
ZBrush 4R8 – Introduction (EQ)

Cette formation vise à familiariser les participants avec les fonctions de base et les étapes de production du logiciel de sculpture numérique ZBrush 4R8. Chaque cours commencera avec du contenu théorique assorti de démonstrations et sera suivi d'exercices mettant en pratique la matière vue.

Clientèle visée

Cette formation s'adresse aux professionnels du milieu des arts visuels 2D et/ou 3D : illustrateurs, infographistes, modélisateurs, « textureurs » et autres concepteurs de contenus graphiques intéressés à intégrer un logiciel de sculpture numérique à leur processus créatif.

Objectif

Ce cours vise à comprendre et à expérimenter les fonctions de base du logiciel. À la fin de la formation, le participant pourra développer et modifier des modèles de base et faire la texturisation et l'exportation des modèles.

Contenu

- UI du ZBrush
- Tools de base
- Brushes de base
- Subdivisions
- Alphas
- Strokes
- Masking
- Dynamesh
- ZRemesher
- UV Master
- Techniques de peinture et rendu

Préalable

Utilisation courante de logiciels de création numérique.

Durée : 15 h

Attestation

À la fin de la formation, les candidats recevront une attestation de la Société de formation et d'éducation continue (SOFEDUC) avec des unités d'éducation continue (UEC).

