

Financement

Formation professionnelle continue
Non conventionnée / sans dispositif

Organisme responsable et contact

ARTWORK- VFX
Mélanie Garinet
06.49.76.90.53
contact@artworkvfx.com

Accès à la formation

Publics visés :

Demandeur d'emploi
Jeune de moins de 26 ans
Personne handicapée
Salarié(e)
Actif(ve) non salarié(e)

Sélection :

Dossier

Niveau d'entrée requis :
Sans niveau spécifique

Conditions d'accès :

• Professionnels dans le domaine de la 3D et ayant des compétences en développement

Prérequis pédagogiques :

• Être sensibilisé à l'imagerie 3D • Savoir naviguer sous Windows • Connaître les fondamentaux d'Unreal-Engine

Contrat de professionnalisation possible ?

Non

Objectif de la formation

• Acquérir une maîtrise complète des Blueprints pour la gestion de données • Comprendre l'utilisation de C++ dans Unreal et son intégration avec les Blueprints • Apprendre à automatiser des pipelines avec Python et l'API d'Unreal • Savoir manipuler des Data Tables et traiter des fichiers .csv/.json • Créer des projets intégrant Blueprints, C++, et Python de manière synergique

Contenu et modalités d'organisation

Jour 1 : Introduction à Unreal Engine et ses langages de programmation • Vue d'ensemble d'Unreal Engine • Introduction aux Blueprints, C++, et Python dans Unreal • Compréhension du workflow multi-langage et de la synergie entre les différents langages Jour 2 : Les Blueprints dans Unreal – Concepts de base • Introduction aux Blueprints pour la gestion des données dans un projet • Variables, fonctions, événements et logique de base dans Blueprints • Exemples pratiques de gestion d'entrée (Input) et sortie (Output) via Blueprints Jour 3 : Blueprints avancés – Gestion des données • Gestion des bases de données via Blueprints (Data Tables, Structs) • Traitement des données avec les Blueprints (lecture de fichiers CSV et JSON) • Création de systèmes interactifs basés sur des données dynamiques Jour 4 : C++ orienté Unreal – Concepts de base • Introduction à C++ dans Unreal (configuration du projet, outils, et workflow) • Concepts fondamentaux de la programmation C++ (variables, fonctions, classes, héritage) • Création de composants en C++ et interaction avec le moteur Unreal Jour 5 : C++ avancé – Interaction avec Unreal Engine • Développement de scripts C++ orientés Unreal (gestion d'Assets, Actors et Components) • Intégration de C++ avec les Blueprints : appels de fonctions et événements • Optimisation des performances via le C++ dans Unreal Jour 6 : Python dans Unreal Engine – Introduction et API • Introduction au Python dans Unreal (configurer et utiliser l'environnement Python) • L'API Python d'Unreal pour l'automatisation • Gestion des entrées et sorties (Input/Output) via Python dans Unreal Jour 7 : Automatisation des pipelines avec Python • Automatiser le processus de création d'Assets avec Python • Scripts d'import/export de données pour accélérer le flux de travail • Exemples pratiques : automatisation d'Assets et de configurations Jour 8 : Data Tables et traitement des fichiers .csv et .json dans Unreal • Création de Data Tables dans Unreal Engine • Import et gestion des données via des fichiers CSV et JSON • Utilisation des Data Tables pour alimenter des mécaniques de jeu ou de projet Jour 9 : Manipulation des données via Blueprints et C++ • Traitement des fichiers

...

Parcours de formation personnalisable ? Oui Type de parcours Non renseigné

Validation(s) Visée(s)

> Attestation de fin de formation

Et après ?

Suite de parcours

Non renseigné

Calendrier des sessions

Numéro Carif	Dates de formation	Ville	Organisme de formation	Type d'entrée	CPF	Modalités
00635119	du 18/09/2025 au 31/12/2025	Mérignac (33)	ARTWORK- VFX		Non éligible	
00635378	du 01/01/2026 au 31/12/2026	Mérignac (33)	ARTWORK- VFX		Non éligible	