

# UNREAL ENGINE 5

**PUBLIC** Tout Public, Infographiste 3D, Professionnels désirant produire des projets en 3D temps réel.

**PRÉ-REQUIS** Maîtriser les bases de l'utilisation d'un PC, connaissances des outils graphiques et d'une base théorique 3d, être familier avec un navigateur Web.

**DURÉE** 35 heures (5 jours)

**OBJECTIFS** Créer un nouveau projet | Naviguer à travers l'interface du Logiciel | Importer des meshes customs ou à partir de Quixel Bridge | Créer et Modifier des matériaux et textures | Créer et Modifier des lumières | Maîtriser la GI avec Lumen | Ajouter de la végétation avec Foliage | Appréhender les Blueprints | Animer une caméra pour créer une vidéo | Paramétrer la scène pour la VR | Exporter votre projet

**FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION :** Attestation de fin de formation

## APPREHENDER LES FONDAMENTAUX

- Installation du Epic Game Launcher et du moteur Unreal
- Configurer son premier projet
- Apprendre à se déplacer dans l'univers
- Découvrir l'interface
- Comprendre la structure d'un projet

## UTILISER LES STATIC MESHES

- Découvrir les assets du Starter Content et du Market Place
- Utiliser Quixel Bridge
- Importer des meshes custom (.fbx)
- Agencer les assets dans votre projet
- Ajouter de la végétation avec Foliage

## DÉCOUVRIR LES MATÉRIAUX

- Introduction au principe de matériaux sous Unreal
- Créer son premier Master Material
- Ajouter des paramètres éditables dans l'instance de matériaux
- Créer un Master Material complexe avec des textures

## COMPRENDRE L'ÉCLAIRAGE

- Découvrir les différents types de lumières
- Créer un Backdrop HDRi
- Paramétrer Lumen
- Modifier la colorimétrie à l'aide du PostProcessVolume

## APPRENDRE À CRÉER DES ANIMATIONS

- Découvrir le Level Sequence
- Créer et animer une caméra
- Savoir animer des éléments dans la scène
- Exporter un fichier vidéo

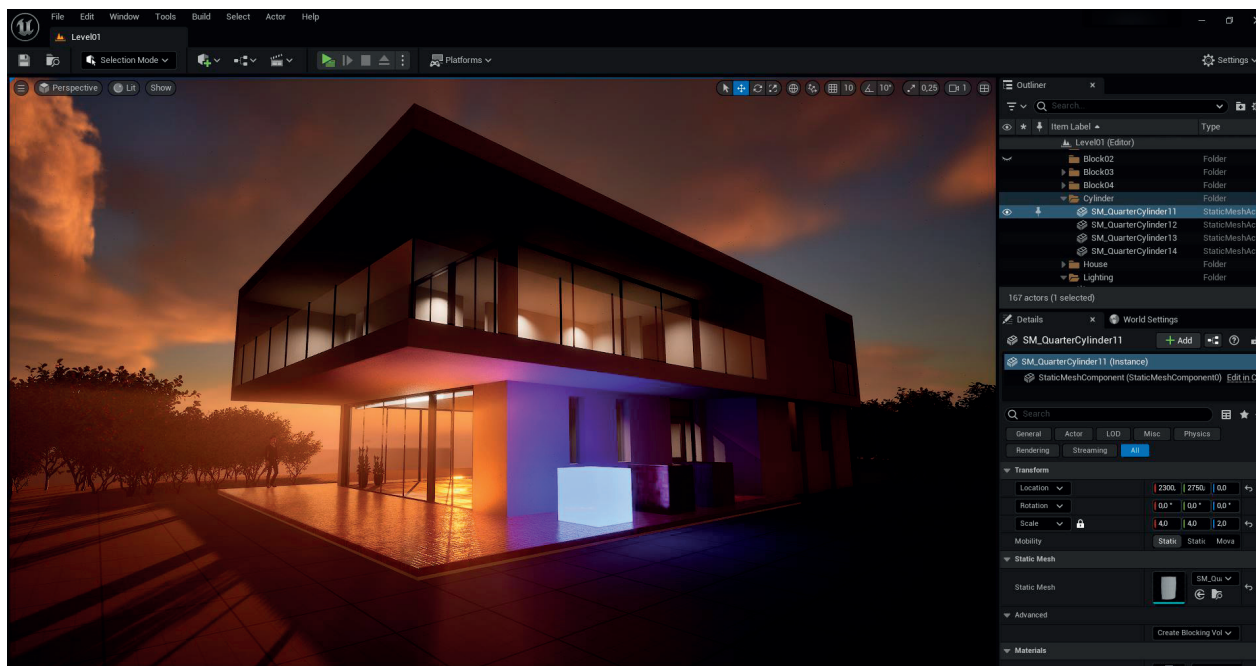
## CRÉER DE L'INTERACTION AVEC LES BLUEPRINTS

- Introduction aux principes de Blueprints
- Créer son premier Blueprint Actor
- Appréhender l'EventGraph et ses éléments déclencheurs
- Intégrer un Blueprint fonctionnel à votre projet

## CHANGER DE GAMEMODE

### ET EXPORTER UN LIVRABLE

- Transformer un projet en VR
- Connaître les plugins adaptés à la VR
- Découvrir les options de Packaging
- Exporter un livrable autonome



**Lieu de la formation :** 146 rue Paradis - 13006 Marseille et en distanciel

**Nombre de stagiaires (si en session) :** 3 minimum - 12 maximum **Moyens pédagogiques :** 1 poste par stagiaire

1 Vidéoprojecteur - Plateforme E-learning **Modalités pédagogiques :** Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle **Modalités d'évaluation :** Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur