

DURÉE & RYTHME

Formation ouverte toute l'année en distanciel.

Durée 60h 00 . Rythme à définir.

LIEU DE LA FORMATION

Sur toute la France

PRÉREQUIS

Maîtrise complète des bases d'Unreal Engine 5
Expérience préalable en Blueprints et/ ou C++ dans UE5
Notions solides de design interactif, pipeline 3D ou développement gameplay
Connaissance de l'organisation de projets complexes sous UE5

NOMBRE DE PARTICIPANTS

4 à 8 Apprenants maximum par session.

UNREAL ENGINE 5

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.

TARIFS 2025-2026

4500€/ apprenant

CONTACT

Barbara CYRSUKI
Coordinatrice administrative et admission

[Demande d'informations](#)

FORMATION SPÉCIALISANTE ADVANCE

Donnez vie à des expériences immersives complexes

DÉPLOYEZ LA PUISSANCE D'UNREAL POUR DES EXPÉRIENCES HAUT DE GAMME

Vous maîtrisez déjà les fondamentaux d'Unreal Engine 5 et souhaitez repousser les limites de vos projets ? Cette formation avancée s'adresse aux professionnels et utilisateurs expérimentés désireux de produire des contenus interactifs ambitieux : gameplay complexe, rendu haut de gamme, systèmes multijoueur, optimisation de production...

Accompagné par des experts du moteur, vous consoliderez vos compétences en Blueprints et C++, en design système et rendu temps réel, pour passer du prototype au projet finalisable et industrialisable.



CE QUE VOUS APPRENDREZ

Au cours de la formation, vous apprendrez à :
Structurer un projet Unreal Engine à l'échelle professionnelle

Développer des systèmes interactifs avancés avec Blueprints ou C++
Intégrer du gameplay multijoueur (réplication, sessions, synchronisation)
Exploiter les outils de rendu temps réel : Lumen, Nanite, Niagara
Créer des cinématiques, du level streaming et des systèmes narratifs
Optimiser vos scènes pour une publication multiplateforme fluide

OBJECTIFS

Concevoir des mécaniques de jeu complexes et modulaires
Implémenter des systèmes de données persistants (inventaires, sauvegardes, game states)
Gérer l'interactivité dans des environnements lourds ou partagés
Développer une démo technique ou un prototype jouable digne de production
Appliquer les standards techniques et méthodologiques d'un studio

POUR QUI ?

Développeurs, technical artists ou chefs de projet techniques

Créateurs expérimentés ayant déjà conçu des scènes ou des prototypes sous UE5