

Godot - Introduction et prise en main

Timothé Bonheure

24 septembre 2026

Présentation de qui je suis

- Informatique :
 - Licence Informatique (ENS-Lyon)
 - Master Informatique (Université Lyon 1)
- Sciences cognitives :
 - Licence Mathématique pour l'enseignement (Université Paris-Cité)
 - Master Sciences cognitives (ENS-Lyon / Université Lyon 2)
- Doctorat en informatique (LIRIS - INSA Lyon)

Expériences

- Recherche sur les environnements d'apprentissage en VR



- Contribution au moteur Godot (correction de bugs, documentation, etc.)
- Développement de jeux (projets personnels et collaboratifs, Game Jam, etc.)
- Présidence de l'association Godot-Lyon



Présentation du Cours

Objectifs

- Découvrir l'interface et les fonctionnalités de base de Godot.
- Comprendre la logique de scène et de nœuds.
- Manipuler les ressources (sprites, scripts, sons, etc.).
- Réaliser un mini-projet pour mettre en pratique les notions abordées.
- Développer l'autonomie dans l'utilisation de la documentation et du moteur.

- Seance 1 : Introduction du cours et premier td d'introduction.
- Seance 2-6 : Apprentissage de Godot a travers plusieurs petits projets.
- Seance 7-10 : Projet en groupe.

- rendu sous forme de dépôt git.
- Consigne complètes lors du dernier TD
- sujet au choix :
 - Peaufiner un des Projets (2-3 personnes)
 - Créer un plugin (2 personnes)
 - Réaliser une contribution (1 personnes)

Présentation de godot

caracteristiques principales

- moteur de jeu open-source
- moteur de rendu 3D et 2D
- multi-plateforme (Windows, macOS, Linux, Android, iOS, HTML5)
- léger (editeur <200Mo, moteur <100Mo)

- 2001 : développement interne chez Codenix
- 2014 : passage en open-source et sortie de la version 1.0
- 2016 : Sortie de la version 2.0 (refonte des systeme coeur)
- 2018 : Sortie de la version 3.0 (support C#, VR, PBR, etc.)
- 2023 : Sortie de la version 4.0 (Vulkan, Multi-threading, GdExtension, etc.)

- GDScript (similaire à Python)
- C# et C++
- extensions maintenues par la communauté (Rust, JS, visual scripts, etc.)

- open-source
- internationale (godotcon, discord, forums, etc.)
- locale (Rencontre Godot Lyon, communauté francophone, etc.)



https://perso.liris.cnrs.fr/tbonhoure/cours/M2_Gamagora_-_Godot/