



# Fondements et applications avancés sur ZBrush® - Intermédiaire/avancé

Formation offerte en anglais seulement

Pendant cette formation d'un jour, les participants apprendront plusieurs pratiques avancées en 2D, 2.5D et 3D pour créer des environnements et personnages avec la dernière version ZBrush®, tenant compte des tendances de l'industrie du jeu vidéo.

- PUBLIC VISÉ //** Artistes 2D, 3D, modelers, etc.
- PRÉALABLE //** 2 à 3 ans d'expérience sur ZBrush®.
- ADMISSIBILITÉ //** Cette formation s'adresse aux entreprises œuvrant dans l'industrie du jeu vidéo au Québec, [voir politique d'inscription](#).
- FOURNISSEUR //** Pixologic
- FORMATEUR //** Paul Gaboury, ingénieur en chef d'applications 3D chez Pixologic, fabricant de ZBrush®.
- MÉTHODOLOGIE //** Présentation interactive du formateur avec les participants, usage du logiciel ZBrush® 4R2, tablette et crayon Wacom, et prise de notes. La formation sera offerte en anglais. L'usage de cellulaires et les courriels n'est pas permis dans la classe et les appels urgents devront être gérés à l'extérieur de la classe.

**DURÉE //** 7 h sur 1 journée

- HORAIRE //**
- 8 h 15 : arrivée, petit déjeuner (inclus)
  - 9 h : début de la formation
  - 12 h - 13 h : lunch (inclus)
  - 13 h : début de la formation
  - 15 h - 15 h 15 : pause-café
  - 17 h : fin de la formation

**TYPE DE SALLE //** Avec ordinateurs (matériel informatique inclus)

**CALENDRIER** **MONTREAL //** 13 décembre 2011  
16 décembre 2011

**LIEU DE FORMATION** **Centre NAD //** Salle Gouraud,  
405, av. Ogilvy, 3<sup>e</sup> étage,  
Montréal

**COÛT PAR PARTICIPANT //**

375 \$ taxes incluses, montant payé lors de l'inscription  
- 140 \$ remboursement du salaire de l'employé après la formation  
= **235 \$** coût de la formation après remboursement  
valeur réelle sans financement : 662 \$

**Faites vite, les places sont limitées!**  
14 places disponibles



## SUJETS PRÉSENTÉS

Some of the specific ZBrush features covered will include:

- Texturing and adding sculptural detail with SpotLight
- Using DynaMesh to generate base meshes very quickly, ready for sculpting and detailing
- How to create your own custom brushes
- Using the Decimation Master plugin in combination with Normal maps and Texture maps
- Quick ways to pose a character for lead or director approval
- Advanced look at how to use the BPR render system to create character sheets

**Note:** The topics of the workshop may be changed or adapted at the discretion of the instructor to fit the needs and requirements of the participants.

N.B. Pour confirmer votre admissibilité aux formations et par le fait même votre inscription, vous devrez nous faire parvenir le [formulaire RLZ-1.S 2009](#) (Sommaire des retenues et des cotisations de l'employeur). [Voir politique d'inscription](#).

**TECHNO**Compétences

Comité sectoriel de main-d'œuvre  
en technologies de l'information  
et des communications

550, rue Sherbrooke Ouest  
Tour Ouest, bureau 350  
Montréal (Québec) H3A 1B9

514 840-1237  
info@technocompetences.qc.ca  
www.technocompetences.qc.ca



# Fondements et applications avancés sur ZBrush® - Intermédiaire/avancé (suite)

## Formation offerte en anglais seulement

### Paul Gaboury

Paul Gaboury is the 3D Technical Specialist for Pixologic, the makers of ZBrush®. In this capacity, Paul offers support to studios such as Disney, Pixar, Blur Studios, Legacy Effects, Bad Robot, etc. to integrate ZBrush®'s digital sculpting atmosphere within their pipelines. Paul also consults with schools regarding incorporating ZBrush® into their curricula.

As a member of the development team at Pixologic, Paul is also involved with creating new and innovative tools for ZBrush®.

Paul has studied art at Bowling Green State University and was an extension student at Gnomon School of Special Effects.

### Workshop Support, Preparation

Computers/tablets and the latest version of ZBrush® 4R2 will be provided to each participant for the duration of the workshop.

## DOCUMENTS PÉDAGOGIQUES À UTILISER POUR LA CLASSE DE MAÎTRE :

Communication and learning resources created to support ZBrush® in education and training:

Link to the **Getting Started with ZBrush®** guide  
<http://www.pixologic.com/zbrush/getting-started/>

Link to the interactive on line **ZBrush® Brochure** and enter a world full of creative possibilities...  
<http://www.pixologic.com/company/brochure>

Access all the latest news images and features at the Pixologic website <http://www.pixologic.com/home> and ZBrush® artist on line community (300,000+ artists) at ZBrushCentral <http://www.zbrushcentral.com/>

See the new **ZBrush® video** at <http://www.pixologic.com/zbrush/industry> showing how and where ZBrush® is being used in industry

### ZBrush® 4R2

See the latest groundbreaking features of ZBrush® 4R2 (for Win and Mac)  
<http://www.pixologic.com/zbrush/features/zbrush4r2/dynamesh/>

View amazing work created in ZBrush® at the 3D [Turntable Gallery](#).

### Welcome to ZClassroom!

Whether you are new to ZBrush® or looking to expand on your existing knowledge, please access 'getting started' to 'advanced' Video Tutorials created especially for you! Let the class begin...  
<http://www.pixologic.com/zclassroom/homeroom/>

### ZBrush® Industry

From 'Rango' to 'Killzone 3' - See how ZBrush® is being used in blockbuster films and games in our **Studio Interviews**  
<http://www.pixologic.com/interview/>

From film and games to toy manufacturing and jewelry, see where and how ZBrush® is being used in real world application  
<http://www.pixologic.com/zbrush/industry/>