
ZBrush 4R8 – Perfectionnement - Hard Edge Surfaces (EQ)

Cette formation permettra aux participants d'approfondir les fonctions plus sophistiquées du logiciel de sculpture numérique ZBrush 4R8. Ces fonctions serviront à la création de modèles détaillés et de surfaces dures. 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.

Ojectif

Ce cours vise à approfondir les connaissances du logiciel ZBrush en travaillant avec plusieurs outils puissants. Le participant sera en mesure de développer de façon efficiente des modèles qui ont des surfaces dures et de les mettre en pose.

Contenu

- Technique de surface dure
- Polygroups
- Panel loops
- ZModeler
- IMM (Insert Multi Mesh)
- Decimation Master
- Surface Noise
- Subtool Master
- Transpose Master

Préalable

Avoir réussi le cours ZBrush 4R8 - Introduction.

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).

