

Formation Unreal

Durée :	5 jours
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
Sanction :	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
Taux de retour à l'emploi:	Aucune donnée disponible
Référence:	CAO101868-F
Note de satisfaction des participants:	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