

DURÉE -RYTHME-MODALITÉS

Durée 45h 00 .Rythme à définir.
Formation ouverte toute l'année .
En distanciel.

LIEU DE LA FORMATION

Sur toute la France

PRÉREQUIS

Maîtrise des fondamentaux d'Unity
(scènes, assets, matériaux, scripts simples en C#).
Bonne connaissance de l'environnement 3D.
Être à l'aise avec les outils informatiques professionnels de création graphique et technique.

NOMBRE DE PARTICIPANTS

4 Apprenants maximum par session.

TARIFS 2025-2026

3500€TTC / apprenant

ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES

EN SITUATION DE HANDICAP

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

Coordinateur administratif et admission

[Demande d'informations](#)

Accessibilité :

Aménagements possibles personnes en situation de handicap.

Contact : admi@institutdesartsnumeriques.online

Edition Septembre 2025

FORMATION SPÉCIALISANTE ADVANCE

Maîtrise professionnelle du moteur 3D

PLONGEZ DANS L'UNIVERS TECHNIQUE ET CRÉATIF DU TEMPS RÉEL 3D

Conçue pour les professionnels du numérique et les utilisateurs expérimentés d'Unity, cette formation vous propose de perfectionner vos compétences techniques sur l'un des moteurs 3D les plus utilisés dans les secteurs du jeu vidéo, de la visualisation architecturale, de l'animation interactive et des serious games. Vous y apprendrez à structurer proprement un projet complexe, créer des mécaniques de gameplay avancées, intégrer de l'intelligence artificielle, et optimiser votre scène pour une expérience fluide et professionnelle.

CE QUE VOUS APPRENDREZ

Durant cette formation intensive, vous approfondirez votre maîtrise de Unity en travaillant sur des projets concrets, dans des conditions proches d'un environnement de production. Vous développerez un prototype interactif complet en appliquant des techniques professionnelles de scripting, d'animation, de navigation IA et d'optimisation. Un accent particulier est mis sur la rigueur de développement, la lisibilité du code et l'autonomie dans la gestion d'un projet interactif 3D.



OBJECTIFS

- Structurer un projet Unity avec une architecture de code solide et professionnelle
- Créer et intégrer des mécaniques de jeu complexes
- Gérer l'interactivité et les déplacements grâce au système NavMesh
- Intégrer des animations et gérer les états via Animator Controller
- Concevoir un projet fluide, lisible et optimisé pour le rendu temps réel
- Finaliser un prototype jouable à destination d'un client, studio ou éditeur

POUR QUI ?

Professionnels, développeurs, game designers ou artistes techniques ayant déjà une pratique régulière de Unity et de la programmation C#.