DAWAN

Plan de la formation

www.dawan.fr

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
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 reflections en temps réel
Utiliser Lightmass
Utiliser les paramètres de volume

Gérer les interractions

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

Apprendre à effectuer des animations

Maitriser 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