

Mis à jour le 03/06/2026

S'inscrire

# Fromatio Unreal Engine : développement de jeux vidéo

3 jours (21 heures)

## Présentation

Unreal Engine permet de concevoir des jeux vidéo interactifs grâce à son système de programmation visuelle Blueprint, sans nécessiter de développement C++ avancé.

Notre formation Unreal Engine : développement de jeux vidéo avec Blueprint vous permettra de créer un mini-jeu jouable en maîtrisant les bases du gameplay, des contrôles, des interactions et de l'interface utilisateur.

Vous apprendrez à comprendre le Gameplay Framework, à créer un personnage jouable, à configurer les inputs, à manipuler les Blueprints et à construire des mécaniques de jeu simples.

Vous serez en mesure de mettre en place des interactions avec l'environnement, des objets collectables, des portes, des déclencheurs, un score, des objectifs et une interface avec UMG.

À l'issue de cette formation, vous serez capable de concevoir, tester et packager un mini-jeu jouable avec Unreal Engine et Blueprint.

Comme toutes nos formations, celle-ci vous présentera **la dernière version stable** de la technologie et ses nouveautés.

## Objectifs

- Comprendre le Gameplay Framework d'Unreal Engine.
- Créer des mécaniques de jeu avec Blueprint.
- Configurer un personnage jouable, des contrôles et une caméra.
- Mettre en place des interactions, objets collectables et déclencheurs.
- Créer une interface utilisateur avec UMG.

- Finaliser et packager un mini-jeu jouable.

## Public visé

- Game designers
- Développeurs débutant sur Unreal Engine
- Technical artists
- Graphistes 3D souhaitant créer des expériences interactives
- Professionnels souhaitant prototyper un jeu vidéo avec Blueprint

## Pré-requis

- Connaissances de base de l'interface Unreal Engine.
- Notions générales de logique de programmation appréciées.
- Aucune maîtrise du C++ n'est requise.
- Une première expérience en création 3D ou game design est un plus.

## Pré-requis techniques

- Unreal Engine installé dans sa dernière version.
- Windows 10/11.
- Processeur multicœur récent.
- 16 Go de RAM minimum, 32 Go recommandés.
- Carte graphique dédiée compatible DirectX 12.
- Souris avec molette recommandée.

## Programme de notre formation Unreal Engine : développement de jeux vidéo

[Jour 1 - Matin]

### Fondamentaux du Gameplay Framework et Blueprint

- Comprendre le rôle d'Unreal Engine dans la création de jeux vidéo
- Découvrir le Gameplay Framework : GameMode, Pawn, Character, PlayerController
- Comprendre la logique visuelle de Blueprint
- Manipuler les variables, événements, fonctions et conditions
- Organiser un projet de jeu vidéo avec une structure claire
- Atelier pratique : Créer les premiers Blueprints et déclencher des événements simples dans une scène jouable.

[Jour 1 - Après-midi]

### Personnage jouable, contrôles et caméra

- Créer un personnage jouable avec Character et Pawn
- Configurer les inputs clavier, souris ou manette
- Mettre en place les déplacements du joueur
- Configurer une caméra de jeu
- Comprendre les interactions entre PlayerController, Character et GameMode
- Atelier pratique : Créer un personnage jouable avec déplacements, caméra et contrôles de base.

[Jour 2 - Matin]

## Interactions de gameplay et objets collectables

- Créer des interactions entre le joueur et l'environnement
- Utiliser les collisions, triggers et événements d'overlap
- Mettre en place des objets ramassables
- Créer des portes, interrupteurs et mécanismes simples
- Gérer les états de jeu avec variables et conditions
- Atelier pratique : Créer un niveau jouable avec objets collectables, portes et interactions simples.

[Jour 2 - Après-midi]

## Interface utilisateur, score et progression

- Créer une interface avec UMG
- Afficher un score, des messages et des informations de gameplay
- Mettre à jour l'interface depuis les Blueprints
- Créer un objectif de niveau simple
- Gérer les conditions de victoire ou d'échec
- Atelier pratique : Ajouter une interface de jeu avec score, objectifs et feedback joueur.

[Jour 3 - Matin]

## Blueprints avancés et logique de mini-jeu

- Structurer des Blueprints maintenables
- Utiliser les fonctions, macros et composants réutilisables
- Gérer la communication entre Blueprints
- Créer une boucle de gameplay simple
- Organiser les assets, niveaux et éléments interactifs
- Atelier pratique : Structurer la logique complète d'un mini-jeu avec Blueprints réutilisables.

[Jour 3 - Après-midi]

## Finalisation, test et packaging du jeu

- Tester et déboguer un projet Blueprint
- Corriger les erreurs fréquentes de gameplay
- Optimiser les Blueprints simples
- Préparer le packaging du projet
- Exporter une version jouable du mini-jeu
- Atelier pratique : Finaliser, tester et packager un mini-jeu jouable développé avec Unreal Engine.

## Sociétés concernées

Cette formation s'adresse à la fois aux particuliers ainsi qu'aux entreprises, petites ou grandes, souhaitant former ses équipes à une nouvelle technologie informatique avancée ou bien à acquérir des connaissances métiers spécifiques ou des méthodes modernes.

## Positionnement à l'entrée en formation

Le positionnement à l'entrée en formation respecte les critères qualité Qualiopi. Dès son inscription définitive, l'apprenant reçoit un questionnaire d'auto-évaluation nous permettant d'apprécier son niveau estimé sur différents types de technologies, ses attentes et objectifs personnels quant à la formation à venir, dans les limites imposées par le format sélectionné. Ce questionnaire nous permet également d'anticiper certaines difficultés de connexion ou de sécurité interne en entreprise (intraentreprise ou classe virtuelle) qui pourraient être problématiques pour le suivi et le bon déroulement de la session de formation.

## Méthodes pédagogiques

Stage Pratique : 60% Pratique, 40% Théorie. Support de la formation distribué au format numérique à tous les participants.

## Organisation

Le cours alterne les apports théoriques du formateur soutenus par des exemples et des séances de réflexions, et de travail en groupe.

## Validation

À la fin de la session, un questionnaire à choix multiples permet de vérifier l'acquisition correcte des compétences.

## Sanction

Une attestation sera remise à chaque stagiaire qui aura suivi la totalité de la formation.