



# Formation Unreal 5

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

Programme de formation

The prodware logo, featuring the word 'prodware' in white lowercase letters, followed by a blue '3D' icon. The logo is positioned on a black background that is part of a large blue and black arrow graphic pointing upwards and to the right.

prodware<sup>3D</sup>

# Unreal 5 - Visualisation en temps réel pour l'industrie - Initiation à la visualisation industrielle simple 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 et des éclairages pour habiller les éléments de son projet afin de mieux le présenter.

### Public

Graphiste, Bureau d'étude, Concepteur...

### Durée

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

Soit 14 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

### Equipement requis

PC avec licence à jour

Connexion internet Casque audio ou enceinte avec microphone

### Code formation

FOUNREALINDUS-INI2

## 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

## 3. MATERIAUX

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

## 4. ECLAIRAGE

- ✓ Types de lumières
- ✓ Post Process

### 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

