

## PROGRAMME DE FORMATION EN PRÉSENTIEL ET DISTANCIEL

## WORKFLOW C4D VERS UNREAL ENGINE 5

## ORIENTATION CINÉMATIQUE

## OBJECTIFS OPÉRATIONNELS

Savoir naviguer dans l'interface  
Appliquer des matériaux et des textures  
Savoir éclairer une scène  
Animer des objets  
Placer et agencer des objets

Optimiser les performances  
Intégrer des scènes dans un projet  
Ajouter de l'interactivité  
Finaliser et optimiser le projet

## Nos équipes s'engagent à vous rappeler sous 24 à 72 heures

**Public concerné**

Utilisateurs de Cinema 4D, débutants, intermédiaires ou avancés: DA, graphistes, motion designers, infographistes 3D, architectes, designers qui désirent accéder à Unreal Engine pour réaliser des films d'animations de haute qualité.

**Pré-requis**

Utilisateurs de Cinema4D qui désirent exploiter le contenu produit dans C4D pour créer des rendus et des cinématiques dans Unreal Engine 5.

**Durée de la formation et modalités d'organisation**

En distanciel  
Durée: 35 heures  
3250€ ht, 3900€ ttc.  
Entrée permanente.  
En présentiel  
Durée: 5 jours.  
Inter: 3250€ ht  
Intra: à partir de 1200€ ht la journée.  
Horaires: 9h30-13h/14h-17h30

**Lieu de la formation**

Dans les locaux de nos partenaires ou à distance

**Moyens et méthodes pédagogiques**

Explications, démonstrations, exercices, vérification des acquis

**Profil du(des) formateur(s)**

Plusieurs années d'expérience dans l'enseignement et dans la production.

**Modalités d'évaluation**

Questionnaire d'évaluation en fin de session

**Moyens techniques**

En distanciel : le stagiaire doit disposer du logiciel enseigné, du logiciel permettant la connexion à distance avec le formateur et d'une connexion de bonne qualité.  
En présentiel : Un ordinateur par personne  
- Vidéo projecteur - Connexion Internet

**► Introduction à la formation**

Présentation d'Unreal Engine 5 et de ses fonctionnalités clés  
Présentation des scènes.c4d et de leur utilisation dans Unreal Engine 5  
Installation et configuration d'Unreal Engine 5 sur votre ordinateur

**► Navigation dans l'interface d'Unreal Engine 5**

Préparation et Importation d'une scène.c4d dans Unreal Engine 5  
Compréhension des différents types de fichiers et de leurs fonctionnalités  
Ajustement des paramètres d'importation pour optimiser la scène

**► Gestion des matériaux et des textures dans Unreal Engine 5**

Application des matériaux de la scène.c4d sur les objets dans Unreal Engine 5  
Utilisation des textures et des canaux de matériaux dans Unreal Engine 5  
Création et modification des matériaux pour obtenir le rendu souhaité

**► Éclairage de la scène dans Unreal Engine 5**

Ajout de lumières et réglage des paramètres d'éclairage  
Utilisation d'ombres et de réflexions pour améliorer le réalisme de la scène  
Utilisation de l'outil de Lightmass pour calculer l'éclairage global

**► Animation des objets dans Unreal Engine 5**

Utilisation de l'animation de transformation pour animer des objets  
Création d'animations simples à l'aide de la timeline d'Unreal Engine 5  
Importation d'animations préexistantes à partir de la scène.c4d

**► Placement et agencement des objets dans la scène**

Utilisation des outils de placement et de transformation pour positionner les objets  
Création de niveaux et de sous-niveaux pour organiser la scène  
Utilisation des outils de collision pour définir des interactions entre les objets

**► Optimisation des performances de la scène**

Utilisation des outils de profiling pour identifier les problèmes de performance  
Optimisation des paramètres de rendu et des ressources pour maximiser les performances  
Techniques de LOD (Levels of Detail) pour gérer la distance d'affichage des objets

**► Intégration de la scène dans un projet Unreal Engine 5 plus vaste**

Utilisation de la scène.c4d comme élément d'un environnement de jeu plus vaste  
Création de niveaux et de zones de jeu cohérentes avec la scène importée

**► Ajout d'interactivité à la scène**

Initialisation à Blueprint pour créer des interactions et des comportements personnalisés simples  
Ajout de collisions et de détections d'interactions avec les objets de la scène

**► Finalisation et optimisation du projet**

Révision générale du projet et correction des éventuels problèmes  
Optimisation finale de la performance, des effets visuels  
Discussion sur les étapes suivantes et les ressources supplémentaires pour continuer à explorer Unreal Engine 5