

## Formation storyboard dans Unreal Engine – Programme

### 1<sup>er</sup> jour :

Durée	Sujet
30 min	Introduction à Unreal Engine / Epic par Joan da Silva Présentation de Praxinos et de la formation par Elodie Moog
30 min	Démarrer Unreal Engine <ul style="list-style-type: none"> <li>• vérifier que tout le monde a bien installé UE, Iliad et Epos</li> <li>• comprendre les différents projets types</li> <li>• démarrer un projet vierge</li> <li>• comprendre l'interface (panneaux, naviguer dans le viewport)</li> <li>• activer Iliad et Epos + quelques options</li> </ul> <i>Mise en pratique</i>
1 heure	Comprendre les Textures 2D <ul style="list-style-type: none"> <li>• introduction à Iliad et à ce qu'il permet de faire</li> <li>• les choses possibles et impossibles avec Iliad</li> <li>• créer une Texture 2D avec Iliad</li> <li>• explication de l'interface</li> <li>• conception d'une brosse simple dans Iliad (comprendre les nodes et les variables exposables)</li> </ul> <i>Mise en pratique</i>
10 min	<i>Pause</i>
45 min	Comprendre les Materials : <ul style="list-style-type: none"> <li>• présentation des Materials et exemples</li> <li>• création d'un material</li> <li>• exemples de configuration : lit, unlit, metallic, rough, emissive, etc</li> <li>• assigner un material à une shape</li> <li>• activer le mode Iliad pour dessiner sur une shape</li> </ul> <i>Mise en pratique</i>
15 min	Présentation du Sequencer et des Level Sequence.
1 heure	<i>Pause Repas</i>
1 heure	Epos : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendre la différence entre Level Sequence, Board Sequence et Shot Sequence</li> <li>• Création et configuration des éléments suivants : Board Sequence, Shot Sequence, Caméra, Plane, Drawing, Light Table, Material Instance, etc.</li> </ul>
2 heures	<i>Pratique et création d'un court prédec de quelques Shot Sequences.</i>

## 2<sup>e</sup> jour :

Durée	Sujet
1 heure	Révision des sujets de la veille (vérification que les bases sont acquises) : <ul style="list-style-type: none"><li>• Créer un nouveau projet Unreal</li><li>• Créer une Texture 2D avec Iliad</li><li>• Créer une Odysseu brush</li><li>• Créer un material transparent émissif et l'assigner à une shape</li><li>• Créer un storyboard avec Epos</li><li>• Rouvrir le projet de la veille</li></ul>
1 heure	Les environnements : <ul style="list-style-type: none"><li>• La bibliothèque Quixel</li><li>• La marketplace Unreal</li><li>• migrer un environnement d'un uproject à l'autre</li></ul> <i>Mise en pratique</i>
10 min	<i>Pause</i>
1 heure	Placer un storyboard dans l'environnement 3D : <ul style="list-style-type: none"><li>• Level</li><li>• Snap position (Shot view vs Board view)</li><li>• Plane Distance vs Focal Length</li><li>• Paramètres caméra</li><li>• Continuer la création de son storyboard en générant des Shot déjà placés dans l'environnement</li></ul> <i>Mise en pratique</i>
1 heure	<i>Pause Repas</i>
30 min	Mouvements de caméra <ul style="list-style-type: none"><li>• créer des clés de la caméra</li><li>• utiliser les courbes</li><li>• détacher un Plane</li><li>• utiliser un Transform Track pour déplacer un Plane</li></ul> <i>Mise en pratique</i>
1 heure	Incorporer de nouveaux Acteurs à une scène : <ul style="list-style-type: none"><li>• Outliner &gt; Sequencer</li><li>• Visibility</li><li>• Transform Track</li><li>• Incorporer un personnage riggé et l'animer (ou utiliser des animations existantes)</li></ul> <i>Mise en pratique</i>

Durée	Sujet
30 min	Ajouter de nouveaux éléments : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Notes</li> <li>• Son</li> </ul>
10 min	<i>Pause</i>
1 heure	Mise en pratique des cours : animatique avec mouvements de caméra et un personnage déplacé

### 3<sup>e</sup> jour :

Durée	Sujet
1 heure	Révision et Q&A des sujets de la veille.
1 heure	Fonctionnalités avancées : <ul style="list-style-type: none"> <li>• cloner et dupliquer un Drawing</li> <li>• cloner un Shot</li> <li>• clés d'opacité</li> <li>• takes</li> </ul> <i>Mise en pratique</i>
10 min	<i>Pause</i>
30 min	Utiliser des séquences vidéos ou séquences d'images via les Media Track <i>Mise en pratique</i>
30 min	Importer des séquences d'images pour réaliser un storyboard : <i>Mise en pratique</i>
1 heure	<i>Pause Repas</i>
15 min	Travailler avec plusieurs Levels et les options de visibility
30 min	Exporter son travail : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Storyboard Render Queue (et ses options)</li> <li>• Storyboard Sequence (et ses options)</li> <li>• export depuis Iliad</li> </ul>
15 min	Comprendre la nomenclature dans Epos
2 heures	Pratique, présentation des prédec, Q&A

4<sup>e</sup> et 5<sup>e</sup> jour : terminer l'animatique et la rendre à la fin du dernier jour.

6<sup>e</sup> jour : Bon réveillon et Joyeux Noël.