

PROGRAMME DE FORMATION EN PRÉSENTIEL

WORKFLOW C4D VERS UNREAL ENGINE 5

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

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 présentiel
 Durée: 5 jours.
 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

10/2025