



Durée : 4 jours



Pré-requis

Maitriser la modélisation 3D. Connaissance de Revit ou de Sketchup



Public

Architectes d'intérieur, Architecte, Décorateur, scénariste, paysagiste



Objectifs

Être en capacité de réaliser un rendu réaliste, de créer des niveaux, d'animer une scène



Modalités d'évaluation

Attestation de fin de formation
Évaluation des acquis de la formation par le formateur tout au long de la formation



Moyens pédagogiques et techniques

1 station de travail par personne, 6 personnes maximum par session
Questionnaire d'évaluation des connaissances et des besoins en amont de la formation et/ ou un audit téléphonique

Alternance d'exposés théoriques et de mise en situation sur des cas sélectionnés par l'intervenant ou des cas d'entreprises
Remise d'un support de cours



Principales compétences visées en fin de formation

Comprendre l'interface
Savoir importer une maquette dans Unreal
Savoir créer ses propres matériaux
Savoir effectuer des rendus rapides ou qualitatifs
Savoir utiliser des lights
Maitriser l'utilisation des caméras



PROGRAMME

L'interface :

- Télécharger et régler l'installation de Unreal
- Choix de la version du moteur
- Appréhender l'environnement
- La fenêtre Organisateur
- Le tiroir à contenu

Les différents modes :

- Sélection / paysage / végétation / peinture de maillage / modélisation / fracture / Modification du pinceau / Animation
- Création d'un niveau
- Réglage de l'environnement

Importation de la maquette (Revit / Sketchup)

- Téléchargement du Plugin Datasmith
- Importation de la maquette
- Réglages

Les matériaux

- Compréhension de l'utilisation des matériaux avec Unreal
- Importer des matériaux
- Chargement de Pack
- Le nodale dans Unreal
- L'éditeur de matériaux
- Modification et création de matériaux

Importation d'éléments de bibliothèque dans Unreal :

- Le pont Quixel
- Ouvrir le marché
- Formats d'importation et gestion des textures

HDRIs :

- Chargement du Plugin
- Importation de HDRIs
- Réglages

Les lights :

- Réglages
- Le Light mixer
- L'environnement Light Mixer
- Fog

L'eau dans Unreal

- Chargement du plugin
- Types d'eau

Importation de vidéo dans la scène

- Importation de la vidéo (format)
- Plaque multimédia

Végétation extérieure

- Chargement des Meshes
- Réglage des textures
- Wind

Création de caméras

- Cinématique
- Création de caméra
- Ajouter une séquence de niveau
- Préparation de l'animation
- Réglages (Taille, focale, Lens, exposition...)
- Exportation