

Unreal Engine 5

Les fondamentaux d'Unreal Engine 5
pour la création de scènes et de séquences animées 3D.

Taux de satisfaction des apprenants :		Nombre de stagiaires par an :
En cours		En cours



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES GÉNÉRAUX DE LA FORMATION

Maîtriser les bases d'Unreal Engine 5, pour concevoir des séquences animées 3D. Aborder des techniques pour la création de cinématiques et gérer efficacement des scènes, du concept à l'exportation au format vidéo.

PUBLIC CONCERNÉ

Tout public

PRÉ-REQUIS

Bonne connaissance d'un logiciel graphique 3D.

DURÉE DE LA FORMATION ET MODALITÉS D'ORGANISATION

35h (5 jours) avec cours jour + mise en situation professionnelle

La formation se déroule à distance à travers Zoom.

DÉLAI D'ACCÈS

12 jours entre l'inscription et le début de la formation.

TARIF : 2450€

LIEU DE LA FORMATION

Via l'application ZOOM.

MATERIEL NECESSAIRE

Si vous avez des questions sur la configuration minimum de votre ordinateur pour faire tourner Unreal 5, contacter-nous sur :

contact@artfactory-formation.fr ou par téléphone au 06 62 16 43 46

Si vous avez besoin d'une adaptation particulière pour suivre la formation, nous vous prions de bien vouloir contacter notre référente handicap :

Dominique Rodriguez

d.rodriquez@artfactory-formation.fr

MODALITÉS D'ÉVALUATION

- Remise d'une attestation de formation.
- Remise d'une évaluation sommative.
- Évaluations formatives afin d'assurer un suivi et une progression des compétences : exercices notés.
- Contrôle des connaissances acquises.

MÉTHODES MOBILISÉES

- Plate-forme de partage, groupe de travail sur Zoom.
- Le formateur possédera un micro et une caméra de qualité.
- Chaque cours en visioconférence est enregistré via un logiciel.
- Cours théoriques.
- Exercices de pratiques encadrés.
- Mise en situation Professionnelle en autonomie
- Le stagiaire pourra revoir le cours vidéo chez lui pendant ou après la formation.
- Il aura accès à ces vidéos via Zoom.

Création d'une séquence animée, 35h

Introduction à Unreal Engine

1. Comprendre le pipe Unreal et son fonctionnement global.
2. Savoir configurer Unreal Engine 5.4.
3. Savoir gérer la création et la gestion de projets.
4. Savoir naviguer dans l'éditeur et l'environnement 3D.
5. Savoir importer des assets (modèles, textures, etc...).

Création de scènes de base

6. Savoir créer des paysages simples avec les outils de terrain.
7. Savoir placer et manipuler des objets 3D.
8. Savoir utiliser des outils de transformation (déplacer, tourner, échelle).
9. Savoir configurer de la lumière et des ombres.
10. Savoir appliquer et modifier des matériaux sur les objets de la scène.

Introduction au Séquencer

11. Connaître le Séquencer : Outil de cinématique d'Unreal Engine.
12. Savoir créer une séquence de base.
13. Savoir ajouter et animer des caméras en utilisant le Graph Editor.
14. Savoir prévisualiser des séquences.

Animation d'objets et de personnages

15. Savoir importer et configurer des personnages animés.
16. Savoir créer des animations simples.

Techniques de postproduction

17. Savoir utiliser des effets de post-traitement (post-process) : flou, profondeur de champ, et effets de couleur.
18. Optimiser des séquences et améliorer les process d'exportation pour le rendu.

Finalisation des projets

19. Mise en situation professionnelle : Être capable de finaliser son projet en utilisant toutes les compétences acquises.