



Formation Unreal Engine 5 - Initiation - 2026

Objectifs :

- Connaître et maîtriser l'interface d'Unreal Engine 5
- Comprendre les import de ressource et export
- Comprendre les bonnes pratiques pour la gestion d'un projet
- Comprendre les principes fondamentaux de la modélisation
- Apprendre les outils de prototypage
- Apprendre les BSP, proxy ou blockout
- Approcher les Levels instances et level Blueprint
- Découverte de l'interface de création des matériaux
- Compréhension de l'exposition des paramètres exposables
- Maîtrise de la création de landscape et du foliage
- Maîtrise des bonnes pratiques pour la création d'un environnement
- Connaître les différents type de Light et les effets atmosphérique
- Comprendre la synthèse additive et son impact
- Maîtrise des caméra, rendu et post-processing
- Connaître le movie render queue
- Compréhension de PCG
- Comprendre et utiliser les blueprints
- Apprendre la découpe de niveau (Sublevels & world partition)
- Découverte de l'interface des UMG
- Découverte de l'animation blueprint
- Approche de Niagara et chaos
- Découverte des Tools Utilitaires
- Découverte du Behavior Tree & Blackboard
- Compréhension de la QA et son rôle

Public concerné et prérequis :

Aucune connaissance du logiciel Unreal 5 n'est nécessaire pour intégrer cette formation. Avoir des connaissances dans des logiciels de 3D est un plus.
Cette formation est accessible aux débutants, étudiants et professionnels, personnes ayant déjà un bagage en CAO ou souhaitant aborder la 3D temps réel.

Qualification des intervenants :

Antoine Pasquero est instructeur Unreal Engine 4 & 5, développeur senior Unreal Engine et technical generalist senior en 3D temps réel.

Moyens pédagogiques et techniques :

Pixup Academy

320 rue des barrières 85800 Le Fenouiller

Tél. 07.49.01.22.57 – contact@pixup-academy.com

EURL - 2000 €- – RCS 909 407 413 R.C.S LA ROCHE-SUR-YON – SIRET 90940741300014 – APE 8559A – NDA 52850244185



Programme de formation

Chaque apprenant dispose d'un espace personnel sur notre intranet lui donnant accès à son planning, au suivi des émargements et à ses documents, il recevra les liens des classes virtuelles dispensées sur la plateforme zoom et un accès à chaque replay. Un accès au forum de discussions discord inter-apprenants lui sera envoyé au moment de la validation de son inscription.

Vous accéderez par Internet 24h/24 et 7j/7 aux cours et exercices sélectionnés par nos soins et pendant la période octroyée. Vous disposerez également d'un accès et de contacts permanents avec les formateurs mais également avec l'équipe pédagogique.

*les Replay sont disponibles pour une période +30 jours après leurs réalisations

Durée, effectifs :

35 heures.

5 stagiaires.

Programme :

Le planning et les techniques abordées sont donnés à titre informatif et peuvent être modifiés ou adaptés en fonction du besoin des apprenants.

Semaine 01 :

Jour 1 : Interface & Gestion de projet

Découverte de l'interface

Créer un projet blanc ou à partir d'un template

Import de ressource et export

Bonne pratique pour la gestion d'un projet

Jour 2 : Modélisation & Prototypage

Les outils de modélisation

Les outils de prototypage

Les BSP, proxy ou blackout

Les Groupes, Levels instances et Level Blueprint

Jour 3 : Matériel

Découverte de l'interface de création des matériaux

Les options de base d'un matériau

Les nodes les plus utilisés

Les bonnes pratiques : Reroute Déclaration node , Commentaire et description

Les paramètres exposables

Material & Material Instance

Les collection et profils

Pixup Academy

320 rue des barrières 85800 Le Fenouiller

Tél. 07.49.01.22.57 – contact@pixup-academy.com

EURL - 2000 €- – RCS 909 407 413 R.C.S LA ROCHE-SUR-YON – SIRET 90940741300014 – APE 8559A – NDA 52850244185



Programme de formation

Jour 4 : Landscape & Foliage

Les outils de création d'un Landscape
Peindre un Landscape et création d'un material de Landscape
Les outils de création d'un Foliage
Les bonnes pratiques pour la création d'un environnement
Plugin Water

Jour 5 : Lighting & Atmosphere Effect

Les différentes type de light d'environnement (directional light, sky light, area light)
Les différentes type de light usuelles (point light, spot light, rect light)
Les type de light : static, stationary, movable
Les effets atmosphérique (height fog, sky atmosphère, volumetric cloud)
Comprendre l'importance de la synthèse additive et son impact

Semaine 02 :

Jour 6 : Camera, rendu & post-processing

Les Cine Camera et Camera et leurs options
Le camera Rig Rail
Découverte du Level Sequencer
Le post-processing et ses options
Découverte du legacy et le movie renderer queue pour les rendus

Jour 7 : PCG(génération procédurale)

Découverte de PCG et son interface
Premiers pas sur PCG et les datas contenu d'un PCGpoint
Les types de nodes et les plus utilisés
Création d'un premier Biome
PCG Volume et PCG Component

Jour 8 : Blueprint

Découverte de l'interface Blueprint
Les variables avec leurs type de stockage
Les fonctions & macros
Event & flow control
Les Class d'héritage
Timeline
Les différents méthodes de communication inter et intra Blueprint : Cast to, BPI et Event dispatcher

Jour 9 : Découpe de niveau (Sublevels & world partition)

Explication de la différences entre ces deux technologies
Les subslevels et leur chargements/déchargement
World Partition et ces layers (chargements/déchargement)

Pixup Academy

320 rue des barrières 85800 Le Fenouiller

Tél. 07.49.01.22.57 – contact@pixup-academy.com

EURL - 2000 €- – RCS 909 407 413 R.C.S LA ROCHE-SUR-YON – SIRET 90940741300014 – APE 8559A – NDA 52850244185



Programme de formation

Comment découper un niveau ou une scène

Jour 10 : UMG (interface graphique)

Découverte de l'interface des UMG

Les différents panel et éléments de la palette

la HUD

Animation d'un UMG

Semaine 03 :

Jour 11 : Animation

Découverte de Animation blueprint

Création d'une animation sequence

Le InPlace et le Root motion les différences majeures

Les notify

Jour 12 : Niagara & Chaos

Découverte de Chaos et de l'outils fracture

Découverte de Niagara

Niagara Emitter et Niagara system

Niagara et chaos

Jour 13 :Tools Utilitaires

Découverte de l'interface de création Utilitaire widget

Comprendre les objectifs d'un tool lors d'une production

Création d'un premier tools

Jour 14 : Intelligence artificielle

Découverte du Behavior Tree & du Blackboard

Découverte des Task

Découverte des Services

Découverte des Decorators

Jour 15 : QA, Package

Compréhension de la QA et son rôle

Comment récolter et traiter les données récupérées

Réaliser un package pour windows

Les bonnes pratiques afin de préparer un package

Semaine 04 :

En semaine 4 les apprenants doivent effectuer un projet qui souhaite avec une thématique choisie entre Game, Animation, Architecture et Tech Art. Lors de cette semaine nous nous retrouvons 1h/jour afin de voir la progression, prodiguer des conseils ou encore répondre aux questions.

Pixup Academy

320 rue des barrières 85800 Le Fenouiller

Tél. 07.49.01.22.57 – contact@pixup-academy.com

EURL - 2000 €- – RCS 909 407 413 R.C.S LA ROCHE-SUR-YON – SIRET 90940741300014 – APE 8559A – NDA 52850244185



Programme de formation

* Le planning et le programme sont donnés à titre informatif et sont susceptibles d'évoluer ou de s'adapter durant la formation en fonction du besoin des apprenants. Suivi de projet

Modalités d'évaluation des acquis :

Cette formation est dense en terme de contenu, elle navigue entre de nombreuses disciplines et savoirs connexes (relation entre level design et level building, relation entre set dressing et storytelling etc ...). Il sera donné quotidiennement des exercices à réaliser avec sérieux.

Le formateur remplit une grille d'évaluation au fur et à mesure de l'avancée de la masterclass, permettant de couvrir l'ensemble des points à maîtriser.

Cette grille sera remise avec une appréciation personnalisée dans l'attestation de formation.

Sanction visée :

Attestation individuelle de formation

Matériel nécessaire pour suivre la formation :

Une connexion internet haut débit et un micro casque (une webcam n'est pas obligatoire mais est un plus).

La formation nécessite un ordinateur relativement récent afin de faire fonctionner le logiciel Unreal Engine 5

Vous pourrez trouver une liste actualisée du minimum requis : <https://docs.unrealengine.com/en-US/GettingStarted/RecommendedSpecifications/index.html>

Délais moyens pour accéder à la formation :

En autofinancement :

Il est possible d'intégrer la formation au maximum 4 jours avant le début de cette dernière

Via une demande de financement par Pole Emploi :

En raison du délai de traitement des informations par les plateformes de Pôle Emploi. Nous vous conseillons d'anticiper un maximum avant le démarrage d'une formation pour réaliser l'ensemble des étapes administratives si la date de formation est déjà fixée. Prévoir au minimum 1 mois et demi pour être sûr que votre demande soit traitée par Pôle Emploi avant le démarrage.

Via une demande de financement par AFDAS, Agefiph... :

Prévoir au minimum 1 mois et demi pour être sûr que votre demande soit traitée

Accessibilité aux personnes à mobilité réduite :

*Formation accessible aux personnes en situation de handicap, n'hésitez pas à nous contacter. Nous analysons avec vous vos besoins et vous proposons des solutions adaptées à votre situation. Dans le cadre de la formation à distance, il n'y a pas de mise à disposition de locaux.

Débouchés :

Pixup Academy

320 rue des barrières 85800 Le Fenouiller

Tél. 07.49.01.22.57 – contact@pixup-academy.com

EURL - 2000 €- – RCS 909 407 413 R.C.S LA ROCHE-SUR-YON – SIRET 90940741300014 – APE 8559A – NDA 52850244185



Programme de formation

La maîtrise de cet outil permettra à l'apprenant de postuler comme dans les différentes spécialisations des logiciel et rapidement évoluer.

Il pourra également travailler comme concept artist, généraliste, game designer, blueprint artist, environment artist...ou simplement ajouter un logiciel à sa panoplie en tant qu' artiste 3D généraliste et freelance.

Taux de retour à l'emploi : 58.33%

Équivalences ou passerelles :

Cette formation est un excellent point de départ pour suivre d'autres formations de spécialisation sur Unreal. Mais aussi sur Zbrush, game design, cursus info 3D...

Taux de réussite à la formation :

100 %

Taux de satisfaction de la formation :

91.7 %

Tarif :

2 800,00 € HT

3 360,00 € TTC

Pixup Academy

320 rue des barrières 85800 Le Fenouiller

Tél. 07.49.01.22.57 – contact@pixup-academy.com

EURL - 2000 €- – RCS 909 407 413 R.C.S LA ROCHE-SUR-YON – SIRET 90940741300014 – APE 8559A – NDA 52850244185