



GAME DÉVELOPPEUR UNREAL ENGINE Annexe 1

Notre formation dédiée à la création de jeux vidéo sur Unreal Engine permet d'apprendre toutes les étapes du développement: conception, modélisation 3D, programmation visuelle (Blueprints), intégration des assets, gestion de la physique, effets spéciaux et optimisation. Cela offre une vision globale du processus de création et prépare à travailler en équipe sur des projets complets

Métiers : Game Développeur – Développeur Unreal Engine

Tout public : Tout public sur entretien et dossier

Prérequis : Pratique de l'Anglais et pratique courante de l'ordinateur

 **MODALITÉ DE LA FORMATION**
Présentiel
Mixte ou distanciel

 **LIEUX DE FORMATION**

École : 62 av Maréchal Joffre
Annexe : 2 Rue André Breyer
65000 Tarbes

 **MOYENS PÉDAGOGIQUES**

Accès réseau à un espace de travail personnel sur le serveur de l'Institut, accessible sur le centre ou depuis le domicile, logiciels compris.

 **MOYENS D'APPRÉCIATION DE RÉSULTATS**

Productions et mise en situation.

 **PLANNING DE FORMATION**
2 sessions/an
d'octobre à juillet

 **RÈGLEMENT INTÉRIEUR**
Remis lors de l'inscription.

 **VALIDATION DE LA FORMATION :**
Attestation de compétences

MODULE UNREAL ENGINE 1 - LIGTHING - 5 jours - 1350€ (45€/h)

Art et principes de lighting artiste en temps réel. réaliser dans un environnement l'éclairage d'une séquence animée en temps réel.

Programme : 1 : Fondamentaux du lighting 2 : Logique et contrôles 3 : Blueprints avancés et données 4 : Gameplay et UI physiques 5 : Optimisation et export

MODULE UNREAL ENGINE 2 - BLUEPRINTS- 5 jours - 1350€ (45€/h)

Programmer dans Unreal et créer un projet de jeu avec l'éditeur de scripting Blueprints

Programme : 1 : Introduction au Blueprints 2 : Paramétrages des lumens et gestion des réflexions 3 : Lumières atmosphériques 4 : Optimiser et séquencer et 5 : Rendu projet finalisé

MODULE UNREAL ENGINE 3 - LEVEL ART- 5 jours - 1350€ (45€/h)

Concevoir un environnement modulaire, en intégrant des modélisations et texturées de lighter, de créer des matériaux/shaders, des decals et de la finalisation dans Unreal

Programme : 1 : Création du Terrain 2 : Importer des assets 3 : Ajout de decals-Assemblage et Shaders 4 : Lighting et atmosphère de la scène 5 : Présentation Finale

MODULE UNREAL ENGINE 4 - SHADER & VFX AVANCÉ - 5 jours - 1350€ (45€/h)

Concevoir une scène de VFX en temps réel sur Unreal Engine et maîtriser la création de matériaux dynamiques, éclairage et système de particules complexes.

Programme : 1 : Interface VFX et assets 2 : Matériaux et éclairages 3 : Système de particules 4 : Rendu final de projet

MODULE UNREAL ENGINE 5 - ANIMATION - 4 jours - 1080€ (45€/h)

Apprendre à importer, configurer et animer des personnages et objets directement dans Unreal Engine.

Programme : 1 : Importer des assets 2 : Animation Blueprint 3 : State machine et transition 4 : Intégration au Character Blueprint 5 : Présentation Finale