







18 rue Berjon 69009 Lyon



09 80 68 26 08



f3df.com



hello@f3df.com

Organisme de Formation N° 84691715969



Unreal

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 : A distance

Rythme de l'action : plusieurs rythmes possibles

Code formation (sku): 3004

Nombre de stagiaire max : 12

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

Durée: 35

Type de parcours : Formation

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

Points forts:

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

PROGRAMME PEDAGOGIQUE:

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, texutre, 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

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

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

Lumières et post process

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

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

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

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°

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

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

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'outils 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. Pour plus d'informations contactez-nous au 09 80 68 26 08.

Demander un devis

Inscription CPF