

Référence : 3D-UE4-LB

Niveau : Les bases

Prochaines sessions :

Durée : 2 jours (14h.)

Classe à distance : Non

du JJ/MM au JJ/MM/AAAA

Tarif : 2500 € HT

Contact : 06 47 69 41 68

Objectifs

Cette formation vise à fournir aux utilisateurs la connaissance de l'architecture des données et des interfaces du logiciel dans le but d'être autonomes dans l'exploitation des capacités fondamentales du moteur Unreal Engine 4. Ainsi la formation permet, la compréhension des principes théoriques sur lesquels sont basés moteur 3D temps réel de dernière génération et la prise en main du logiciel (Installation, structure de données, interface). De parcourir les outils de base nécessaire à la création d'un contenu 3D interactif.

Public

Cette formation s'adresse essentiellement à des infographistes (spécialistes ou généralistes) ou développeurs disposant de bonnes notions d'infographie 3D et/ou ayant suivis un cursus intégrant les méthodes de modélisation et de rendu d'images 3D.

Pré-requis

Bonne pratique d'utilisation de logiciels sous Windows/PC.

Travaux pratiques

Il s'agit d'un cours avec une grande part consacrée au travaux dirigés (plus de 50% du cours).

Moyens pédagogiques et techniques

Les formations Agenium Campus sont conçues et animés par des experts en activité.

Nos salles sont équipées de vidéoprojecteur et écran/tableau et d'un accès internet très haut débit. Chaque participant dispose d'un poste de travail et d'un support de cours.

La plupart des formations peuvent être suivies à distance et en direct (voir les [Modalité pédagogiques techniques et de suivi](#) spécifiques aux formations à distances synchrone).

En cas de handicap, contactez-nous afin de mettre en place l'équipement et l'accompagnement adaptés.

Modalités de suivi et d'évaluation

Les participants signent une feuille de présence par demi-journée. Une attestation de fin de stage est remise à la fin de la formation.

L'évaluation en cours de formation

Est réalisée grâce à des exercices ou études de cas (50% du temps minimum pour les cours pratiques) et/ou sous forme de QCM.

L'évaluation en fin de formation

Est réalisée de la même façon ou par un questionnaire d'auto-évaluation qui permet de mesurer l'évolution par rapport au début de la formation.

Si les conditions le permettent, nous pouvons inscrire jusqu'à 24h avant le début de la session. Les convocations, avec lieux, horaires définis et plan d'accès, sont envoyées deux semaines avant le début de la formation.

Référence : 3D-UE4-LB

Niveau : Les bases

Prochaines sessions :

Durée : 2 jours (14h.)

Classe à distance : Non

du JJ/MM au JJ/MM/AAAA

Tarif : 2500 € HT

Contact : 06 47 69 41 68

Introduction à Unreal Engine 4

Qu'est-ce qu'un moteur 3D Temps Réel

- Définition
- Composantes
- Usages

Unreal Engine 4

- Pour quoi ?
- Pour qui ?
- Particularités
- Workflow

Installer Unreal Engine

- Download
- Installation

Prise en main d'Unreal Engine 4

- Epic Games launcher
- New project
- Exercice

Materials

- Import des données
- Théorie
- Materials
- Exercice
- Materials
- Materials overview

Plug-In

- Substance plug-in
- Exercice

Création de niveau

- Landscape
- Exercice

- Environnement
- Exercice

Datasmith

- Plug-In
- Pannel

Cinematics

- Exercice

Blueprint

- Blueprint
- Exercice
- Level blueprint

Widget

- Widget
- Main menu navigation
- Exercice

Build & export

- Installer Visual Studio
 - Composants & frameworks
 - Project settings

Migrer d'Unity vers Unreal

- Unity to Unreal

Conclusion

- Questions et discussion

Niveau de satisfaction : 5/5

