

Formation Infographiste ZBrush

338H de formation, 3H de sessions LIVE, des ateliers pratiques, 1 projet personnel PRO à présenter



“ Développez des compétences avec ZBrush, le logiciel 3D orienté sculpture ”

Ce parcours de formation vous permettra d'acquérir **toutes les compétences nécessaires** pour faire de vous un **Infographiste 3D spécialisé ZBrush**. Apprenez la modélisation organique et non-organique. Imaginez et sculptez des créatures 3D réalistes. Vous apprendrez à créer des personnages pour le cinéma, prêts à être animés ou optimisés pour l'impression 3D. Suite à ce parcours PRO, vous pourrez proposer vos services à un studio 3D ou exercer en freelance sur divers projets. De la modélisation, texturing, éclairage, au rendu, vous aborderez, par la pratique, tous les domaines proposés par ZBrush. Cette **formation est 100% à distance**. Vous évoluerez à **votre rythme** à l'aide d'un mentor qui vous proposera un **accompagnement personnalisé**.

Mots Clefs associés à ce parcours de formation

ZBRUSH, PIXOLOGIC, 3D, CHARACTER DESIGN, CREATURE DESIGN, KEYSHOT, MODÉLISATION, INFOGRAPHISTE 3D, POSING, FIGURINE, IMPRESSION 3D, MODELER

Programme de cette formation Infographiste 3D ZBrush

Durée totale 338H : / Prix : 1 690 HT

(financement Pôle Emploi, CPF, plan de formation, OPCO...)

SESSIONS LIVE :

3h de sessions seront distillées tout au long de votre parcours. L'agenda des sessions est à définir avec votre mentor qui sera là pour répondre à vos questions et vous coacher dans votre apprentissage.

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

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

QCM de fin de module

29H - MODULE 2 : Découverte de ZBrush

Dans ce premier module, vous apprendrez toutes les notions fondamentales à connaître dans ZBrush : pour faire simple, vous apprendrez à utiliser le logiciel, intégralement. Le module couvre toutes les facettes du logiciels, avec des exercices simples à mettre en place pour débiter.

- 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
- Exercice pratique: Améliorer le visage du buste 3D
- Exercice pratique: Ajouter du détail sur un Sculpt
- Modéliser avec les ZSpheres
- Exercice pratique: Créer le corps du personnage 3D à l'aide des ZSpheres
- Les outils de modélisation Hard Surface
- Modéliser avec ZModeler
- Les autres outils de modélisation (deformers, project primitive, liveboolean)
- Exercice pratique: Création d'un Backpack et autres éléments
- Exercice pratique: Amélioration de la combinaison du personnage 3D
- Exercice pratique: Finaliser la modélisation du perso
- Déplier les UV dans ZBrush (généralité, UV master, Polygroups)
- Peindre dans ZBrush

QCM intermédiaire

86H MODULE 3 : CREATURE DESIGN PAR LA PRATIQUE

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

Le Concept Design de votre première créature

Vous allez apprendre à rapidement 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 (ambient occlusion, ombres etc..) puis 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

Vous 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 V-Ray).

Créer une bestiole poilue

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

Creature Design 3D en DynaMesh

Vous aborderez 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.

83H MODULE 4 : CHARACTER DESIGN ET REPRÉSENTATION HUMAINES

Dans ce module, apprenez à sculpter l'être humain et autre personnages humanoïdes. Vous focaliserez votre attention sur le réalisme des modélisation et le respect de l'anatomie.

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 complet. 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.
- Composter 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 plein pied.

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

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

Création d'environnement

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

Création d'objets

Une formation complète pour 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.

QCM Intermédiaire

18H MODULE 6 : LE RENDU AVEC KEYSHOT

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

- Interface, menus, fenêtres
- Exercice pratique : Rendre un véhicule 3D avec Keyshot
- Enregistrer et ouvrir un fichier Keyshot Package
- Exercice pratique : Créer des matériaux complexes
- Exercice pratique : Faire un rendu de personnage 3D, partie 1
- L'Hdri Editor de Keyshot
- Exercice pratique : Faire un rendu de personnage 3D, partie 2
- Créer une passe d'occlusion
- La communication entre les logiciels de 3D et Keyshot
- Mises à jour à venir
- Exercice pratique: Faire un rendu architectural intérieur
- Exercice pratique: Studio et Multi-material pour une scène de nuit

- Exercice pratique: Faire un rendu architectural extérieur
- Créer et rendre une animation
- Les passes de rendu
- Exercice Pratique: Créer une présentation avec Le Configurator

QCM intermédiaire

7H : MODULE 7 : MODÉLISER POUR L'IMPRESSIION 3D

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

- Nous partirons d'une sphère et utiliserons ZBrush pour aboutir à la sculpture des formes primaires et secondaire de notre figurine
- Nous utiliserons Zbrush pour faire la retopologie rapide de la figurine et ainsi avoir un maillage propre pour continuer de sculpter.
- Nous utiliserons les masques associés à l'extract pour faire la cagoule de la figurine
- Nous continuerons avec l'utilisation de l'insert curve mode pour créer les bordures, puis du transpose pour mettre en pose notre figurine.
- Nous poursuivrons par le dépliage des UV dans ZBrush pour ensuite détailler les surface a l'aide du noise maker.
- Nous verrons également le spotlight pour projeter une texture sur le visage et l'utiliser pour récupérer des détails
- Nous finirons par plusieurs étapes pour rendre la figurine propre a l'impression avec une imprimante 3D.

8 H : MODULE 8 : CONSEILS ET ASTUCE DE PRODUCTION

Ce dernier module regorge de conseils et d'astuces fournies par un grand professionnel qui travaille depuis des années avec ZBrush au sein de 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

80H - PROJET PERSONNEL

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 PERSONNEL

L'aboutissement de votre formation ZBrush.

Vous devrez présenter votre projet final en argumentant vos choix techniques et artistiques.

La soutenance se déroule également en ligne.

Public & Pré-requis

Tout public -

Pré-requis : ordinateur connecté à Internet (connexion ADSL au minimum)

Objectifs

- 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.

L'évaluation des compétences

- **1/ Les évaluations intermédiaires contrôle continu.**

Plusieurs formes possibles :

Présentations courtes : questionnement oral

Travaux pratiques indépendants

QCM à la fin du Module de formation reporté sur le compte apprenant

Note attribuée: Moyenne des QCM validés /100 Coef 1

- **2/ L'évaluation finale / Grand Oral Présentation Projet:**

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

- Les travaux préparatoires du projet seront sauvegardés sur le cloud de l'apprenant tout au long de la formation pour que le mentor puisse suivre l'évolution du projet.
- Ce dossier sera mis en partage avec le mentor afin qu'il puisse en apprécier et analyser le contenu et le travail effectué par le candidat - Il constitue le dossier formation du candidat.

Les dossiers de formation de chaque candidat sont composés des éléments suivants :

- Une présentation du profil de du candidat (fiche de positionnement) ;
- Tous les travaux du candidat composés de : les travaux pratiques, les livrables réalisés pour le projet final et les commentaires du mentor ayant validé les travaux préparatoires.

À l'issue de de la présentation grand oral, le mentor évalue le projet et délibère sur la validation des compétences et de la certification par le candidat. Il reporte les résultats de l'oral sur un grille d'évaluation prévue à cet effet.

Note attribuée : note sur 20 attribuée par le mentor dans une grille d'évaluation, en prenant en compte le projet ainsi que les notations QCM. Coef 1

Note d'obtention de la certification de complétion du parcours

Avoir une note moyenne générale minimale de **10/20**

Méthodes Pédagogiques

Le parcours de formation alterne apports théoriques, nombreux exercices pratiques, ateliers spécifiques sous la direction d'artistes professionnels. Et mixe plusieurs modalités d'apprentissage : vidéo, salon d'entraide et session live de soutien individuel. Chaque point donne accès également à des supports de cours (projets, fichiers et documents spécifiques). Cette méthode a pour objectif une compréhension active des concepts, une appropriation rapide des compétences techniques.

Un système de récompenses (déblocage de badges, indicateurs et statistiques de progression, courbe d'assiduité) vous permet enfin de mieux rythmer votre apprentissage et renforcer votre motivation.

Un dispositif complet pour votre apprentissage

Un apprentissage en vidéo

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

Des ressources multiples

La formation s'accompagne avec de nombreux fichiers sources, templates qui viendront agrémenter votre formation.

Un salon d'entraide

Posez librement vos questions dans le salon d'entraide. Formateurs et apprenants vous répondent. Apprendre à plusieurs, c'est ce qu'on appelle le Social Learning !

Un projet pro

En fin de formation, vous préparez un projet professionnel, de manière autonome, de manière à mettre en pratique les notions acquises pendant votre cursus.

Des sessions de visio-conférence

Des séances en live, face à face, avec un formateur expert, qui personnalise votre apprentissage, critique votre travail, vous coache pour vous faire avancer !

Un certificat de complétion

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

- 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 **référéncé sur DataDock** et respecte 21 critères sur 21.
- Tuto.com a reçu la **certification qualité VeriSelect de Bureau Veritas**, le 13 juillet 2017. Certificat n° : FR037542-1 / Affaire n° 7053556.
- Tuto.com a reçu la **certification qualité Qualiopi pour ses actions de formation**, le 04 Février 2020. Certificat n° : FR056803-1 / Affaire n° 7328054.

POUR NOUS CONTACTER

SAS WEECAST - 31 Rue d'Alger - 83000 Toulon France.

Contact Formation Professionnelle : Lionel Riccardi pro@tuto.com

Numéro de téléphone : **+33184808029** - du lundi au vendredi, de 10h à 12h et de 14h à 16h
sur rdv : <https://calendly.com/lionel-tuto/contact>

Ils nous font confiance



Crédit Mutuel

