



 18 rue Berjon
69009 Lyon

 09 80 68 26 08

 f3df.com

 hello@f3df.com

Organisme de Formation
N° 84691715969

UNREAL - PRODUCTION DE VISITES VIRTUELLES

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 reconverter dans ce domaine professionnel.

Durée : 35

Type de parcours : Formation

Objectifs pédagogiques :

- Produire une visite virtuelle 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

F3DF

**PROGRAMME DE
FORMATION**

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

F3DF

**PROGRAMME DE
FORMATION**

Build/ Export

Configurer les paramètres d'export pour la plateforme Windows

Assigner niveaux du jeu

Vérifier les paramètres 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. Pour plus d'informations contactez-nous au 09 80 68 26 08.

Demander un devis

F3DF

PROGRAMME DE
FORMATION