

Les fondamentaux d'Unreal Engine 5.4 : Initiation au pipeline d'animation

Financement

Formation professionnelle continue
Non conventionnée / sans dispositif

Organisme responsable et contact

ART FACTORY
Dominique Rodriguez-Fischer
06.62.16.43.46
d.rodriguez@artfactory-formation.fr

Accès à la formation

Publics visés :

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

Sélection :

Dossier
Entretien

Niveau d'entrée requis :

Sans niveau spécifique

Conditions d'accès :

Tout public

Prérequis pédagogiques :

Bonne connaissance d'un logiciel graphique 3D.

Contrat de professionnalisation possible ?

Non

Objectif de la formation

Maîtriser les bases d'Unreal Engine 5.4 et aborder la création de cinématiques et la gestion d'une scène. Créer des animations et optimiser les performances, afin de produire des séquences de haute qualité.

Contenu et modalités d'organisation

Contenu de la formation Module 1 : 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 projet. 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. 17. Savoir créer des animations additives pour des corrections d'animation. 18. Savoir utiliser des Blueprints pour des animations simples. Techniques de postproduction 19. Savoir utiliser des effets de post-traitement (post-process) : flou, profondeur de champ, et effets de couleur. 20. Optimiser des séquences et améliorer les process d'exportation pour le rendu. Finalisation des projets 21. Mise en situation professionnelle : Être capable de finaliser son projet en utilisant toutes les compétences acquises. Module 2 : Approfondissement des connaissances, 35h Utiliser les shaders, le rigging, l'animation et les FX dans Unreal Engine 5.4, pour créer une séquence d'animation. Rigging de personnages et retarget 22. Savoir configurer et ajuster un rig BIPED. 23. Connaître les outils de rigging dans Unreal. 24. Savoir utiliser un « Control Rig » pour des objets simples (véhicules). 25. Intégrer un rig avec ses systèmes d'animation. 26. Savoir retargeter une animation. 27. Savoir éditer la pose de départ pour adapter différentes morphologies. Techniques avancées de Séquencer 28. Savoir intégrer plusieurs plans et caméras.

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
00497988	du 09/09/2024 au 20/09/2024	Angoulême (16)	ART FACTORY		Non éligible	
00508747	du 21/10/2024 au 04/11/2024	Angoulême (16)	ART FACTORY		Non éligible	