

# Unreal Engine 5 for Video Games 3D Artists

Dernière mise à jour : 18 avril 2024

**Durée:** 28.00 heures (4.00 jours)

## Profils des apprenants

- Artistes 3D du jeu vidéo (DA, level artist, technical artist, environment artists, technical animateurs, etc.) maîtrisant les bases d'un moteur de jeu et souhaitant découvrir et maîtriser l'essentiel du moteur de jeu Unreal pour la partie graphique / tech art.
- Certains développeurs indépendants (non spécialistes) ou Level Designers peuvent également être éligibles.

## Prérequis

- Occuper un poste d'artiste 3D dans le domaine du jeu vidéo.
- Avoir une base solide sur les fondamentaux généraux de la 3D appliquée au temps réel.

## Accessibilité et délais d'accès

Nos formations sont accessibles aux personnes en situation de handicap, cependant l'accès à nos locaux pour les personnes à mobilité réduite demande un aménagement particulier.

Merci de nous en faire part afin de vous garantir un accueil optimal.

Nos formations sont accessibles dans un délai de 15 jours avant la date de début de formation.

## Qualité et indicateurs de résultats

Taux de satisfaction des apprenants.

## Objectifs pédagogiques

- Découvrir le moteur de jeu Unreal et devenir familier avec ses écosystèmes (Metahuman, Metahuman animator, Quixel Megascans, Reality Capture, Sketchfab, TwinMotion).
- Avoir une compréhension claire des enjeux liés à la partie graphique du moteur Unreal .
- Transitionner d'un moteur de jeu autre que Unreal, vers Unreal.
- Créer des environnements, concevoir des matériaux, gérer le Lighting dans le moteur Unreal.
- Comprendre le pipeline d'animation dans Unreal.

## Contenu de la formation

- JOUR 1
  - La première matinée est consacrée à la présentation d'Unreal à travers un exposé de son histoire et son écosystème, et à une prise en main des fonctionnalités de base : création d'un projet, comprendre l'Interface et la navigation et comprendre la customisation, les Plugins et le source control.
  - L'après-midi, les participants seront amenés à manipuler l'outil pour créer un environnement simple : manipulation des modelling tools, des foliage tools, du landscape tools, et de l'asset management.
  - Création d'un environnement basique pour terminer la 1re journée de formation.
- JOUR 2 - Cette journée est consacrée à la conception des matériaux et au Lighting.
  - : gestion des matériaux dans Unreal: création de matériaux simples, master material, instances et fonctions et optimisation et différentes techniques de shading : materials layering, manipulations d'UV.
  - Appréhender le Lighting dans le moteur : Lumen , Éclairage en temps réel et baking, Réfections, hardware vs software raytracing, Avantages et inconvénients des différents workflows.
- JOUR 3 - Cette journée est consacrée à la compréhension du pipeline d'animation dans Unreal.
  - Présentation des fonctionnalités suivantes : Control rig, animation blueprint, Level sequence et animation workflow.

## BERTIE (GAME ONLY FORMATIONS)

2 rue Bonnefoi, 69003 Lyon  
contact@bertieformation.com



FORMER LES TALENTS  
DU JEU VIDÉO & DE L'ANIMATION

- Introduction aux blueprints / bases de programmation : chargement de niveau, personnage 3ème personne, créations d'une plateforme mouvante pour le joueur, interactions avec les acteurs du monde, interactions avec le niveau, key binding.
- Les exercices applicatifs seront adaptés au public de la formation en fonction de leur profil plus orienté Art ou Technique.
- JOUR 4 - La dernière journée est dédiée à la mise en pratique des acquis des trois premières journées via la création d'un prototype simple d'un jeu 3ème personne dans son environnement.
  - Importation d'asset.
  - Setup 3rd person controller.
  - Environnement.
  - Conception des matériaux.
  - Lighting, etc.

### Organisation de la formation

#### Équipe pédagogique

Notre équipe élabore, structure et conçoit toutes nos offres de formation en allant chercher des formateurs ayant une expérience significative dans les secteurs du jeu vidéo et de l'animation, sur la base de vos besoins.

Diplômé d'un Master Game Art à Supinfogame, Tanguy Talbert commence sa carrière comme character et tech artist dans une entreprise d'outsourcing de personnages pour le jeu vidéo.

Il est aujourd'hui Tech Artist Unreal à Framestore Londres, société d'effets visuels et de production britannique et intervient sur un certain nombre de films, pubs et séries sur Unreal en Virtual production, Final pixel et en prévisualisation. Il forme également les équipes de Framestore au moteur Unreal.

#### Moyens pédagogiques et techniques

- Support de formation PowerPoint pour les aspects théoriques.
- Démonstration en direct sur le moteur.
- Question / réponses.
- Mises en situation, reproduction de la démonstration pour les apprenants.

#### Dispositif de suivi de l'exécution de l'évaluation des résultats de la formation

- Feuilles d'émargement
- Quiz d'évaluation des connaissances initiales
- Évaluation de la qualité du prototype final : éclairage (qualité et optimisation) et post process, animation Blueprint, environnement (qualité du layout, variété des techniques utilisés, optimisation et organisation de la scène, matériaux) et blueprints.

**Prix INTER** : 1950.00€ / bénéficiaire

**Prix INTRA** : merci de nous contacter

Vous avez des questions ?

Vous pouvez nous contacter : [contact@bertieformation.com](mailto:contact@bertieformation.com)