divers projets. Zbrush est particulièrement utilisé pour la sculpture 3D, notamment dans le secteur des jeux vidéo, cinéma, joaillerie... Les débouchés dans ces domaines sont variés.
- Le salaire moyen en début de carrière se situe vers 2000€ bruts, et augmente au fil des années, notamment selon les techniques maîtrisées.
- Les offres d'emploi sont variées.

Financement

Nos parcours de formation mentorés peuvent être financés par :

- **France Travail**, via l'Aide Individuelle à la Formation (AIF) - à raison de 25h par semaine.
- Un plan de formation **Entreprise**, via l'OPCO : trouver votre OPCO
- Votre OPCO en tant qu'**auto-entrepreneur** : trouver votre OPCO
- **Autofinancement** : vous pouvez autofinancer votre parcours dans sa totalité. Dans ce cas, nous pouvons vous proposer un **échéancier sur 5 mois**.

Délais

Les inscriptions sont ouvertes toute l'année, il n'y a **pas de dates de sessions imposées**.
Le délai minimum avant de pouvoir démarrer votre formation, ainsi que le temps maximum pour la compléter, dépendent de votre moyen de financement.

Financement	Délai minimum avant démarrage	Temps de formation maximum
France Travail (AIF)	1 mois après l'édition du devis	6 mois
OPCO	1 mois après l'édition du devis	12 mois
Autofinancement	14 jours ouvrés (délai de rétractation)	12 mois

Contactez-nous

Vous avez des questions à propos de cette formation ou de son financement ?
Vous souhaitez obtenir un devis gratuit ? N'hésitez pas à nous contacter :

- Prendre RDV pour un appel téléphonique à l'heure qui vous convient.
- Nous contacter par e-mail : pro@tuto.com
- Nous appeler : (+33) 01 84 80 80 29 - du lundi au vendredi, 10h-12h /14h-16h.
- Nous écrire : SAS WEECAST - 31 Rue d'Alger - 83000 Toulon France.

Contact Formation Professionnelle : **Lionel Riccardi**

Ils nous font confiance

Tous les jours des entreprises et des milliers d'apprenants se forment avec tuto.com.

Nous sommes organisme de formation certifié

- Tuto.com est **prestataire de formation agréé** (enregistré sous le numéro 93 83 04618 83). Cet enregistrement ne vaut pas agrément de l'État.
- Tuto.com est certifié **qualité Qualiopi** pour ses actions de Formation, depuis le 04 Février 2020. Certificat n°: FR056803-3 / Affaire n° 8571006.
- Tuto.com est **centre certificateur officiel** ISOGRAD® pour les certifications TOSA®.
- Tuto.com est **centre habilité** ICDL® pour les certifications PCIE – Passeport de Compétences Informatique Européen.

Pour résumer !

Se former avec tuto.com

Comment ça marche ?

1 — Choisir une formation

Consultez notre catalogue de formations mentorées : graphisme, vidéo, développement, 3D, IT, bureautique, marketing ...

2 — Déterminer son financement

- CPF si éligible, via MonCompteFormation
- Pôle emploi, via l'Aide Individuelle à la Formation (AIF)
- Via votre entreprise, et son OPCO
- Votre OPCO en tant qu'auto-entrepreneur
- Autofinancement

3 — S'inscrire

Les inscriptions se font toute l'année. Il n'y a pas de dates de session imposées.

100% CPF

Votre CPF finance la totalité de votre formation ? Vous pouvez vous inscrire directement sur MonCompteFormation – ou nous contacter :)

Devis sur mesure

Dans tous les autres cas, contactez-nous, nous établirons un devis sur mesure, adapté à votre situation et votre financement.

4 — Démarrer sa formation

Vous pouvez démarrer rapidement votre formation. Les délais exacts dépendent de votre mode de financement

Autofinancement : 2 jours ouvrés
CPF : 14 jours ouvrés
Pôle emploi / OPCO: 1 mois

5 — Se former à son rythme

Les cours sont 100% en ligne. Les vidéos sont accessibles 24h/24. Vous vous organisez comme vous voulez pour avancer. Un mentor dédié vous coache. Une communauté d'apprenants vous entoure.

6 — Valider sa formation

Vous présentez votre projet lors de votre grand oral de fin. Votre Mentor vous évalue. Vous obtenez un certificat de complétion et une certification reconnue pour les formations éligibles.

Vous êtes prêt pour évoluer dans votre vie professionnelle ou changer de métier !

Contact : pro@tuto.com