



PROGRAMMES FORMATION MODULES *Annexe 1*

Unreal Engine permet de visualiser instantanément les modifications grâce à un rendu en temps réel haute qualité. Cela donne aux artistes la possibilité d'obtenir un résultat proche du photoréalisme, notamment grâce à des systèmes d'éclairage avancés (Lumen) et de shaders puissants. Le moteur favorise la collaboration entre artistes, développeurs et designers. Cela accélère la production tout en maintenant une haute qualité artistique.

Métiers : Infographiste 3D, Modeleur 3D, Concept artiste 3D, Designer 3D

Tout public : Accessible tout public, aisance pour le dessin et la visualisation dans l'espace

Prérequis : Expérience dans les techniques graphiques

 **MODALITÉ DE LA FORMATION**
Présentiel - Mixte ou distanciel

 **LIEUX DE FORMATION**

École : 62 av Maréchal Joffre
Annexe : 2 Rue André Breyer
65000 Tarbes

 **MOYENS PÉDAGOGIQUES**

Accès réseau à un espace de travail personnel sur le serveur de l'Institut, accessible sur le centre ou depuis le domicile, logiciels compris.

 **MOYENS D'APPRÉCIATION DE RÉSULTATS**

Productions et mise en situation.

 **PLANNING DE FORMATION**
2 sessions/an
d'octobre à juillet

 **RÈGLEMENT INTÉRIEUR**
Remis lors de l'inscription.

 **VALIDATION DE LA FORMATION :**
Attestation de compétences

MODULE CU1 - LIGTHING & VFX sur UNREAL - 6 jours - 1620€ (45€/h)

Cette formation vous permettra de maîtriser les outils Lumen, raytracing, lightmass, ainsi que l'intégration des VFX temps réel. Acquérir ses techniques avancées vous permettra de créer des atmosphères réalistes et crédibles attendus dans le design visuel..

Programme: Jour 1 - Introduction au VFX / Prise en main de Niagara

Jour 2 - Particules avancées / Intégration des VFX dans la scène Jour 3 Finalisation projet VFX

Jour 4 - Introduction au lighting/ Lumen et raytracing Jour 5 Optimisation et performance visuelle

Jour 6 - Application sur un mini projet.

MODULE CU2 - TEXTURING sur SUBSTANCE PAINTER - 3 jours - 810€ (45€/h)

vous concevrez des textures pour rendre un objet 3D crédible et évocateur (elles permettent d'appliquer : les couleurs, les motifs, le relief, l'usure...). Vous simulerez la manière dont différentes surfaces réagissent à la lumière, qu'il s'agisse de brillance, de transparence, de rugosité, ou d'effets spécifiques. Substance Painter est le logiciel utilisé pour créer des textures réalistes ou stylisées

Programme: Jour 1 - Prise en main du logiciel et fondamentaux

Jour 2 - Techniques avancées et création Jour 3 - Réalisation d'un asset complet de l'import au rendu final

MODULE CU3 - REALISER UNE CINEMATIQUE sur UNREAL - 1350 €/semaine

Réaliser la création d'environnement avec Unreal Engine vous permettra d'atteindre la qualité attendue par des studios de jeu, d'animation, d'architecture et d'événementiel.

***Possibilité de suivre une semaine de formation indépendante**

Programme: Semaine 1 - introduction à Unreal et aux outils VFX Semaine 2 et 3 - Création d'un environnement et son lighting sur Unreal Semaine 4 - Finalisation et rendu environnement avec cinématique sur Unreal