

Formation Unreal

■ Durée :	5 jours (35 heures)
■ Tarifs inter-entreprise :	2 475,00 € HT (standard) 1 980,00 € HT (remisé)
■ Public :	Animateurs 3D, designers, graphistes, modeleurs 3D
■ Pré-requis :	Maîtrise de l'environnement PC. Connaissances des outils graphiques et d'une base théorique 3d
■ Objectifs :	S'initier à la création d'environnement sur Unreal
■ Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :	• Formation synchrone en présentiel et distanciel. • Méthodologie basée sur l'Active Learning : 75 % de pratique minimum. • Un PC par participant en présentiel, possibilité de mettre à disposition en bureau à distance un PC et l'environnement adéquat. • Un formateur expert.
■ Modalités d'évaluation :	• Définition des besoins et attentes des apprenants en amont de la formation. • Auto-positionnement à l'entrée et la sortie de la formation. • Suivi continu par les formateurs durant les ateliers pratiques. • Évaluation à chaud de l'adéquation au besoin professionnel des apprenants le dernier jour de formation.
■ Sanction :	Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis
■ Référence :	CAO101868-F
■ Note de satisfaction des participants:	Pas de données disponibles
■ Contacts :	commercial@dawan.fr - 09 72 37 73 73
■ Modalités d'accès :	Possibilité de faire un devis en ligne (www.dawan.fr, moncompteformation.gouv.fr, maformation.fr, etc.) ou en appelant au standard.

■ Délais d'accès :	Variable selon le type de financement.
■ Accessibilité :	Si vous êtes en situation de handicap, nous sommes en mesure de vous accueillir, n'hésitez pas à nous contacter à referenthandicap@dawan.fr , nous étudierons ensemble vos besoins

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
- Maîtriser 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 reflections 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