

Formation Unreal Engine pour l'architecture et le design

Introduction à la formation Unreal Engine

- Utilisation des « templates »
- L'interface
- Gestion de projet
- Manipulation d'objets

Création d'un projet Unreal Engine

- Importation de contenu de diverses sources
- Datasmith
- Gestion des objets
- Terrain et végétation
- Modélisation
- Éclairage
- Création des diverses lumières
- Création d'un éclairage extérieur (jour/nuit)

Matériaux et textures Unreal Engine

- L'éditeur de matériaux
- Les instances de matériaux
- Création de divers matériaux PBR (métal, bois, béton, verre, plastique, eau, etc.)
- Les « Material Function »

Animation Unreal Engine

- « Level Sequence »
- L'animation par « keyframe »
- La physique et les dynamiques

Production de rendus et animation Unreal Engine

- Production d'une image haute-résolution
- Production d'une vidéo animée

Interactivité Unreal Engine

- Initiation aux « Blueprints »
- Compilation d'un projet interactif