



La 3D temps réel sous Unreal Engine 5 - 2024

Objectifs :

- Connaître et maîtriser l'interface d'Unreal Engine 5
- Comprendre la contrainte temps réel
- Comprendre les principes fondamentaux du level building
- Apprendre les règles d'un blocking 3D efficace
- Apprendre la gestion du pipeline d'intégration 3D temps réel
- Approcher la création de Materials
- Obtenir des bases solides en lighting
- Comprendre les fondamentaux du modulaire
- Apprendre les bases de l'outil Blueprint
- Comprendre comment collaborer autour des problématiques d'environnement art
- Approcher la cinématique et sa mise en place dans Unreal Engine 5
- Approcher le Ray tracing
- Mettre en place des outils collaboratifs
- Approcher les problématiques de storytelling au sein de l'environnement
- Savoir préparer une production pour son portfolio

Public concerné et prérequis :

Aucune connaissance du logiciel Unreal 45 n'est nécessaire pour intégrer cette formation. Avoir des connaissances dans des logiciels de 3D est un plus. Cette formation est accessible aux débutants, étudiants et professionnels, personnes ayant déjà un bagage en CAO ou souhaitant aborder la 3D temps réel.

Qualification des intervenants :

Maxime Galland est CEO chez Alchemist Group est fort d'expérience dans le secteur de la 3D et du jeu vidéo.

Après un cursus d'apprentissage 3DVFX orienté dans le Character Art, il se passionne également pour l'industrie du jeu vidéo et de la 3D temps réel, notamment dans des moteurs comme Unity et Unreal Engine 5. Développant une expertise qui va du game design au technical art.

Fort de ces diverses compétences il évolue dans des entreprises de qualité AAA comme Tokkun studio, outsourcing renommée pour ses projets auprès de clients prestigieux tels que Square Enix ou Nintendo.

Fin 2018, il fonde Alchemist Pictures, une entreprise délivrant une expertise de qualité dans différents secteurs de la publicité au film en passant par la recherche ou encore le jeu vidéo. Toujours auprès de clients prestigieux tel que Ferrero, TF1, Renault ...

La formation étant au coeur de ses préoccupations, Maxime travaille en parallèle depuis 2017 pour différentes écoles supérieures ou centres de formation comme Bellecour Ecole, E-artsup, ISEFAC en tant qu'instructeur et mentor sur de nombreux domaines d'expertises.

Pixup Academy



Programme de formation

Moyens pédagogiques et techniques :

Chaque apprenant dispose d'un espace personnel sur notre intranet lui donnant accès à son planning, au suivi des émargements et à ses documents, il recevra les liens des classes virtuelles dispensées sur la plateforme zoom et un accès à chaque replay. Un accès au forum de discussions inter-apprenants lui sera envoyé au moment de la validation de son inscription. Vous accéderez par Internet 24h/24 et 7j/7 aux cours et exercices sélectionnés par nos soins et pendant la période octroyée. Vous disposerez également d'un accès et de contacts permanents avec les formateurs mais également avec l'équipe pédagogique.*les Replay sont disponibles pour une période +30 jours après leurs réalisations

Durée, effectifs :

30 heures.

15 stagiaires.

Programme :

Le planning et les techniques abordées sont donnés à titre informatif et peuvent être modifiés ou adaptés en fonction du besoin des apprenants.

Semaine 1 Chapitre 1 : La 3D temps réel
Module d'introduction

Chapitre 2 : Introduction à UE5
Interface générale et scène building
Le lighting

Chapitre 3 : Scène building technics

Création d'une scène à partir d'un kit imposé par le mentor / Introduction au Blueprint
Correction atelier jour 4 et initiation au storytelling
Séance de suivi de projet

Introduction à la cinématique
Le Ray Tracing et découverte du setup RTX
Chapitre 4 : Blueprint interactions
Introduction synthétique à la programmation, système d'interaction entre joueur et un level ...
Séance de suivi et progression

Pixup Academy

320 rue des barrières 85800 Le Fenouiller

Tél. 07.49.01.22.57 – contact@pixup-academy.fr

EURL - 2000 - – RCS 909 407 413 R.C.S LA ROCHE-SUR-YON – SIRET 90940741300014 – APE 8559A



Chapitre 5 : Projet de scène en équipe de 3 ou plus

Approfondissement des principes du level design, formation des équipes et préparation rapide à la pré-production

Suivi de projet (validation des storyboards)

Suivi de projet (validation de la maquette)

Suivi de projet (finalisation du projet, dernières pistes d'améliorations) + modules spécifiques aux projets d'élèves

Analyse des plans produits et bilan de formation

* Le planning et le programme sont donnés à titre informatif et sont susceptibles d'évoluer ou de s'adapter durant la formation en fonction du besoin des apprenants. Suivi de projet

Modalités d'évaluation des acquis :

Cette formation est dense en terme de contenu, elle navigue entre de nombreuses disciplines et savoirs connexes (relation entre level design et level building, relation entre set dressing et storytelling etc ...). Il sera donné quotidiennement des exercices à réaliser avec sérieux.

Le formateur remplit une grille d'évaluation au fur et à mesure de l'avancée de la masterclass, permettant de couvrir l'ensemble des points à maîtriser.

Cette grille sera remise avec une appréciation personnalisée dans l'attestation de formation.

Sanction visée :

Attestation individuelle de formation

Matériel nécessaire pour suivre la formation :

Une connexion internet haut débit et un micro casque (une webcam n'est pas obligatoire mais est un plus).

La formation nécessite un ordinateur relativement récent afin de faire fonctionner le logiciel Unreal Engine 5

Vous pourrez trouver une liste actualisée du minimum requis : <https://docs.unrealengine.com/en-US/GettingStarted/RecommendedSpecifications/index.html>

Délais moyens pour accéder à la formation :

En autofinancement :

Il est possible d'intégrer la formation au maximum 4 jours avant le début de cette dernière

Via une demande de financement par Pole Emploi :

En raison du délai de traitement des informations par les plateformes de Pôle Emploi. Nous vous conseillons d'anticiper un maximum avant le démarrage d'une formation pour réaliser l'ensemble des étapes administratives si la date de formation est déjà fixée. Prévoir au minimum 1 mois et demi pour être sûr que votre demande soit traitée par Pôle Emploi avant le démarrage.

Via une demande de financement par AFDAS, Agefiph... :

Pixup Academy

320 rue des barrières 85800 Le Fenouiller

Tél. 07.49.01.22.57 – contact@pixup-academy.fr

EURL - 2000 - – RCS 909 407 413 R.C.S LA ROCHE-SUR-YON – SIRET 90940741300014 – APE 8559A



Programme de formation

Prévoir au minimum 1 mois et demi pour être sûr que votre demande soit traitée

Accessibilité aux personnes à mobilité réduite :

*Formation accessible aux personnes en situation de handicap, n'hésitez pas à nous contacter.
Nous analysons avec vous vos besoins et vous proposons des solutions adaptées à votre situation.
Dans le cadre de la formation à distance, il n'y a pas de mise à disposition de locaux.

Taux de réussite à la formation :

100 %

Taux de satisfaction de la formation :

87,5 %

Tarif :

2 075,00 € HT

0,00 € TTC

Pixup Academy

320 rue des barrières 85800 Le Fenouiller

Tél. 07.49.01.22.57 – contact@pixup-academy.fr

EUROL - 2000 - – RCS 909 407 413 R.C.S LA ROCHE-SUR-YON – SIRET 90940741300014 – APE 8559A