



UNREAL - PRODUCTION DE VISITES VIRTUELLES

 18 rue Berjon
69009 Lyon

 09 80 68 26 08

 f3df.com

 hello@f3df.com

Organisme de Formation
N° 84691715969

Maîtrisez Unreal Engine pour créer des visites virtuelles 3D immersives. Apprenez les bases, de la navigation à la création de scènes complexes, de l'animation à la génération de visites virtuelles autonomes. Confirmer vos compétences grâce à la certification incluse.

Eligibilité CPF : Non

Modalité d'enseignement : Visio

Modalité d'entrée ou de sortie : a date fixe

Rythme de l'action : temps plein

Nom de la certification :

Frais de certification : inclus

Code formation (sku) : 3004

nombre de stagiaire max : 8

Public visé : Professionnels dans le domaine de la 3D : Graphiste , Architecte, Artiste 3D, Infographistes Product Designer etc. ou personne souhaitant se reconverter dans ce domaine professionnel.

Objectifs pédagogiques :

- Produire une visite virtuelles 3D valorisante pour des projets d'architecture intérieur et/ou extérieur.
- Personnaliser une scène grâce aux matériaux, aux lumières, aux interactions
- Réaliser différents visuels d'une scène architecturales 3D

Prérequis :

- Bonne maîtrise de l'outil informatique (Windows)
- Connaissances d'un outil de CAO et sensibilisation à l'imagerie numérique
- Avoir une connexion internet
- Avoir un ordinateur permettant la bonne réalisation de la formation. Consulter notre page pour identifier la configuration requise : <https://www.f3df.com/unreal-2023/>

Durée : 35 heures en format synchrone

Points forts :

- Formation axée sur la réalisation d'un projet complet
- Support pédagogique en format E-learning

Résultats attendus : Autonomie sur Unreal Engine

Type de parcours : Collectif

Modalités d'admissions : Admission après entretien

Modalités d'admission (plusieurs choix possibles) : Admission après entretien

PROGRAMME PEDAGOGIQUE :

JOUR 1

Module 1 : Introduction

- Découverte de l'interface
- Savoir se déplacer dans une scène
- Configurer les paramètres du projets et installer les plugins.
- Utiliser les mode de déplacement avancés dans la scène
- Importer les ressources fournies (.Fbx, texture, HDRI, Master Materials)
- Organiser le Content Browser et de l'espace de travail
- Connaître le fonctionnement de Lumen et Nanite
- Importer des asset Megascan avec Quixel Bridge

Module 2 : Mise en place de la scène

- Placer les fondations (Mur, sol, plafond, fenêtre, etc...)
- Créer une scène avec les objets ressources
- Maîtrise du meshe Editor
- Création des collisions et LOD
- Intégrer les différents types de lumières
- Ajouter un Post Process
- Ajouter des caméras

JOUR 2

Module 3 : Materials

- Maîtriser la création de matériaux basiques
- Maîtriser la création de matériaux de verres
- Connaître les différents shaders
- Créer un Master Material et des Instances
- Importer et utiliser des surfaces megascan
- Assigner des textures dans les différents matériaux
- Assigner des matériaux sur les objets

Module 4 : Lumières et post process

- Paramétrer les lumières placées dans la scène, utiliser des profils IES
- Paramétrer le Post Process

Module 5 : Blueprint Actor

- Connaître les différentes Blueprint Classes
- Maîtriser l'interface du Blueprint Editor
- Créer un Actor animé avec une rotation
- Importer des objets multiples dans un Actor

JOUR 3

Module 6 : Finitions, son et ambiance

-
- Importer un une HDRI pour le fond de la scène
 - Importer un fichier .Wav dans le Content Browser
 - Créer un Sound Cue
 - Intégrer de son des objets animés et une musique d'ambiance

Module 7 : Sequencer et animation caméra

- Maîtriser l'interface du Sequencer
- Animer des caméras
- Ajouter des effets de caméra / ambiance
- Utiliser le Master Sequence pour le montage des deux plans caméra
- Exporter une vidéo de 12 secondes
- Respecter les consignes d'export
- Exporter une image 360°

JOUR 4

Module 8 : Animation et personnage

- Importer le personnage depuis les fichiers ressources
- Appliquer les matériaux sur le personnage
- Maîtriser l'interface d'animation
- Créer un Control Rigg
- Créer différentes poses d'animation via le Sequencer à l'aide du Control Rigg
- Placer personnage dans la scène
- Connaître l'interface du Blueprint Editor et du Level Blueprint

JOUR 5

Module 9 : Blueprint et Gameplay

- Intégrer du code pour allumer/ éteindre une lumière
- Intégrer au du code pour changer les matériaux d'une surface
- Ajouter d'interface visuel (Icône d'action) sur les objet interactifs
- Assigner les touches clavier ZQSD au déplacement du personnage
- Ajuster des collisions dans la scène

Module 10 : Build/ Export

- Configurer les paramètre d'export pour la plateforme Windows
- Assigner niveaux du jeu
- Vérifier les paramètre d'export du jeu
- Créer un fichier Exécutable pour un client (Package)

Description des moyens pédagogiques mis en œuvre :

- Exposés théoriques et cas pratiques s'appuyant sur un projet type guidé par notre formateur référent
- Support pédagogique en format Elearning :
 - Composés de vidéos, de textes, de ressources, d'exercices à rendre pour correction, et de QCM corrigés.
 - Accessible durant 1 an à partir de la date d'inscription, sur la plateforme en ligne <https://matrix.f3df.com>

Description des moyens techniques mis en œuvre :

En amont de la formation, vous recevrez par Email :

-
- Lien pour accéder au dossier « Ressources formation »
 - Procédure d'installation Unreal Engine

Durant la formation, accueil des stagiaires en visioconférence via l'outil [ZOOM](#) permettant :

- Echange en visioconférence
- Partage d'écran
- Prise en main à distance

Assistance technique disponible :

- Lundi au Vendredi, de 9h à 12h, et de 14h à 18h (hors fériés)
- Email : support@f3df.com
- Téléphone : **09 80 68 26 08**

Description de l'accompagnement pédagogique :

La formation s'articulera autour de :

- Démonstrations techniques
- Exercices pratiques
- Temps d'échanges

Notre formateur vous accompagnera sur toute la durée de la session de formation (35 heures).

Le support pédagogique est disponible durant 1an sur la plateforme F3DF Elearning, à partir de la date d'inscription.

Description des modalités d'évaluation :

- **En amont** : Audit de pré formation à compléter sur notre page dédiée <https://education.f3df.com/>
- **Pendant** : Examens pratiques à **mi-parcours** et **fin de parcours**
- **En aval** : Questionnaire de satisfaction de la formation à compléter sur notre page dédiée <https://education.f3df.com/>

Accueil des publics en situation de handicap : Un accompagnement spécifique est proposé afin d'évaluer la pertinence des moyens mis en œuvre et de les adapter. Les locaux F3DF disposent d'un accès PMR. Pour plus d'informations, contacter notre équipe par téléphone au 0980682608 ou par email à hello@f3df.com

Demander un devis

Inscription CPF