

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

Niveau intermédiaire sur ZBrush (bases solides de l'interface, gestion des brushes, gestion des volumes).

Portfolio digital (exemples de travaux en sculpture numérique).

Ordinateur équipé de ZBrush + connexion Internet stable.

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 – Zbrush Initié

Perfectionnez votre maîtrise de la sculpture numérique

Vous avez déjà acquis les bases de ZBrush et souhaitez aller plus loin ?

La formation **ZBrush Initié** vous plonge dans l'étude approfondie de l'anatomie humaine et vous aide à perfectionner vos compétences artistiques et techniques en sculpture 3D.

À travers un accompagnement pas-à-pas, vous apprendrez à sculpter les **plans musculaires**, le **visage**, et à finaliser un **corps humain réaliste**. L'objectif est de développer un workflow professionnel efficace et d'atteindre un haut niveau d'autonomie.



CE QUE VOUS APPRENDREZ

Perfectionner vos connaissances des **groupes musculaires** humains.

Construire les **plans principaux, secondaires et tertiaires** en sculpture 3D.

Maîtriser les brushes et outils avancés de ZBrush.

Sculpter avec précision le **visage et ses expressions**.

Finaliser un **corps humain complet**, en intégrant masses musculaires et adipeuses.

Développer un regard artistique et critique pour améliorer vos créations.

OBJECTIFS

Maîtriser la sculpture anatomique appliquée au corps humain.

Perfectionner les techniques avancées de ZBrush.

Développer un processus simple, rigoureux et efficace.

Finaliser un **modèle 3D réaliste et complet** exploitable pour le jeu vidéo, l'animation ou le cinéma.

POUR QUI ?

Cette formation s'adresse aux :

Étudiants ou professionnels en 3D, animation, jeu vidéo, illustration ou VFX.

Artistes numériques souhaitant perfectionner leur workflow de sculpture.

Toute personne disposant d'un niveau intermédiaire en ZBrush et désireuse d'atteindre un niveau avancé.