



Fiche technique **ENVIRONMENT ARTIST**

Public concerné :

- Demandeur d'emploi
- Tout public

Pré-requis :

- Connaissances requises en modélisation 3D, niveau évalué par un formateur.
- Avoir déjà exercé un métier lié à la 3D.

Objectif :

- Spécialisation et développement de compétences spécifiques à chaque sessions, en vue d'une évolution ou d'un changement de carrière vers le métier d'environnement artist.

Recrutement :

- Fournir CV et lettre de motivation.
- Entretien individuel avec un formateur.

Lieu de formation :

INTERACTIVE ART & DESIGN
41 rue de Ferran
34090 MONTPELLIER

Moyens techniques :

Matériel informatique fourni sur place.

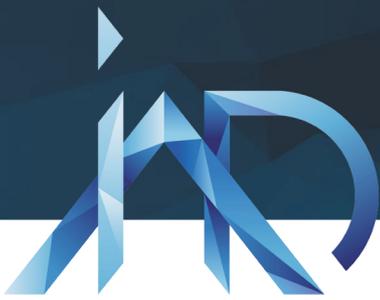
Tarif :

Le tarif est de 40€/heure TTC (soit 33 €/heure HT). Le tarif total s'établit en fonction du nombre de sessions choisies par le candidat.

Programme de formation :**SESSION 1 : INITIATION UNREAL ENGINE - 35 heures**

Objectif : Identifier les bases du logiciel Unreal Engine et concevoir une scène de base.

- Création et setting d'un nouveau projet.
- Importation d'un modèle 3D.
- Création d'un Basic Shader pour un modèle 3D.
- Placement d'un modèle 3D dans un espace tridimensionnel.
- Création d'un mood lumineux (Basic et Raytracing).



SESSION 2 : MODULARITÉ - 77 heures

Objectif : Concevoir des modules, des UVs et des textures spécifiques pour un environnement

- Création de modules pour un environnement (straight, corner, etc.).
- Création de texture tileable spécifique à l'environnement.
- Gestion des UVs des modules pour un environnement.

SESSION 3 : CRÉATION DE TERRAIN - 91 heures

Objectif : Construire un terrain procédural complet.

- Création de terrain et création de terrain procédural.
- Création de texture liées au terrain.
- Intégration du terrain dans Unreal Engine.
- Création de shader lié au terrain.
- Création de Sky (skydome HDRI et skysphere HDRI).

SESSION 4 : VÉGÉTATION - 49 heures

Objectif : Créer de la végétation et de la végétation procédurale.

- Création de végétation.
- Création de végétation procédurale.
- Création de shader spécifique à la végétation (translucency et subsurface).
- Intégration du terrain dans Unreal Engine.

SESSION 5 : PROPSING - 56 heures

Objectif : Concevoir des props dans Unreal Engine.

- Création de props (high et low poly).
- Dépliage des UVs pour baking.
- Baking et texturing.
- Optimisation liée au propsing.