

DURÉE & RYTHME

Formation ouverte toute l'année en distanciel.

Durée 40 h 00 . Rythme à définir.

LIEU DE LA FORMATION

Sur toute la France

PRÉREQUIS

Maîtrise des fondamentaux d'un logiciel de modélisation (Maya, Blender)

NOMBRE DE PARTICIPANTS

4 à 8 Apprenants maximum par session.



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, identiques à ceux des étudiants ne présentant pas de handicap.

TARIFS 2025-2026

3200€/apprenant

CONTACT

Barbara CYRSUKI
Coordinatrice administrative et admission

[Demande d'informations](#)

FORMATION THE DUNGEON

Créez un jeu complet en environnement souterrain

IMMERGEZ-VOUS DANS LA CONCEPTION D'UN DONJON INTERACTIF

Apprenez à créer un jeu complet autour d'un environnement souterrain riche en détails. The Dungeon est une formation immersive qui vous guide à travers toutes les étapes de création d'un jeu d'exploration dans un univers de type donjon : modélisation, texturing, éclairage, logique de gameplay et interactivité.

Pensée pour les créateurs ayant déjà une base en environnement 3D et en moteur de jeu (Unity ou Unreal Engine), cette formation vous pousse à concevoir un univers cohérent, captivant, et techniquement propre.

CE QUE VOUS APPRENDREZ

À travers cette expérience encadrée, vous apprendrez à :

Créer et modéliser les éléments constitutifs d'un donjon (architecture, accessoires, pièges, portes, couloirs...)

Structurer un niveau de jeu immersif et lisible pour l'utilisateur

Implémenter des mécaniques de jeu comme l'exploration, la collecte, les énigmes ou les déclencheurs

Utiliser des outils de lighting, de post-processing et d'ambiance sonore pour renforcer l'atmosphère.



Définir des logiques d'interaction (ouverture de portes, apparition d'ennemis, effets visuels)

Organiser un projet complet autour d'un thème unique et maîtriser son pipeline de production

OBJECTIFS

- Réaliser un environnement de type donjon jouable, interactif et optimisé
- Développer ses compétences techniques et artistiques autour d'un projet concret
- Travailler la cohérence narrative et visuelle dans la construction de niveaux
- Apprendre à organiser un projet en vue d'une présentation professionnelle

POUR QUI ?

Cette formation s'adresse aux artistes 3D, développeurs, techniciens d'environnement ou étudiants ayant déjà une première expérience sur un moteur de jeu. Idéale pour créer une pièce forte de portfolio ou tester un concept de gameplay narratif.