

## Formation Unreal

<b>Durée :</b>	5 jours
<b>Public :</b>	Animateurs 3D, designers, graphistes, modeleurs 3D
<b>Pré-requis :</b>	Maîtrise de l'environnement PC. Connaissances des outils graphiques et d'une base théorique 3d
<b>Objectifs :</b>	S'initier à la création d'environnement sur Unreal
<b>Sanction :</b>	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
<b>Taux de retour à l'emploi:</b>	Aucune donnée disponible
<b>Référence:</b>	CAO101868-F
<b>Note de satisfaction des participants:</b>	Pas de données disponibles

### Introduction

A propos d'Unreal, historique, utilisation, fonctionnalités et philosophie du moteur.

### Appréhender les fondamentaux

- Installation d'Epic Game Store et du moteur Unreal
- Connaitre l'Interface du logiciel
- Connaitre les plugins essentiels à installer
- Configurer un projet
- Naviguer dans une scène
- Comprendre la structure d'un projet
- Maitriser les concepts de la bibliothèque de projet

### Utiliser des modélisations dans Unreal

- Préparer ses assets sur Blender
- Préparer ses assets sur 3dsMax
- Utilisation de Quixel Assets
- Agencer les assets sur la scène
- Sculpter et peindre un terrain

### Gérer les matériaux

- Savoir préparer ses matériaux sur 3dsMax et Blender pour les importer sur Unreal
- Créer et modifier des matériaux sur Unreal

Comprendre les textures virtuelles  
Gérer les problèmes potentiels  
Comprendre et gérer les LODs

### **Gérer les lumières**

Gérer les HDRI  
Importer les lumières depuis 3dsMax ou Blender  
Gérer Lumen  
Comprendre les réflexions en temps réel  
Utiliser Lightmass  
Utiliser les paramètres de volume

### **Gérer les interactions**

Comprendre le principe des blueprints  
Importer un blueprint dans Unreal  
Gérer les éléments de déclenchement

### **Apprendre à effectuer des animations**

Maîtriser le déplacement de la caméra  
Savoir animer des objets mobiles  
Gérer l'animation des lumières et des matériaux

### **Gérer l'audio**

Intégrer des sons dans l'environnement pour rajouter du réalisme

### **Appréhender les particules et les effets spéciaux**

Comprendre comment créer et animer des particules  
Comprendre comment créer des VFX sur l'environnement.

### **Apprendre à effectuer des rendus**

Gérer les paramètres de séquence  
Adapter les paramètres de rendu à la scène  
Améliorer ses rendus avec les variables de la console

### **Appréhender la VR**

Naviguer avec un casque VR dans une scène  
Prévoir ses exports pour une expérience VR