

Unreal – Archviz VR

Code formation : 3004 // Mode de formation : Classe virtuelle // Temps de formation : 35 heures

OBJECTIFS

A la fin de la formation, vous saurez :

1. Créer un environnement AEC poussé
2. Créer une visite virtuelle dans un environnement architecturale
3. Exporter un projet VR sous l'Occulus ou l'HTC vive

PUBLIC CONCERNÉ

Dessinateurs projeteurs, techniciens d'étude en mécanique, dessinateurs d'exécution, chargés d'affaires, chefs de projet, ingénieurs et concepteurs.

PRÉREQUIS

Maîtrise de Windows impérative. Connaissances d'un logiciel de DAO/CAO et en dessin technique conseillées

CERTIFICATION VISÉE

Cette formation ne mène pas à une certification.

PROCÉDURE D'ÉVALUATION

Réalisation de cas pratiques

MOYENS MIS EN OEUVRE

En plus de la plateforme e-learning, nous vous proposons un réel accompagnement sur-mesure adapté à vos besoins. L'équipe F3DF se tient à votre disposition pour vous offrir la meilleure qualité de formation pour vos projets 3D les plus exigeants.

MODALITÉS D'ACCÈS

Contactez-nous au 09 80 68 26 08 ou par email

PROGRAMME

Mis à jour le : 28 avril 2022

Module 1

Installation et prise en main

- Téléchargement et Installation du logiciel
- Création du projet
- Découverte de l'interface
- Déplacement dans la scène
- Mise en place d'objets

Module 2

Récupération des ressources

- Récupération des ressources sous Revit
- Installation du plug-in DataSmith
- Importation avec DataSmith
- Exercices Importer ta scène Revit dans Unreal

Module 3

Optimisation d'une scène 3dsMax

- UV et lightmaps
- Exercices Déplier les uvs et faire la lightmap d'un objet donné
- Préparation d'un objet à l'exportation

Module 4

Importation et création d'une scène

- Placer les fondations
- Placer les objets
- Exercices Créer une scène avec des props donnés

Module 5

Création et configuration des lumières

- Les différents types de lumières
- Placer des lights
- Utiliser des planes réfléchissants
- Paramétrer l'environnement
- Exercices Lighter une scène

Module 6

Surfacing : shaders et textures

- Les différentes maps
- Les shaders
- Les textures combinées
- Mise en place des textures
- Exercices Réalisation de 3 shaders et 2 textures

Module 7

Mise en place de la VR

- Téléchargement et Installation du logiciel oculus
- Mise en place du projet
- Prise en main des outils VR
- Intégration du VR dans la scène
- Exercices Mettre en place la VR dans sa scène

Module 8

Mise en place de l'interactivité avec les lumières

- Le blueprint
- Allumer et éteindre une light avec une touche
- Changer la couleur d'une light avec une touche
- Changer les lights avec la VR
- Exercices Changer l'ambiance d'une scène avec les lumières

Module 9

Mise en place de l'interactivité avec les objets

- Changer la texture d'un meuble avec une touche
- Ouvrir et fermer une porte avec une trigger box
- L'animation dans le blueprint
- Ouvrir et fermer une porte avec la VR
- Exercices Changer la texture d'un placard et l'ouvrir
- Prendre un objet en main avec la VR
- Exercices Placer un objet à plusieurs endroits

Module 10

Création d'un cycle jour / nuit

- Intégration des éléments de lumière
- Création d'un blueprint jour/nuit
- Mise en place d'une courbe solaire
- Exercices réaliser un cycle jour/nuit

Module 11

Création de shaders animés

- Création d'un shader clignotant
- Création d'un shader animé
- Création d'un shader hologramme
- Création d'un shader verre
- Exercices Animer une télé par le shading

Module 12

Post procesing

- Présentation du post processing
- Création d'un effet de caméra
- Modifier une ambiance par le post processing
- Exercices Réaliser un post processing

Module 13

Capture image 360°

- Téléchargement et Installation du plug-in Ansel
- Capture d'une image 360°

Module 14

Exporter une vidéo

- Placement des caméras et déplacement dans la scène
- Exporter une vidéo
- Quiz de fin de module

Module 15

Création du build .exe

- Assignation des maps
- Préparation du package
- Exporter un build