

DURÉE -RYTHME-MODALITÉS

Formation ouverte toute l'année en distanciel.

Durée 40h 00 .Rythme à définir.

LIEU DE LA FORMATION

Sur toute la France

PRÉREQUIS

Bases en modélisation 3D (Blender, Maya ou équivalent)

Connaissances de base en digital painting (Photoshop, Krita...)

NOMBRE DE PARTICIPANTS

4 Apprenants maximum par session.

TARIFS 2025-2026

2500€ / apprenant

ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES

L'institut des Arts Numériques défend le principe que les étudiants en situation de handicap, ou présentant un trouble de santé invalidant, ont des capacités et des souhaits de réussite et d'intégration professionnelle, identiques à ceux des étudiants ne présentant pas de handicap.

CONTACT

Remy KREYS

Coordinateur administratif et admission

[Demande d'informations](#)

Accessibilité :

Aménagements possibles personnes en situation de handicap.

Contact : admi@institutdesartsnumeriques.online

Edition Septembre 2025

FORMATION SPÉCIALISANTE

Sculpture Digitale – Niveau Débutant

Apprenez les bases de la sculpture numérique avec ZBrush

Vous souhaitez donner vie à vos personnages, créatures ou environnements en 3D ?

La formation **Sculpture Digitale Débutant** vous initie aux fondamentaux du logiciel ZBrush et aux techniques de sculpture numérique pour réaliser vos premières créations en 3D. Accompagné d'un formateur issu du monde professionnel, vous apprendrez à sculpter des formes organiques et hardsurface, à texturer vos modèles et à réaliser des rendus convaincants.



CE QUE VOUS APPRENDREZ

- Découvrir l'interface et les outils essentiels de ZBrush
- Comprendre le format Pixel et la gestion multi-résolution
- Utiliser les pinceaux, masques et polygroups pour sculpter vos modèles
- Travailler de manière non destructive (layers, morph targets)
- Réaliser des modèles organiques et hardsurface adaptés à la production
- Personnaliser l'espace de travail pour plus d'efficacité
- Peindre et texturer vos créations grâce au Polypaint
- Paramétrer l'éclairage et réaliser un rendu 3D final

OBJECTIFS

Maîtriser les bases de la sculpture numérique sous **ZBrush**

Créer et texturer un modèle 3D simple (personnage, objet ou créature)

Produire un **rendu finalisé** exploitable pour un portfolio ou un projet de production

PUBLIC VISÉ : Débutants en 3D souhaitant acquérir une première maîtrise de la sculpture numérique. Étudiants en arts numériques, design, jeux vidéo, animation ou effets visuels (VFX) désirant compléter leur formation avec un savoir-faire concret en modélisation organique et hardsurface. Artistes 2D (illustrateurs, concept artists, dessinateurs) souhaitant transposer leurs compétences dans la création 3D. Professionnels de la création visuelle (graphistes, infographistes, modelers 3D junior, designers produits) cherchant à élargir leur champ de compétences vers la sculpture numérique. Personnes en reconversion professionnelle vers les métiers du jeu vidéo, de l'animation ou du cinéma d'animation 3D.