

LIAN

INSTITUT DES ARTS NUMÉRIQUES

DURÉE -RYTHME-MODALITÉS

Durée 45 H. Rythme à définir.

Formation ouverte toute l'année .

En distanciel.

LIEU DE LA FORMATION

Sur toute la France

PRÉREQUIS

Avoir une connaissance pratique d'Unreal Engine 5 (interface, blueprints de base)

Savoir structurer une scène simple et intégrer des assets

Être à l'aise avec l'environnement numérique

TARIFS 2025-2026

TARIFS 2025-2026

3850€/apprenant

ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES

L'institut des Arts Numériques défend le principe que les étudiants en situation de handicap , ou présentant un trouble de santé invalidant, ont des capacités et des souhaits de réussite et d'intégration professionnelle, identique à ceux des étudiants ne présentant pas de handicap.

CONTACT

Remy KREYS

[Demande d'informations](#)

Accessibilité :

Aménagements possibles personnes en situation de handicap.

Contact : admi@institutdesartsnumeriques.online

Edition Septembre 2025

FORMATION SPÉCIALISANTE INTERMÉDIAIRE

Donnez vie à des expériences immersives complexes

VOUS AVEZ LES BASES. PASSEZ AU NIVEAU SUPÉRIEUR.

Vous avez déjà exploré les fondamentaux d'Unreal Engine 5 ? Cette formation intermédiaire vous accompagne dans l'élargissement de vos compétences techniques et créatives pour concevoir des expériences interactives complexes et professionnelles.

Encadré par un formateur expert du moteur d'Epic Games, vous apprendrez à développer des mécaniques de gameplay dynamiques, à structurer vos projets pour une production solide, et à maîtriser les outils avancés d'Unreal pour créer des univers plus immersifs.

CE QUE VOUS APPRENDREZ

Tout au long de la formation, vous développerez un prototype jouable, en intégrant des mécaniques complexes et une interface complète. Vous apprendrez à penser comme un professionnel de la production Unreal en appliquant les bonnes pratiques de structuration, d'optimisation et de documentation.



OBJECTIFS

- Approfondir la maîtrise des Blueprints (fonctions, variables, logiques complexes)
- Concevoir des systèmes d'interactions évolués (portes, inventaire, triggers)
- Créer des interfaces utilisateur dynamiques avec UMG (menus, HUD, feedbacks)
- Développer une IA basique (ennemis, patrouilles, états)
- Gérer les transitions de scènes, l'état du jeu et les sauvegardes
- Optimiser les performances pour un rendu fluide sur plusieurs plateformes
- Intégrer des effets visuels, lumières dynamiques et séquences cinématiques

POUR QUI ?

Cette formation s'adresse aux personnes ayant suivi une formation Unreal Engine 5 débutant ou ayant une première expérience du moteur. Elle est idéale pour les développeurs indépendants, les game designers, les artistes techniques et tous les créatifs souhaitant élever leur maîtrise du moteur vers un niveau professionnel.