



## 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  
Bonne bases en programmation (variables, fonctions, conditions, événements, blueprints intermédiaires)

## TARIFS 2025-2026

5000€TTC / apprenant 36H

## ACCESIBILITÉ 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 : [admin@institutdesartsnumeriques.online](mailto:admin@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