



# INSTITUT EUROPÉEN DE SCULPTURE



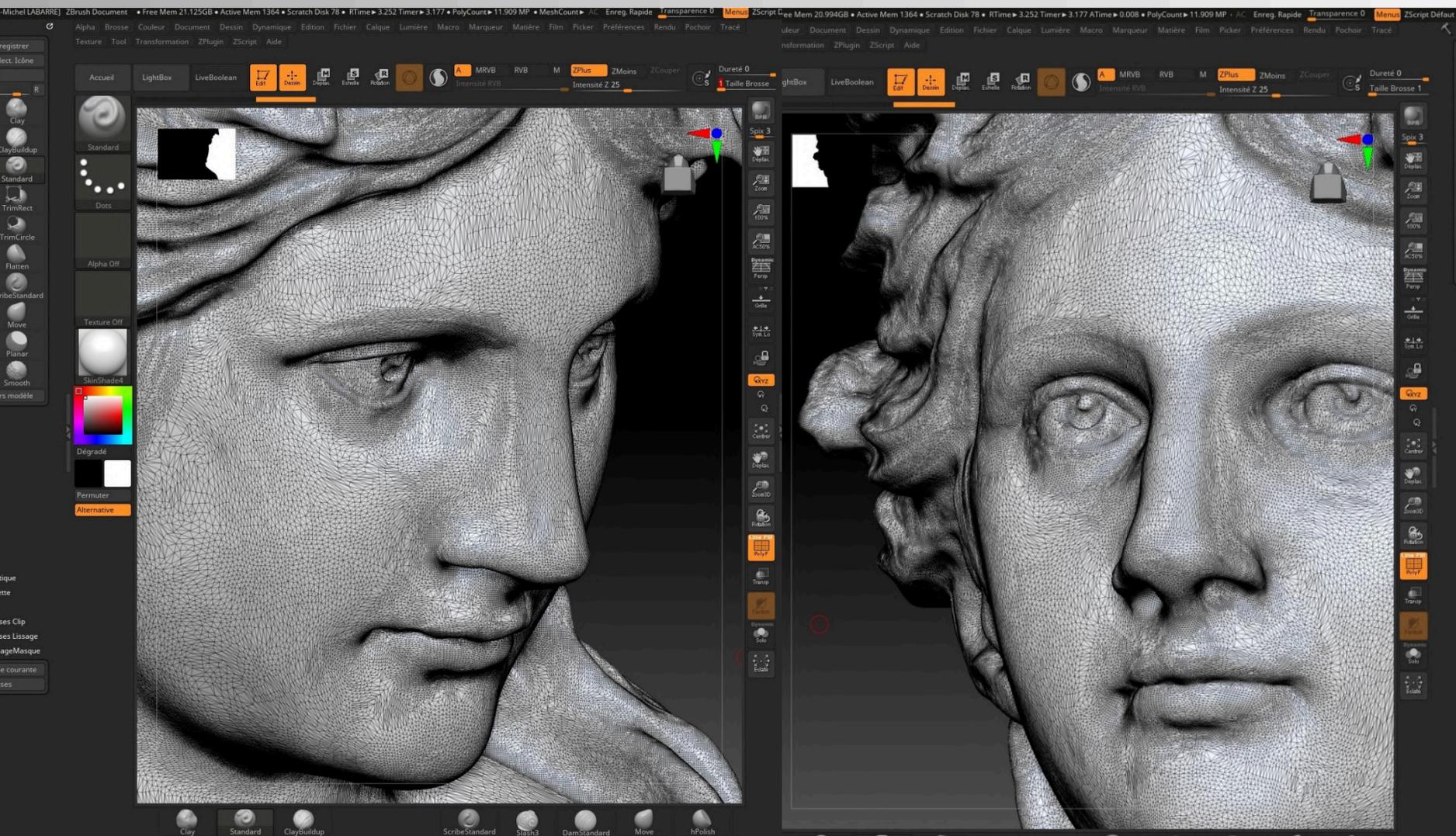
**Qualiopi**  
processus certifié

**RÉPUBLIQUE FRANÇAISE**  
Certification délivrée  
pour action de formation

105 heures / 3 semaines

**TARIF : 6 510 €**

## Formation Sculpture Numérique Perfectionnement 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, souhaitant acquérir des compétences en sculpture 3D pour la conception de projets et 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 accord de prise en charge signé par l'organisme financier.

### DÉLAI D'ACCÈS

Inscription possible 48h 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](mailto: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 désirant 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](mailto:sculpture.ies@gmail.com)  
[www.instituteuropeensculpture.com](http://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.

## SAVOIR ÉLABORER UN PROJET

- Définir un concept et un style artistique.
- Recherche d'inspiration à partir de références visuelles (images, sculptures, etc.).
- Réaliser des esquisses numériques (croquis, maquettes 3D simplifiées).

## SAVOIR METTRE EN PLACE UNE PROCÉDURE

- Choisir le logiciel de sculpture numérique adapté au projet
- Sélectionner les outils et techniques de modélisation 3D.
- Organiser du workflow de création (découpage en étapes, gestion des fichiers).

## EXÉCUTION PRATIQUE

- Modélisation 3D de la sculpture (utilisation de primitives, de la polymodélisation, du sculpting).
- Application de textures et de matériaux (matériaux procéduraux, etc.).
- Rendu 3D de la sculpture (utilisation de logiciels de rendu, choix des paramètres d'éclairage).
- Ces techniques seront enseignées de manière progressive, permettant aux élèves de développer leurs compétences en sculpture numérique étape par étape.



## CONTACT

06 99 70 10 90

sculpture.ies@gmail.com

www.instituteuropeensculpture.com



# MODALITÉS D'ÉVALUATION

## AVANT LA FORMATION

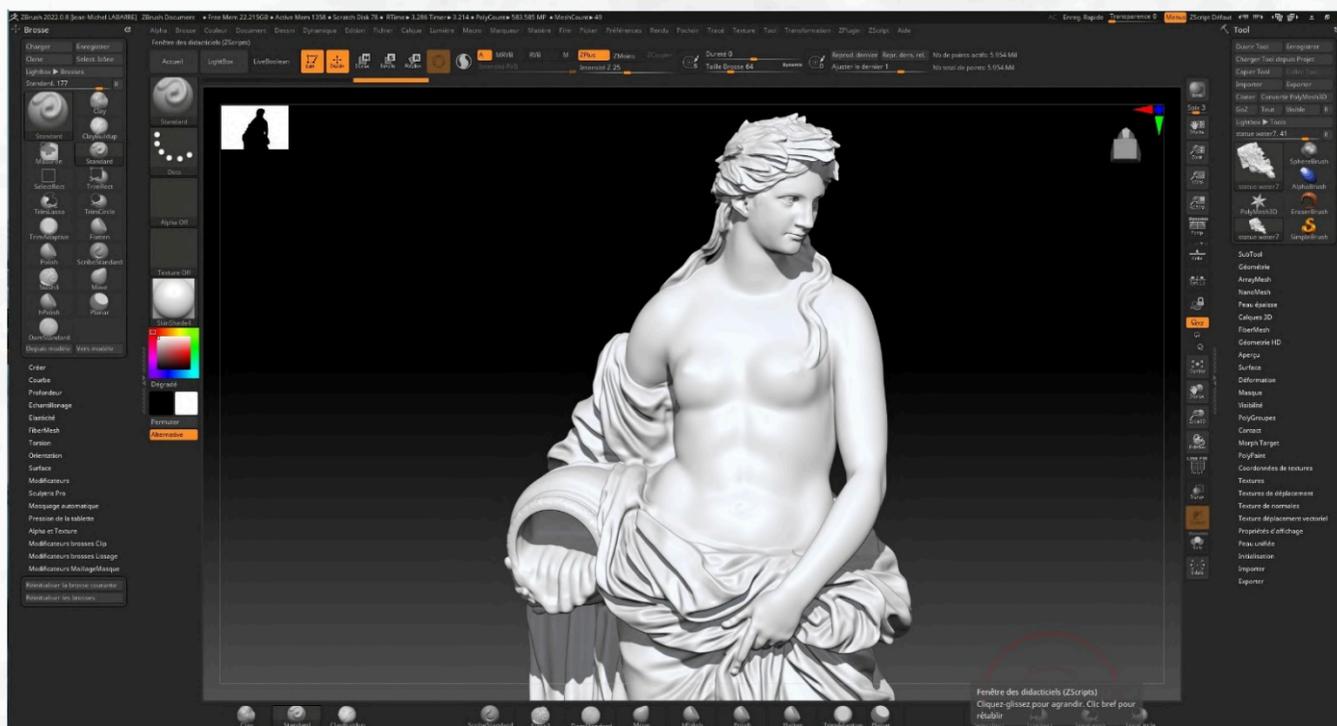
- Un exercice de modélisation 3D est proposé aux stagiaires afin d'évaluer leurs compétences de base et leur familiarité avec les logiciels de sculpture numérique.

## PENDANT LA FORMATION

- Un suivi individuel est mis en place tout au long de la formation pour accompagner chaque stagiaire dans son apprentissage.
- Des évaluations régulières sont effectuées pour suivre la progression des stagiaires et identifier les points à améliorer.

## A L'ISSUE DE LA FORMATION

- Les stagiaires réalisent un projet personnel de fin de formation, mettant en pratique les compétences acquises durant la formation.
- Les participants présentent leur projet devant un jury professionnel spécialisé en sculpture numérique.
- Une certification est délivrée à l'issue du stage, attestant de l'acquisition des compétences en sculpture numérique.
- L'évaluation est basée sur la qualité du travail réalisé, la créativité, la maîtrise des techniques et la capacité à résoudre des problèmes techniques.



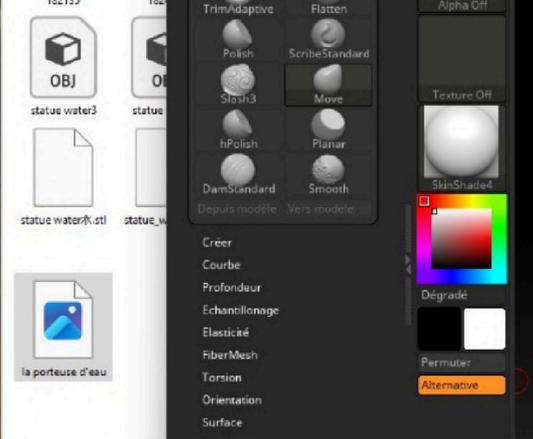
## CONTACT

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 LA SCULPTURE 3D AVEC ZBRUSH

- Présentation des possibilités de ZBrush et de son intégration dans un travail de sculpture.
- Découverte de l'interface.
- Utilisation des différents matériaux.
- Introduction aux principaux brushes (outils).
- Importation d'un Subtools (objet 3D).
- Maîtrise des raccourcis claviers essentiels.
- Temps de mise en pratique.
- Questions et réponses.

## MODULE 2 | TRAVAIL AVEC LES SUBDIVISIONS ET ORGANISATION EN SUBTOOLS

- Présentation des outils de subdivision (Dynamesh, Subdivision, Sculptris Pro).
- Nettoyage du travail (Dynamesh, ZRemesher).
- Exportation du travail réalisé.
- Temps de mise en pratique.
- Questions et réponses.

## MODULE 3 | TRAVAIL AVEC LES MASKS ET LES POLYGROUPS

- Présentation des outils de masking et des polygroups.
- Mise en pratique : sculpture d'un bras avec une main.
- Questions et réponses.

## MODULE 4 | SCULPTURE D'UN VISAGE

- Mise en pratique et vérification des acquis.
- Questions et réponses.

## MODULE 5 | SCULPTURE D'UN CORPS

- Mise en pratique et vérification des acquis.
- Questions et réponses.

Document mis à jour le 31/10/24

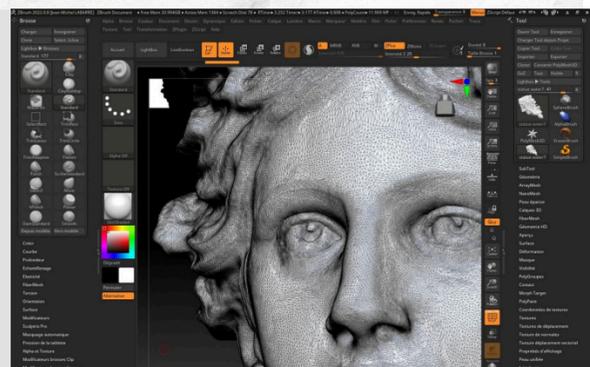


### CONTACT

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

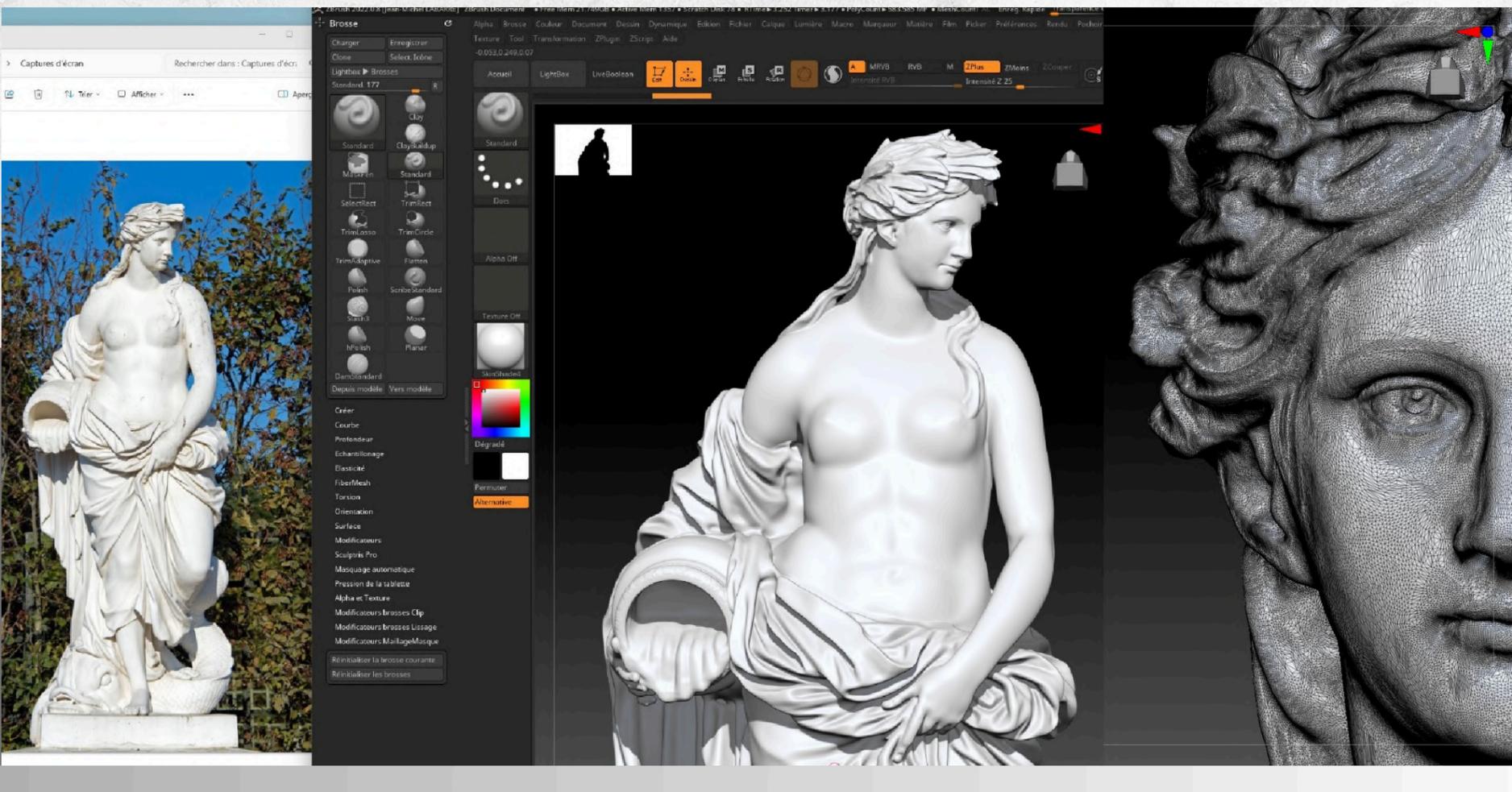
## Nous contacter

**JEAN MICHEL LABARRE**

06 99 70 10 90

[sculpture.ies@gmail.com](mailto:sculpture.ies@gmail.com)

[www.instituteuropeensculpture.com](http://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