



**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