

Pack duo 9 : UNREAL C++ | HLSL

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(ve) non salarié(e)

Sélection :

Dossier

Niveau d'entrée requis :

Sans niveau spécifique

Conditions d'accès :

Niveau : Unrel C++ : avancé (pour développeurs) HLSL : initiation

Prérequis pédagogiques :

• Être sensibilisé à l'imagerie 3D • Savoir naviguer sous Windows • Connaître les fondamentaux d'Unreal-Engine • Savoir installer un logiciel

Contrat de professionnalisation possible ?

Non

Objectif de la formation

Unreal C++ : - Découverte et maîtrise du C++ orienté Unreal - Macros et les classes spécifiques d'Unreal (UClass, UObject,...) - Utiliser le langage C++ pour différentes « Section Directory » - Créer des exemples en alliant C++ et Blueprints - Maîtrise avancée de l'utilisation des Blueprints avec du C++ sur un projet HLSL : • Lire un shader / structure du shader/Entrée-sorties d'un matériel en HLSL pur • Base de programmation en accéléré (Variables et fonctions) • Base de programmation en accéléré (notions avancées) • Écriture/Génération d'un shader HLSL 2D • Intégrer trigonométrie/particules en HLSL pur • Fonction mathématiques communes • Générer ses noises (voronoi, perlin, fbm ...) • R&D visuelle (Repérer des techniques, les refaire en adaptant son shader hlsl) • Intégration de datas/Animations/Mouvements du shader • Intégration dans moteur • Techniques avancées (Ambiant occlusion, materials, shadows, light). • Techniques avancées (clouds, water, ice).

Contenu et modalités d'organisation

Unreal C++ : - Découverte et maîtrise du C++ orienté Unreal - Macros et les classes spécifiques d'Unreal (UClass, UObject,...) - Utiliser le langage C++ pour différentes « Section Directory » - Créer des exemples en alliant C++ et Blueprints - Maîtrise avancée de l'utilisation des Blueprints avec du C++ sur un projet Le module se concentrera sur certains types d'utilisations spécifiques et se calquera sur votre volonté d'utilisation du C++ avec votre pipeline HLSL : • Lire un shader / structure du shader/Entrée-sorties d'un matériel en HLSL pur • Base de programmation en accéléré (Variables et fonctions) • Base de programmation en accéléré (notions avancées) • Écriture/Génération d'un shader HLSL 2D • Intégrer trigonométrie/particules en HLSL pur • Fonction mathématiques communes • Générer ses noises (voronoi, perlin, fbm ...) • R&D visuelle (Repérer des techniques, les refaire en adaptant son shader hlsl) • Intégration de datas/Animations/Mouvements du shader • Intégration dans moteur • Techniques avancées (Ambiant occlusion, materials, shadows, light). • Techniques avancées (clouds, water, ice).

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
00507052	du 02/09/2024 au 31/12/2025	Mérignac (33)	ARTWORK- VFX		Non éligible	
00637881	du 01/01/2026 au 31/12/2026	Mérignac (33)	ARTWORK- VFX		Non éligible	