

Les fondamentaux d'Unreal Engine 5 pour la création de scènes et de séquences animées 3D

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

Maitriser les bases d'Unreal Engine 5, pour concevoir des séquences animées 3D. Aborder des techniques pour la création de cinématiques et gérer efficacement des scènes, du concept à l'exportation au format vidéo.

Contenu et modalités d'organisation

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 projets. 4. Savoir naviguer dans l'éditeur et l'environnement 3D. 5. Savoir importer des assets (modèles, textures, etc...). 6. 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. Techniques de postproduction 17. Savoir utiliser des effets de post-traitement (post-process) : flou, profondeur de champ, et effets de couleur. 18. Optimiser des séquences et améliorer les processus d'exportation pour le rendu. Finalisation des projets 19. Mise en situation professionnelle : Être capable de finaliser son projet en utilisant toutes les compétences acquises.

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
00533920	du 13/01/2025 au 17/01/2025	Eysines (33)	ART FACTORY		Non éligible	
00551133	du 03/03/2025 au 07/03/2025	Eysines (33)	ART FACTORY		Non éligible	