

Unreal Engine avancé 60h

Financement

Formation professionnelle continue
Non conventionnée / sans dispositif

Organisme responsable et contact

ARTWORK- VFX
Garinet
06.89.44.06.97
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 :

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

• Maîtriser les fonctionnalités avancées d'Unreal Engine, notamment les Blueprints, la génération procédurale de contenu et les outils de MetaHuman. • Créer des environnements procéduraux, des shaders interactifs, et des cinématiques de qualité professionnelle. • Développer des compétences en création de gameplay et d'interactions VR, en optimisant les performances du projet. • Réaliser un projet complet, intégrant les techniques apprises, tel qu'un jeu, une visite virtuelle, ou un trailer cinématique.

Contenu et modalités d'organisation

Première partie : Consacrer 30 heures aux cours théoriques et pratiques 1. Introduire le PCG sur Unreal Engine (Procedural Content Generation) - Introduire la génération procédurale. - Créer des éléments de niveau et des environnements procéduraux. - Optimiser et personnaliser les éléments générés. 2. Créer et gérer des personnages avec MetaHuman - Créer des personnages réalistes avec MetaHuman. - Importer et exporter des MetaHumans dans des projets Unreal Engine. - Personnaliser les personnages pour des animations spécifiques. 3. Créer une ville procédurale - Utiliser des outils procéduraux pour générer des environnements urbains. - Mettre en place des bâtiments, des routes et des paysages de manière automatique. 4. Utiliser le téléphone pour la mocap faciale en temps réel - Utiliser un smartphone pour capturer les mouvements faciaux en temps réel. - Intégrer ces mouvements dans des personnages Unreal. 5. Créer des shaders interactifs - Introduire les matériaux et shaders avancés. - Créer des shaders dynamiques et interactifs pour des effets visuels immersifs. 6. Créer des cinématiques dans Unreal Engine - Utiliser les outils pour réaliser des cinématiques de haute qualité. - Gérer les caméras, les animations et la lumière. 7. Développer des outils personnalisés avec Blueprint - Créer des Blueprints pour automatiser des tâches complexes. - Développer des outils personnalisés pour optimiser les workflows. 8. Créer du gameplay pour jeux et VR avec Blueprint - Créer des mécaniques de gameplay via Blueprint (systèmes de jeu, interactions VR). - Prototyper des jeux vidéo simples ou des expériences interactives en VR. 9. Automatiser les animations cinématiques avec Blueprint - Automatiser l'animation dans les cinématiques grâce à Blueprint. - Coordonner les mouvements et transitions dans une scène animée. 10. Créer des effets visuels et simulations physiques avec Niagara et Chaos - Créer des effets visuels avancés avec Niagara. - Simuler une physique réaliste avec le système Chaos d'Unreal. 11. Créer des riggs et des animations - Savoir-faire un Rigg et des animations et savoir assembler les animations dans un fichier de type animation Blueprint (ABP) Deuxième partie :

...

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
00558934	du 01/01/2025 au 27/06/2025	Mérignac (33)	ARTWORK- VFX		Non éligible	
00635390	du 01/01/2026 au 31/12/2026	Mérignac (33)	ARTWORK- VFX		Non éligible	