

Qui sommes-nous ?

Objectif 3D est une école spécialisée, qui affirme depuis 1999 sa volonté d'offrir une formation professionnalisante.

Notre objectif est de faire coïncider votre passion pour le domaine avec les attentes des professionnels qui recrutent, pour favoriser des embauches durables.



PÉDAGOGIE

Les cours, essentiellement basés sur la pratique, reproduisent au plus proche les conditions des studios de production pour vous apporter savoir-faire technique et savoir-être professionnel.

VALIDATION

Notre première attestation de réussite est le **taux de placement de 100% en sortie**, mais également les **rapports positifs des maîtres de stage**.

ENGAGEMENT

Notre équipe est constituée d'enseignants permanents expérimentés, régulièrement épaulés par des intervenants professionnels venus du game design, de l'animation ou encore de la

CURSUS PROGRAMMATION GAMEPLAY

Cette formation spécialisée en Gameplay Programming permet de se familiariser avec les techniques avancées les plus récentes et de savoir s'inscrire dans les pipelines de production des meilleurs studios.

L'équipe enseignante et les intervenants vous permettront de réaliser des jeux en 3D de haute qualité sur des moteurs de jeux tel que **Unity** et **Unreal Engine**.



SECTION GAME : GAMEPLAY PROGRAMMING MAIS AUSSI 3D TEMPS RÉEL

Les étudiants en programmation gameplay assurent la jouabilité des jeux créés par la section Game, ce qui permet aux étudiants des sections Game 3D et Programmation de participer à toutes les étapes de la production d'un jeu vidéo.

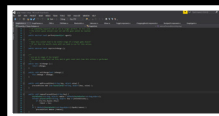
Programmation Jeu Vidéo

ADMISSION

Niveau Bac - toutes sections

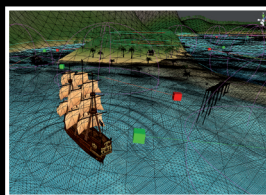
Entretien de motivation

Test d'entrée en maths
Tests d'entrée en programmation pour les étudiants souhaitant utiliser la passerelle



PASSERELLE

Les personnes déjà titulaires d'un bac +2 en informatique peuvent, après délibération du corps enseignant, démarrer le cursus **directement en 2^e année**.



PROJETS COMMUNS

Réalisation d'un jeu en 3D avec l'Unreal Engine et / ou Unity en collaboration avec les étudiants graphistes de la section Game 3D.

CURSUS

1^{re} année
Bases de programmation Orientée Objet

2^e année
Programmation Gameplay Unity 2D et Unreal Engine

3^e année
Projet d'études encadré par des professionnels

CONTENUS DE LA 1^{RE} ANNÉE

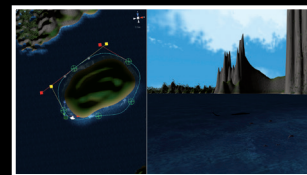
- Logique informatique et algorithme
- Game loop & Gestion des inputs
- Programmation Orientée Objet : classes, instances et portées

CONTENUS DE LA 2^E ANNÉE

- Apprentissage des langages C# et C++
- Développement des mécaniques de jeu : cœur de jeu et briques de gameplay
- 3C : Camera, Controls, Character
- Développement d'outils pour le Level Design
- Définition des contraintes physiques
- Intelligence Artificielle
- UI et ergonomie
- Projet commun : Réalisation d'un jeu sur Unity

CONTENUS DE LA 3^E ANNÉE

- Cours avancés en Intelligence Artificielle
- Développement de Shaders
- Création de bibliothèques dédiées pour optimiser le workflow
- Projet commun sur une période de 6 à 8 mois : création d'un jeu vidéo 3D avec l'Unreal Engine 4
- Présentation du jeu devant un jury composé de professionnels
- Participation à des concours (Game Jams)



STAGES

Vous pouvez effectuer un stage allant jusqu'à 6 mois dans un studio de création de jeux vidéo.

Cette démarche sera largement appréciée par de futurs recruteurs.

TÉMOIGNAGES

« Grâce à Objectif3D j'ai pu me professionnaliser suffisamment pour pouvoir être repéré par Ubisoft où j'ai pu travailler sur «Assassin's Creed Unity : Dead Kings...»
Cyril SOLANS - Programmeur outil chez Ubisoft ancien élève de la promo 2013



« La formation enseignée chez Objectif 3D apporte des bases solides pour trouver un emploi de programmeur gameplay dans le secteur du jeu vidéo. »

Sébastien CARDONA - Gameplay programmer chez Ubisoft intervenant chez Objectif 3D depuis 2012

« Le programme mis en place par les formateurs et le travail en association avec les différentes sections lors des multiples projets ont été sans conteste d'un grand soutien pour mon entrée chez Ubisoft. »

Mathias ROLLAND - Gameplay programmer chez Ubisoft ancien élève de la promo 2012

contact@objectif3d.com

Objectif 3D - CS 74607 - 34397 Montpellier Cedex 5
tél. : 04 67 150 166 - fax : 04 67 99 52 20

www.objectif3d.com | blog.objectif3d.com



Game
Prog
Objectif 3D
Gameplay programmer

www.objectif3d.com