

Financement

Formation professionnelle continue
Non conventionnée / sans dispositif

Organisme responsable et contact

EVOLUTION5

Jean-Denis Coindre
06.29.78.66.25
contact@evolution5.fr

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 :

• Etre sensibilisé à l'image 2D/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 éléments 3D de type objets • Importer et exporter des objets 3D assemblés • Créer, déplacer et paramétrer des caméras 3D • Configurer les objets, créer et appliquer (à ajouter) des textures et matériaux de l'image de synthèse • Paramétrer différents types de lumières de l'image • Déclencher des interactions • Créer des scripts C# et intégrer des SDK • Exportation cross-plateforme de l'application • Paramétrer et réaliser des rendus d'une scène 3D

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 éléments 3D de type objets • 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 Créer, déplacer et paramétrer des caméras 3D • Créer et déplacer une caméra • Paramétrer une caméra au moyen d'outil de caméra Configurer les objets, créer et appliquer (à ajouter) des textures et matériaux 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 différents types de lumières de l'image • 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 HDRI • Créer et paramétrer un éclairage avec de la globale illumination Déclencher des interactions • Utiliser les interactions OnClick • Savoir utiliser les interactions Invoke • Savoir utiliser les interactions de Raycast • Savoir utiliser les interactions de Touch Créer des scripts C# et intégrer des SDK • Identifier les fonctions Awake Start Update • Créer des variables publics / privées • Identifier les différents types de variables • Identifier le rôle du Debug.Log • Utiliser les fonctions C# • Ajouter un SDK de réalité augmentée • Paramétrer une scène en réalité augmentée • Savoir ajouter des objets en réalité augmentée • Exporter

...

Durées de la formation *30h en FOAD

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
00426158	du 01/01/2024 au 31/12/2024	(33)	EVOLUTION5		Non éligible	FPC