



Formation Unreal 5

Visualisation en temps réel pour l'industrie - Initiation
à la visualisation industrielle avancée avec Unreal

Programme de formation

A large graphic element in the bottom right corner, consisting of a blue arrow pointing up and to the right, and a black triangle pointing down and to the right, meeting at a diagonal line. The Prodware logo is positioned in the black triangle.

prodware^{3D}

Unreal 5 - Visualisation en temps réel pour l'industrie - Initiation à la visualisation industrielle avancée avec Unreal

Programme de formation

Objectifs

Savoir configurer le logiciel et intégrer les modèles extérieurs pour être en capacité de démarrer un projet. Savoir créer des matières pour habiller les éléments de son projet. Savoir mettre en valeur son projet en utilisant les éclairages afin de mieux le présenter. Etre en mesure d'organiser son projet et générer des séquences vidéos pour communiquer efficacement sur son projet. Savoir ajouter des fonctionnalités basics et générer un exécutable pour rendre interactif son application et rendre acti

Public

Graphiste, Bureau d'étude, Concepteur...

Durée

4 jour(s) (09h30 – 17h30 dont 1h de pause déjeuner)

Soit 28 heures de formation

Lieu du stage

Sur site client / chez Prodware / A distance

Méthodes et moyens pédagogiques

Exposés théoriques et cas pratiques (1h/j)

face à face distanciel

Quiz et exercices de Progression à chaque partie de cours

Suivi et évaluation

Etudes de cas.

Questions / Réponses.

Pré-requis

Avoir les compétences d'utilisation courante de l'environnement Windows ainsi que d'un logiciel de modélisation 3D.

Conditions

Mise à disposition d'un logiciel accessible via une page web ou une application

Compétences et qualification du formateur :

Certification Autodesk

formateur expérimenté, expertise professionnelle

Équipement requis

PC avec licence à jour

Connexion internet Casque audio ou enceinte avec microphone

Code formation

FOUNREALINDUS-INI4

1. PRESENTATION GENERALE

- ✓ Présentation générale d'Unreal
- ✓ Interface utilisateur
 - ❖ Navigation vue 3D
 - ❖ Utilisation du Template Collab viewer (Gabarit existant)
 - ❖ Structure et configuration d'un projet
 - ❖ Concept de composants
 - ❖ Concept de niveaux
 - ❖ Navigation temps réel et VR dans le template

2. IMPORTS ET ASSETS

- ✓ Imports
 - ❖ Utilisation de DataSmith pour importer des données
 - ❖ Mise à jour des imports
- ✓ Assets
 - ❖ Ajouts d'éléments dans la scène
 - ❖ Outils de transformations
 - ❖ Gestion d'une bibliothèque

3. MATERIAUX

- ✓ Caractéristiques des matières
- ✓ Création de matières
- ✓ Affectation des matières

4. ECLAIRAGE

- ✓ Types de lumières
- ✓ Eclairage dynamique
- ✓ Post Process

5. GESTION DU PROJET

- ✓ Niveaux
- ✓ Calques
- ✓ Création de variantes

6. CAMERAS

- ✓ Création et paramétrages des caméras
- ✓ Séquenceur

7. INTERACTIONS

- ✓ Utilisation de fonctions additionnelles

8. EXPORTS

- ✓ Génération d'un exécutable
- ✓ Capture d'écran

Remarque :

Ce programme de formation peut varier en fonction des différents utilisateurs. Dans la mesure du temps disponible, des points particuliers pourront être étudiés.

Prodware

45, Quai de la Seine
75019 Paris

Déclaration d'activité de formation enregistrée sous le n° 11 75 4693875 auprès du préfet de la région d'Ile de France (article R.6351-6 du Code du travail)

Copyright Février 2013 – Toute reproduction interdite

