UNREAL ENGINE 5 - ARCHVIZ

18 rue Berjon
69009 Lyon

09 80 68 26 08

f3df.com

hello@f3df.com

Organisme de Formation
N° 84691715969

Eligibilité CPF : Non
Modalité d'enseignement : Mixte (E-learning + Visio)
Modalité d'entrée ou de sortie : a date fixe
Rythme de l'action : plusieurs rythmes possibles
Nom de la certification :
Frais de certification :
Code formation (sku) : 3003
nombre de stagiaire max : 8
Public visé : Architectes, Infographistes, Designer, Dessinateurs, Projeteurs, Ingénieurs, Chefs de projets, Demandeurs d'emploi, et tous professionnels souhaitant s'orienter sur des rendus 3D Temps réel
Objectifs pédagogiques :

- Animer l'ensemble des objets d'une scène 3D
- Réaliser un modèle 3D avec des matières, et des configurations spécifiques
- Paramétrer des calculs d'images panoramiques assemblées en présentation immersive à 360°
- Générer un fichier exécutable autonome de visite virtuelle

Prérequis :

- Maîtriser l'outils informatique (Windows)
- Avoir une bonne maîtrise d'un logiciel de CAO 3D
- Avoir une connexion Internet
- Avoir la Licence Unreal Engine 5 ainsi que Quixel Bridge installées (gratuit)

Durée : 35
Points forts :

- Formation axée sur des projets

Résultats attendus :
Type de parcours : Collectif
Modalités d'admissions : Admission après entretien
Modalités d'admission (plusieurs choix possibles) : Admission sur dossier

PROGRAMME PEDAGOGIQUE :

Module 1 – Introduction

- 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
- Maîtriser l’importation d’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 disponibles dans les fichiers ressources
- Maîtrise du meshe Editor
- Création des collisions et LOD
- Connaître et savoir utiliser les différents types de lumières
- Placer des lumières dans la scène
- Ajouter un Post Process
- Ajouter des caméras

Module 3 – Materials

- Maîtriser la création de matériaux basiques (Opaques, emissifs, animés)
- Maîtriser la création de matériaux de verre
- 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
- Connaître les différentes Blueprint Classes

Module 5: Blueprint Actor

- Maîtriser l’interface du Blueprint Editor
- Créer un Actor animé avec une rotation
- Importer des objets multiples dans un Actor

Module 6 : Finitions / Son / 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 (une caméra avec un traveling latéral et une caméra avec un traveling vettical)
- Ajouter des effets de caméra / ambiance
- Utiliser le Master Sequence pour faire le montage des deux plans caméra
- Exporter une vidéo de 12 secondes
- Respecter les consignes d’export
- Exporter une image 360°

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
- Connaitre l'interface du Blueprint Editor
- Connaitre l'interface du Level Blueprint

Module 9 – Blueprint et Gameplay

- Intégré au du code pour allumer/ éteindre une lumière dans le Level Blueprint
- Intégré au du code pour changer les matériaux d'une surface avec un Blueprint actor
- Ajouter un peut 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 Executable pour un client (Package)

Description des moyens pédagogiques mis en œuvre :

La formation alterne théories et exercices pratiques, qui sont ensuite corrigés par un instructeur. La session en classe virtuelle vous permettra d'apprendre et de mettre en pratique avec un formateur expert.

Description des moyens techniques mis en œuvre :

Plateforme F3DF Elearning https://matrix.f3df.com :

- Prise de RDV avec un Conseiller pédagogique
- Outils de discussion interne à la plateforme
- Centre d'assistance
- Forum

Classe virtuelle réalisée avec l'outils professionnel ZOOM https://zoom.us/ permettant :

- Visioconférence
- Partage d'écrans des participants / formateurs
- Prise en main à distance pour aide

Description de l'accompagnement pédagogique :

Vous participez à la session Unreal Production de visite virtuelles 3D, dans laquelle vous apprendrez l'ensemble des points du programme avec notre instructeur certifié.

Description des modalités d'évaluation :

- **Test d'entrée en formation:** pour évaluer vos compétences en amont de la formation
- **Test d'entrainement:** disponible à tout moment, pour évaluer vos compétences et vous entrainer
- **Evaluation à chaud :** questionnaire de satisfaction à compléter en fin de formation.

Vous recevrez par email votre attestation de réalisation, une fois la formation terminée.

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 contacter nous au 09 80 68 26 08

Demander un devis

Inscription CPF