

## Unreal initiation et avancée

## Financement

Formation professionnelle continue  
Non conventionnée / sans dispositif

## Organisme responsable et contact

ARTWORK- VFX  
Mélanie Garinet  
06.49.76.90.53  
contact@artworkvfx.com

## Accès à la formation

## Publics visés :

Demandeur d'emploi  
Jeune de moins de 26 ans  
Personne handicapée  
Salarié(e)  
Actif(vé) non salarié(e)

## Sélection :

Dossier

## Niveau d'entrée requis :

Sans niveau spécifique

## Conditions d'accès :

Aucune

## Prérequis pédagogiques :

Être sensibilisé à l'imagerie 3D Savoir naviguer sous Windows Savoir installer un logiciel

## Contrat de professionnalisation possible ?

Non

## Objectif de la formation

Organiser, créer, déplacer et paramétrer des volumes 3D simples Modéliser des objets 3D (Blockout) Importer et exporter des objets 3D assemblés Paramétrer les angles de vue virtuels de l'image de synthèse Configurer les objets, les textures et matières de l'image de synthèse Paramétrer les sources d'éclairage de l'image de synthèse Blueprint

## Contenu et modalités d'organisation

Organiser, créer, déplacer et paramétrer des volumes 3D simples • Identifier les différentes vues de l'interface et les différents outils • Appliquer et nommer les calques et les dossiers • Créer, déplacer et paramétrer des volumes 3D simples (Primitives) Modéliser des objets 3D • Identifier les outils de dessin et de création de formes • Créer, déplacer et paramétrer des volumes 3D simples (primitives) • Créer des opérations d'assemblage (Booléen...) • Modéliser en créant, déplaçant des points, des arêtes et des faces 3D • Modéliser en créant des extrusions, des biseaux Importer et exporter des objets 3D assemblés • Paramétrer les imports et exports au moyen d'outils d'insertion et de chargement • Importer et exporter un élément 3D Paramétrer les angles de vue virtuels de l'image de synthèse • Créer et déplacer une caméra • Paramétrer une caméra au moyen d'outil de caméra Configurer les objets, les textures et matières de l'image de synthèse • Identifier les outils et paramètres des textures dédiés • Créer et paramétrer des matériaux en utilisant les paramètres de : Réfraction, Réflexion, Spéculaire... • Créer et paramétrer des textures en utilisant les paramètres de : Diffuse, Relief, Masques... Paramétrer les sources d'éclairage de l'image de synthèse • Identifier les outils d'éclairage dédiés (Lumière naturelle, artificielle. Direction, intensité, ombres, positionnement, couleur, atténuation...) • Créer, placer et paramétrer une source de lumière • Créer un éclairage d'une scène 3D avec 3 sources de lumières différentes • Créer et paramétrer un éclairage HDR1 • Créer et paramétrer un éclairage avec de la globale illumination Blueprint • Découverte du blueprint • Découverte des variables • Découverte des types de graph • Découverte des types de nodes Réaliser une image 3D • Identifier les outils et paramètres du moteur de rendu • Paramétrer les outils de sortie d'images (Format, Taille, résolution, temps de calcul...) • Rendre différentes passes (Lumière, Occlusion, Profondeur...)

Parcours de formation personnalisable ?  Oui  Type de parcours  Non renseigné

## Validation(s) Visée(s)

> Attestation de fin de formation

## Et après ?

Suite de parcours

Non renseigné

## Calendrier des sessions

Numéro Carif	Dates de formation	Ville	Organisme de formation	Type d'entrée	CPF	Modalités
00422504	du 01/01/2024 au 31/12/2024	Mérignac (33)	ARTWORK- VFX		Non éligible	
00450400	du 01/02/2023 au 31/12/2025	Bordeaux (33)	ARTWORK- VFX		Non éligible	