


INSTITUT EUROPÉEN DE SCULPTURE



Qualiopi 

processus certifié

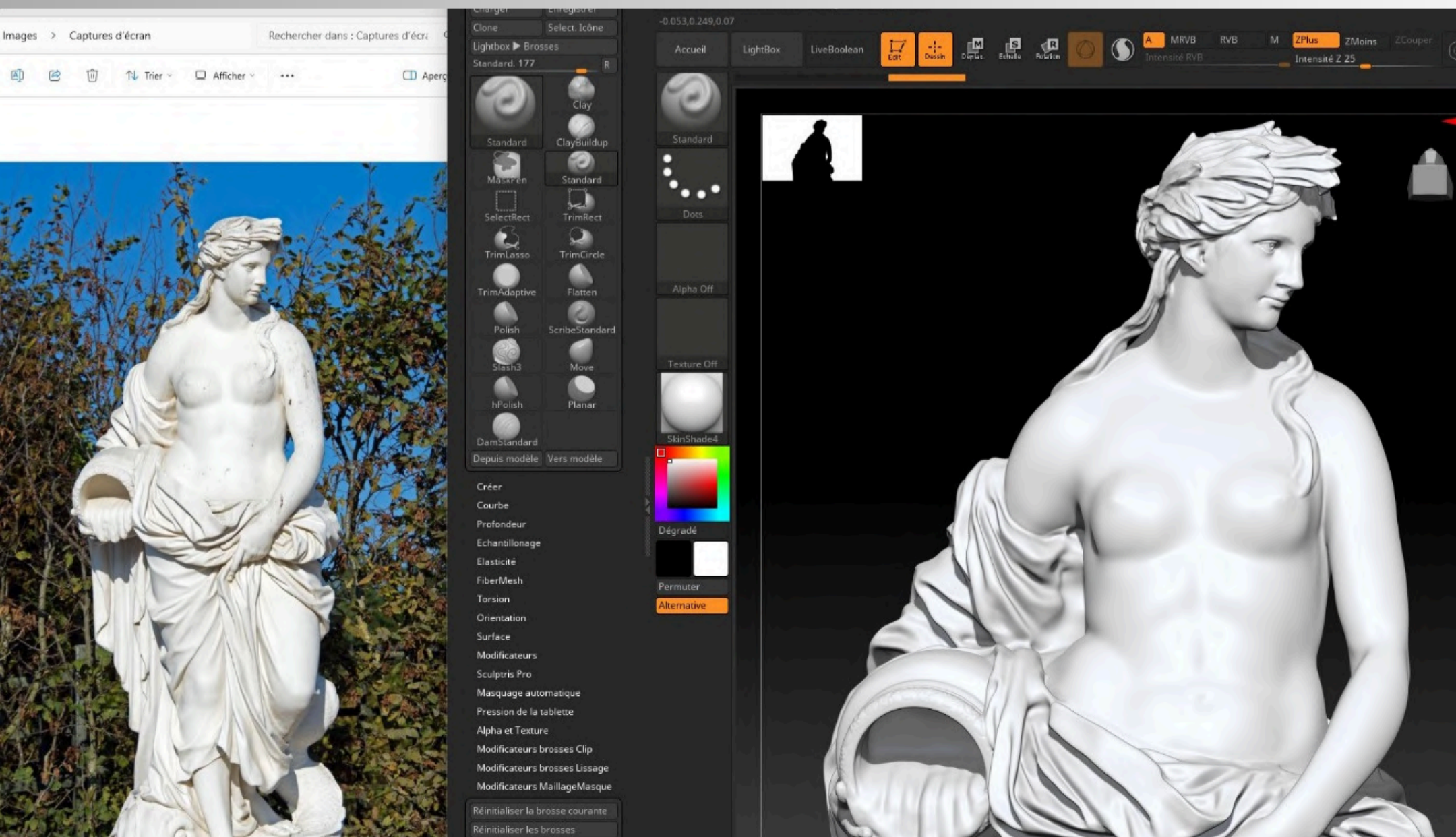
 RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

Certification délivrée
pour action de formation

35 heures / 5 jours

TARIF : 2 170 €

Formation Sculpture Numérique Initiation ZBrush





GRASSE CAMPUS LE PALAIS

INSTITUT EUROPÉEN DE SCULPTURE

18 RUE DE L'ANCIEN PALAIS DE
JUSTICE - 06130 GRASSE

PUBLIC CONCERNÉ

Particuliers et Professionnels intéressés par les métiers de l'artisanat de l'art et du design.

Cette formation est idéale pour ceux qui souhaitent acquérir des compétences en sculpture 3D, tant pour la conception de projets que pour l'impression 3D.

MODALITÉS DE SÉLECTION

- Présentation du projet personnel
- Présentation du portfolio
- Entretien d'admission
- Résultat sous 48 heures

MODALITÉS D'ACCÈS

À réception de la convention de formation signée ou de l'accord de prise en charge signé par l'organisme financier.

DÉLAI D'ACCÈS

Inscription possible 48 h avant le commencement de la formation ou 15j si dossier pris en charge par un organisme financier.

ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP

L'organisme de formation est à l'écoute de tout public en situation de handicap et s'engage à évaluer et anticiper les aménagements nécessaires.

Il est recommandé de contacter notre référent handicap (art.sculpturepassion@gmail.com) lors de votre inscription pour qu'il puisse mettre en place des solutions adaptées ou envisager une réorientation.

PRÉREQUIS

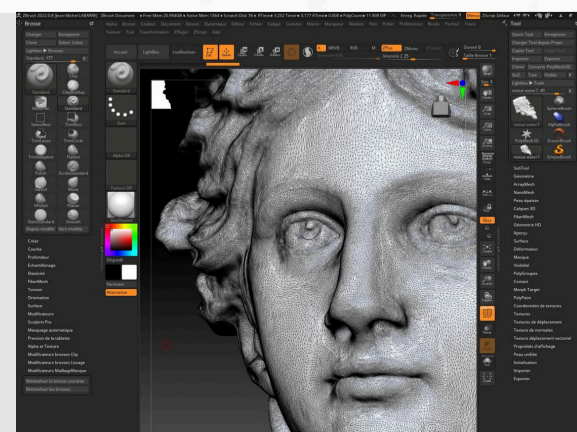
Cette formation s'adresse à toute personne ayant déjà des connaissances en sculpture ou en création de volumes par des méthodes traditionnelles et désirent ajouter la sculpture 3D à ses compétences pour perfectionner sa formation initiale en sculpture.

- Un ordinateur portable répondant aux spécifications suivantes :
 - Processeur : Intel 64-bit ou AMD 64-bit.
 - RAM : 4 Go minimum (6+ Go recommandé).
 - Disque dur : 20 Go d'espace libre pour ZBrush et son cache.
- Tablette à stylet.
- Logiciel ZBrush (version d'essai de 30 jours installée) ou ordinateur gamer.



CONTACT

06 99 70 10 90
sculpture.ies@gmail.com
www.instituteuropeensculpture.com





PRÉSENTATION

ZBRUSH EST BIEN PLUS QU'UN SIMPLE LOGICIEL DE MODÉLISATION 3

- Il s'agit d'un outil de sculpture numérique qui reproduit fidèlement les sensations et les techniques de la sculpture traditionnelle, offrant une approche artisanale unique.
- Grâce à son interface intuitive et ses outils puissants, ZBrush permet de créer des modèles 3D d'une incroyable précision et d'un réalisme saisissant.
- Il est aujourd'hui plébiscité par les professionnels de divers domaines, tels que :
 - La bijouterie : pour la conception de bijoux complexes et détaillés.
 - La sculpture : pour la création de sculptures numériques réalistes et expressives.
 - Le modelage : pour la réalisation de prototypes et de maquettes 3D.
 - L'industrie : pour la conception de pièces complexes destinées aux machines 5 axes et pour la fonderie Bronze.
 - L'animation et les jeux vidéo : pour la création de personnages et d'environnements 3D immersifs.
- ZBrush s'impose comme un outil incontournable pour les artistes et les professionnels qui souhaitent repousser les limites de la création numérique et donner vie à leurs idées les plus ambitieuses.

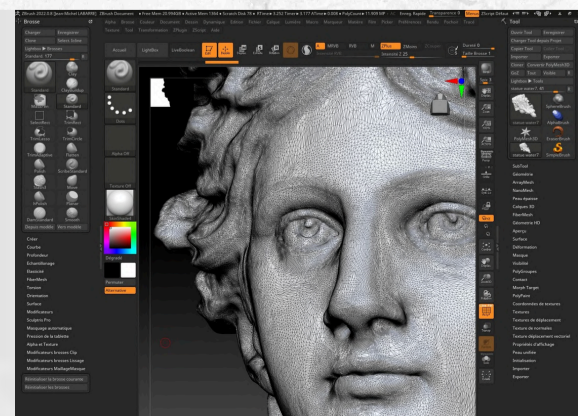


CONTACT

06 99 70 10 90

sculpture.ies@gmail.com

www.instituteuropeensculpture.com



OBJECTIFS

- Comprendre et maîtriser l'interface du logiciel, ses menus et fenêtres.
- Apprendre à utiliser les différentes brosses et les raccourcis clavier.
- Maîtriser l'utilisation des Subtools pour organiser son travail.
- Savoir manipuler les matériaux et polygroups.
- Comprendre et appliquer les techniques de masking.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

AVANT LA FORMATION

- Un petit test pour démarrer :
 - On vous propose un petit exercice de modélisation 3D, juste pour voir comment vous vous débrouillez avec les logiciels.
 - Ne vous inquiétez pas, ce n'est pas un examen ! C'est juste pour nous aider à vous guider au mieux pendant la formation.

PENDANT LA FORMATION

- On est là pour vous :
 - Tout au long de la formation, vous aurez la possibilité de poser toutes vos questions et de recevoir de l'aide personnalisée. On est là pour vous encourager et vous aider à progresser à votre rythme.
 - Des petits défis pour vous motiver : on vous propose des petits exercices et des défis pour vous aider à mettre en pratique ce que vous apprenez. Vous verrez, vous allez vite progresser !

A L'ISSUE DE LA FORMATION

- Un projet pour montrer votre talent :
 - Vous allez créer un projet personnel de sculpture numérique, en utilisant tout ce que vous aurez appris. C'est l'occasion de donner libre cours à votre imagination et de créer quelque chose de vraiment unique !

ON PARTAGE VOTRE CRÉATION

- Vous aurez l'occasion de présenter votre projet à un groupe d'experts. C'est l'occasion de recevoir des conseils et des encouragements pour continuer à progresser.

UNE ATTESTATION POUR VOUS FÉLICITER

- À la fin de la formation, vous recevrez une attestation de réalisation qui prouve que vous avez appris les bases de la sculpture numérique. C'est une belle récompense pour tous vos efforts !

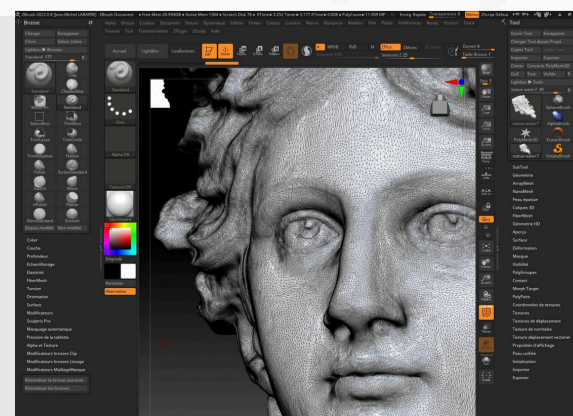


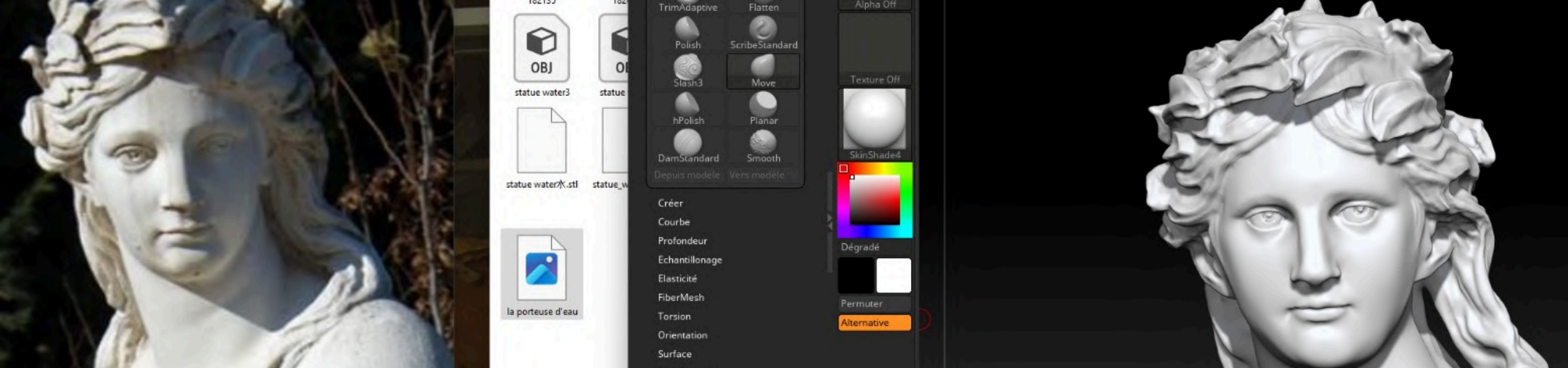
CONTACT

06 99 70 10 90

sculpture.ies@gmail.com

www.instituteuropeensculpture.com





MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

FORMATEUR

- Le formateur, fort de son expérience professionnelle, guide les stagiaires à travers les différentes étapes techniques de la sculpture numérique.
- Il combine des cours théoriques illustrés par des supports variés (papiers, documents numériques, etc.) pour présenter différentes méthodes de travail, adaptées à chaque exercice.
- Des démonstrations collectives appuyées par un rétroprojecteur viennent compléter l'apprentissage, permettant aux participants de mettre pas à pas en pratique les techniques apprises.

SUPPORTS POUR LA SCULPTURE NUMÉRIQUE

Pour accompagner les élèves dans leur apprentissage de la sculpture statuaire numérique, nous leur proposons des supports techniques complets :

- **Modèles 3D** : Des modèles de sculpture sous forme de fichiers 3D, disponibles dans différents formats (OBJ, STL, FBX).
- **Tutoriels et guides** : Des tutoriels vidéo et des guides écrits expliquant les techniques de base et les fonctionnalités du logiciel de sculpture numérique.
- **Ressources documentaires** : Des articles, des livres et des sites web dédiés à la sculpture numérique et à la création de modèles 3D.
- **Conseils et assistance** : L'équipe pédagogique est disponible pour répondre aux questions et aider les élèves à résoudre les difficultés rencontrées.
- **En plus de ces supports**, nous proposons des ateliers pratiques et des séances de démonstration pour familiariser les élèves avec le logiciel de sculpture numérique.

TECHNIQUES POUR LA SCULPTURE NUMÉRIQUE

- Différentes méthodes de travail sont enseignées pour chaque étape de la création de la sculpture statuaire numérique.

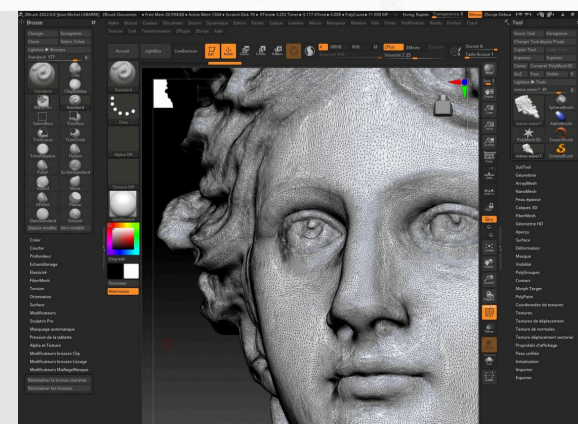


CONTACT

06 99 70 10 90

sculpture.ies@gmail.com

www.instituteuropeensculpture.com



PROGRAMME

MODULE 1 | INTRODUCTION À ZBRUSH ET SES POSSIBILITÉS

- Présentation de ZBrush : son interface, ses fonctionnalités et son importance dans le domaine de la sculpture 3D.
- Découverte de l'interface de ZBrush : navigation, menus, outils de base.
- Introduction aux concepts de base de la sculpture 3D : polygone, subdivision, topologie.
- Exploration des différents matériaux disponibles dans ZBrush.

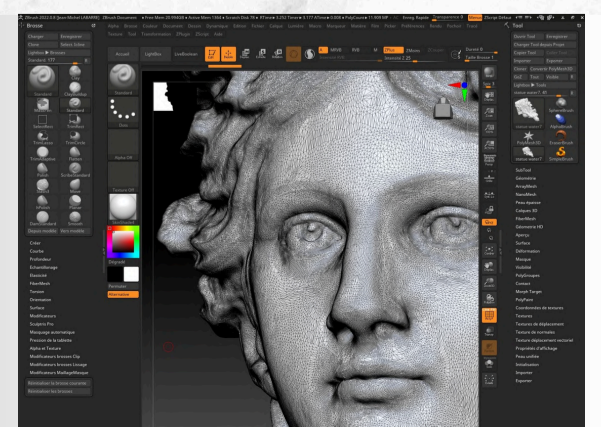
MODULE 2 | MAÎTRISE DES OUTILS DE ZBRUSH

- Utilisation des principaux brushes (outils) : découverte des fonctions de chaque brush, techniques de base pour la sculpture.
- Exercices pratiques : application des brushes pour sculpter des formes simples.
- Exploration des outils de transformation et de déformation : déplacement, rotation, symétrie, scaling.
- Exercices pratiques : application des outils de transformation pour modeler des formes complexes.



CONTACT

06 99 70 10 90
sculpture.ies@gmail.com
www.instituteuropeensculpture.com



PROGRAMME

MODULE 3 | IMPORTATION ET MANIPULATION DE MODÈLES 3D

- Importation de Subtools (objets 3D) dans ZBrush : différents formats d'importation, techniques de fusion.
- Découverte des outils de sélection et de masquage : sélectionner et isoler des zones pour une sculpture précise.
- Maîtrise des raccourcis claviers essentiels : optimiser la vitesse de travail et la fluidité du processus de sculpture.
- Exercices pratiques : application des raccourcis et des outils de sélection pour sculpter un modèle 3D.

MODULE 4 | MISE EN PRATIQUE ET CRÉATION D'UN PROJET

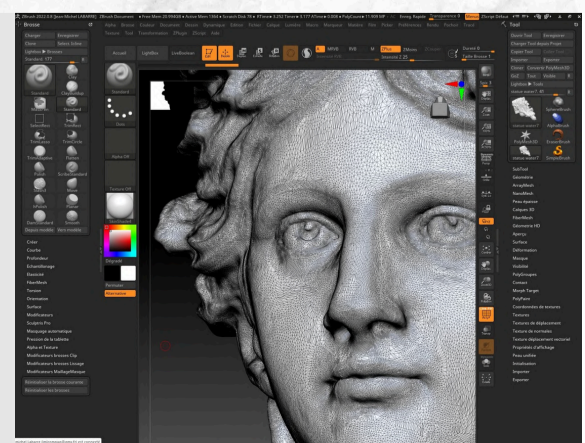
- Petit exercice de sculpture numérique : application des techniques apprises pour sculpter un objet simple.
- Analyse et critique des projets : échange et feedback sur les travaux réalisés.
- Temps de mise en pratique : développement d'un projet personnel de sculpture 3D.
- Questions et réponses : discussions et résolution de problèmes rencontrés.

Document mis à jour le 31/10/24



CONTACT

06 99 70 10 90
sculpture.ies@gmail.com
www.instituteuropeensculpture.com





GRASSE CAMPUS LE PALAIS

INSTITUT EUROPÉEN
DE SCULPTURE

18 RUE DE L'ANCIEN PALAIS DE
JUSTICE - 06130 GRASSE

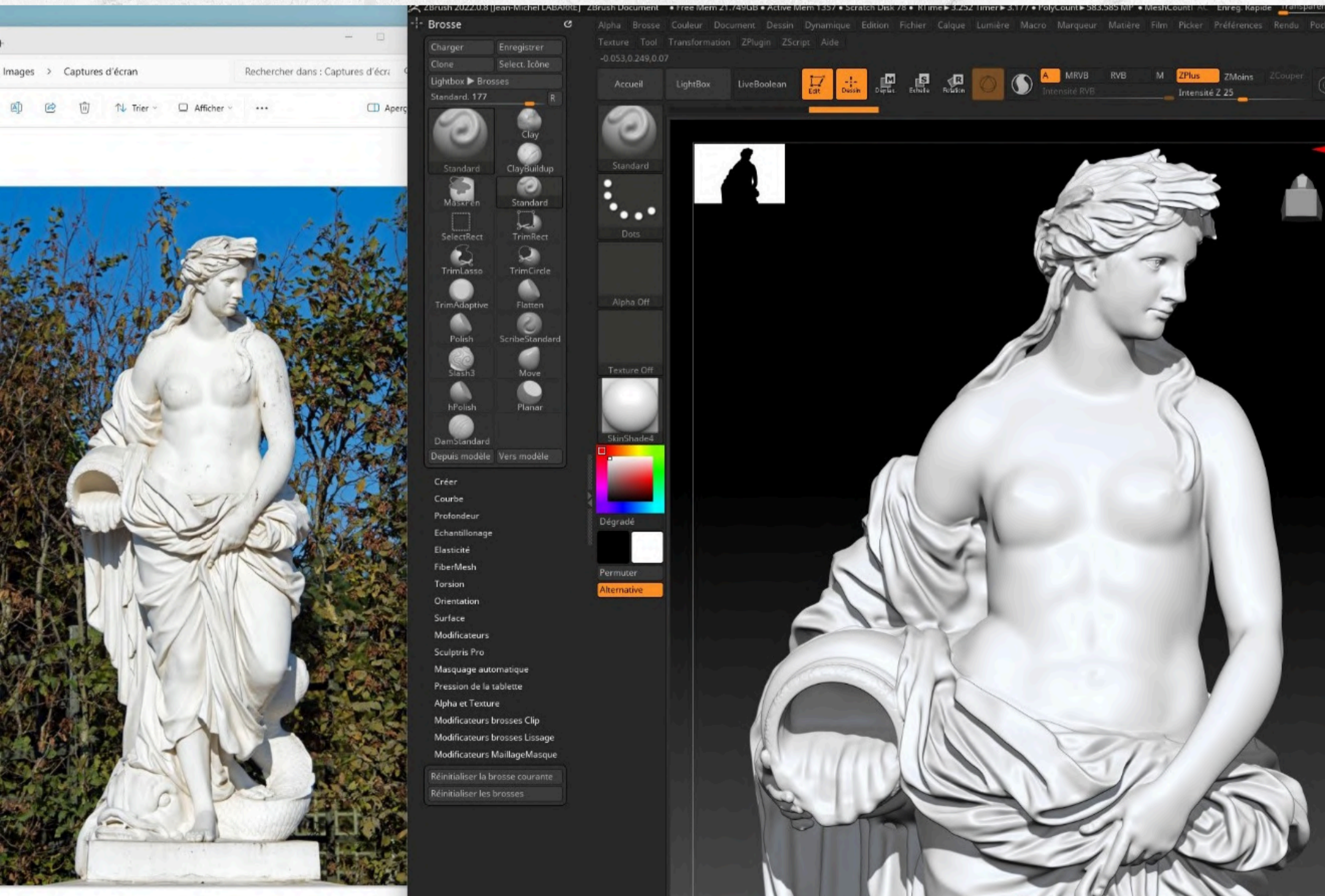
Nous contacter

JEAN MICHEL LABARRE

06 99 70 10 90

sculpture.ies@gmail.com

www.instituteuropeensculpture.com



Institut Européen de Sculpture - Grasse Campus Le Palais

18 rue de l'ancien Palais de Justice - 06130 Grasse

Siret : 924 021 421 00012

N° de DA : 93061122006 - Ne vaut pas agrément de l'État