

Blueprint (Unreal-Engine)

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

Comprendre les concepts de sous-interfaces, temps réel, optimisation, pipeline, Level & Sublevels. Appliquer les variables d'énumération et objets types en Blueprints. Manipuler les variables de structure, tables de données, et stockage Set. Optimiser Blueprints pour intégration, avec stockage Map et techniques d'optimisation. Maîtriser l'utilisation avancée des Blueprints, intégrer fonctions, bibliothèque de macros, fichiers "core system", et explorer interfaces. Utiliser events dispatcher, système d'héritage de classe, et mathématiques procédurales. Expliquer concepts mathématiques procéduraux, modularité, et système procédural. Maîtriser l'animation blueprint, fichiers liés à l'animation, gestion de l'input joueur, et actions de gameplay. Appliquer fonctions matériaux, utiliser matériaux dynamiques avancés, et travailler avec matériaux et VFX. Configurer le post-process dynamique, rendu vidéo, et rendu ultra HD.

Contenu et modalités d'organisation

Module 1: Comprendre les Généralités Expliquer les sous-interfaces dans le contexte du développement. Aborder les contraintes du temps réel dans la création de Blueprints. Optimiser l'utilisation des ressources dans le développement de jeux. Comprendre le pipeline d'intégration dans le processus de création. Explorer les concepts de Level & Sublevels. **Module 2: Utiliser le Blueprint – Partie 1** Appliquer les variables d'énumération et les objets types. Mettre en œuvre le stockage des données en mode array. **Module 3: Utiliser le Blueprint – Partie 2** Manipuler les variables de structure et les tables de données. Stocker les données en mode Set. Mettre en place des presets de collision. **Module 4: Optimiser le Blueprint** Optimiser les Blueprints pour une intégration efficace. Utiliser le stockage en mode Map. Appliquer des techniques d'optimisation du code. **Module 5: Maîtriser le Blueprint – Partie 3** Intégrer des fonctions et une bibliothèque de macros. Travailler avec les fichiers "core system". Explorer les interfaces. Évaluer les connaissances avec un QCM et un examen pratique. **Module 6: Explorer le Blueprint – Partie 4** Utiliser les events dispatcher. Implémenter le système d'héritage de classe. Appliquer les mathématiques pour le procédural. **Module 7: Approfondir le Blueprint – Partie 5** Expliquer les concepts mathématiques pour le procédural. Mettre en place la modularité et le procédural. Implémenter un système procédural. **Module 8: Maîtriser l'Animation** Utiliser l'animation blueprint. Travailler avec les fichiers liés à l'animation (blendspace, etc.). Gérer l'input du joueur. Ajouter des actions de gameplay. Évaluer les connaissances avec un QCM et un examen pratique. **Module 9: Utiliser les Matériaux** Appliquer les fonctions matériaux. Explorer l'utilisation avancée des matériaux dynamiques. Travailler avec les matériaux et les effets visuels. **Module 10: Configurer le Rendu et le Post Process** Mettre en place un post-process dynamique. Configurer le rendu vidéo. Configurer le rendu ultra HD.

Parcours de formation personnalisable ? **Oui** Type de parcours **Individualisé**

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
00423797	du 01/01/2024 au 31/12/2024	Mérignac (33)	ARTWORK- VFX		Non éligible	FPC
00522238	du 01/01/2025 au 31/12/2025	Mérignac (33)	ARTWORK- VFX		Non éligible	FPC