

## Formation Unreal

|  |  |
|--|--|
| ■ <b>Durée :</b>   | 5 jours (35 heures)  |
| ■ <b>Tarifs inter-entreprise :</b>                             | 2 475,00 CHF HT (standard)<br>1 980,00 CHF HT (remisé)   |
| ■ <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>Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :</b> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Formation synchrone en présentiel et distanciel.</li><li>• Méthodologie basée sur l'Active Learning : 75 % de pratique minimum.</li><li>• Un PC par participant en présentiel, possibilité de mettre à disposition en bureau à distance un PC et l'environnement adéquat.</li><li>• Un formateur expert.</li></ul>                                       |
| ■ <b>Modalités d'évaluation :</b>                              | <ul style="list-style-type: none"><li>• Définition des besoins et attentes des apprenants en amont de la formation.</li><li>• Auto-positionnement à l'entrée et la sortie de la formation.</li><li>• Suivi continu par les formateurs durant les ateliers pratiques.</li><li>• Évaluation à chaud de l'adéquation au besoin professionnel des apprenants le dernier jour de formation.</li></ul> |
| ■ <b>Sanction :</b>  | Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis   |
| ■ <b>Référence :</b>   | CAO101868-F  |
| ■ <b>Note de satisfaction des participants:</b>                | Pas de données disponibles   |
| ■ <b>Contacts :</b>  | commercial@dawan.fr - 09 72 37 73 73   |
| ■ <b>Modalités d'accès :</b>                                   | 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](mailto: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

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