

Nom du cours: Unreal engine: prise en main
Prix : 2000 CHF
Niveau : Débutant-intermédiaire
Ref: UNR 101 | Prise en main

Logiciel: Unreal engine
Horaire : 9h00-17h00
Durée du cours : 4 jours

Présentation du cours:

Cette formation permet la compréhension des principes théoriques sur lesquels sont basés le moteur 3D temps réel de dernière génération et la prise en main du logiciel. Vous pourrez parcourir les outils de base nécessaires à la création d'un contenu 3D interactif pour jeux vidéo, architecture ou d'autre type nécessitant la 3D.

Description du cours:

Dans ce cours nous allons faire un tour d'horizon du moteur le plus puissant du marché qui a permis la création de bon nombre de titre de l'industrie du jeu vidéo dont le monstre que l'on ne présente plus, Fortnite ou encore des films tel que The Mandalorian.

Le but de ce cours est de vous permettre de prendre en main l'interface du logiciel et les outils de modélisation, le matériaux, l'éclairage, la création d'un environnement, le layout caméra ainsi que l'animation.

L'approche est basée sur la méthode de travail et les travaux pratiques qui seront réalisés pendant toute la durée de ce cours et après chaque présentation d'un module.

Ce que vous allez apprendre:

- Prise en main du logiciel et son interface
- Explorer la bibliothèque Quixel Megascans et apprendre comment importer des objets depuis Quixel Bridge dans un projet
- Créer des matériaux simples et avancés
- Explorer les différents types de lumière
- Comprendre l'intérêt des matériaux maîtres et des instances
- Importer, configurer et rendre contrôlable un personnage
- Créer une intelligence artificielle simple qui suit le joueur ou effectue des rondes aléatoires
- Connaître les besoins de notre personnages grâce à des barres de progression
- Créer des particules de pluie, de neige et des effets associés (effets de mouillé et neige qui s'accumulent)
- Importer des terrains standards et propres aux Open World (Tiles)
- Créer un matériel de terrain intelligent avec pose automatique de végétation
- Créer une scène naturelle avec pose procédurale des arbres
- Configurer un brouillard volumétrique
- Configurer l'ambiance générale d'un niveau grâce au Post Process
- Créer des HDR uniques directement depuis le moteur grâce à Nvidia Ansel

Certificat

A la fin de la formation, chaque participant reçoit une attestation certifiant le suivi du cours " UNR5_ Begginer's guide" chez Wagcom Formations&Facility. Pour obtenir toutes les informations sur nos différents cours: www.wagcom.ch. Vous pouvez également envoyer un mail à info@wagcom.ch

Inscription

Contact et infos: Tél: 021/ 907 87 37
Mail:info@wagcom.ch
Site: www.wagcom.ch/