

Bâtiment et construction

Unreal Engine pour l'architecture et le design (EQ)

Cette formation vise à enseigner aux participants les outils du logiciel Unreal Engine pour la réalisation d'environnements 3D interactifs, sans calcul de rendu, permettant de s'y déplacer en temps réel, y faire des modifications avec un résultat immédiat et même de réaliser une expérience en réalité virtuelle.

Clientèle visée

Cette formation s'adresse aux architectes, aux techniciens en architecture, aux designers d'intérieur et aux techniciens en aménagement paysager.

Objectif

L'objectif principal de ce cours est de permettre aux participants de réaliser des environnements 3D interactifs en temps réel, des modèles BIM et tout autre design 3D.

Contenu

- Présentation de Unreal Engine
- Compréhension de l'interface et son fonctionnement
- Compréhension des matériaux et éclairages
- Manipulation d'objets
- Optimisation des modèles CAD dans 3ds Max
- Importation de modèles CAD
- Réalisation de l'environnement
- Création des matériaux et de l'éclairage
- Habillage de l'environnement (terrain, végétation, etc.)
- Introduction aux « Blueprints »
- Réalisation d'un exécutable de l'environnement
- Expérimentation en réalité virtuelle
- Présentation de Twinmotion et Lumion

Préalable

Connaissance de base d'un logiciel CAD ou BIM (SketchUp, AutoCAD, Revit, AchiCAD, etc.).

Durée : 45 h

Attestation

À la fin de la formation, les candidats recevront une attestation de la Société de formation et d'éducation continue (SOFEDUC) avec des unités d'éducation continue (UEC).

