

LIAN

INSTITUT DES ARTS NUMÉRIQUES

DURÉE -RYTHME-MODALITÉS

Durée **60H**. Rythme à définir.

Formation ouverte toute l'année .

En distanciel.

LIEU DE LA FORMATION

Sur toute la France

PRÉREQUIS

Avoir suivi le bloc intermédiaire Unreal Engine 5 ou expérience équivalente
Maîtrise des concepts de modélisation, matériaux, UV, texturing
Bonnes bases en programmation (variables, fonctions, conditions, événements, blueprints intermédiaires)

TARIFS 2025-2026

5000€TTC / apprenant 36H

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 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