

**PROGRAMME DE FORMATION EN PRÉSENTIEL ET DISTANCIEL**

# EXPLOITATION AXIMMETRY

**OBJECTIFS OPÉRATIONNELS**

Configurer un studio virtuel avec des caméras virtuelles  
 Enregistrer des vidéos, des données de tracking et de l'audio  
 Enregistrer des entrées  
 Faire des enregistrements de sortie finale

Enregistrer des keyframes dans le séquenceur  
 Enregistrer les mouvements de caméra dans le séquenceur  
 Changer l'origine d'un projet Unreal

**Nos équipes s'engagent à vous rappeler sous 24 à 72 heures**

**Public concerné**

Spécifique aux sociétés de production audiovisuelle.

**Pré-requis**

Bonne culture des outils et des applications audiovisuelles.

**Durée de la formation et modalités d'organisation**

En distanciel  
 Durée: 21 heures  
 1950€ ht, 2340€ ttc.  
 Entrée permanente.  
 En présentiel  
 Durée: 3 jours.  
 Intra: à partir de 1050€ ht la journée.  
 Horaires: 9h30-13h/14h-17h30

**Lieu de la formation**

Dans les locaux de nos partenaires ou à distance

**Moyens et méthodes pédagogiques**

Explications, démonstrations, exercices, vérification des acquis.

**Profil du(des) formateur(s)**

Plusieurs années d'expérience dans l'enseignement et dans la production.

**Modalités d'évaluation**

Questionnaire d'évaluation en fin de session.

**Moyens techniques**

En distanciel : le stagiaire doit disposer du logiciel enseigné, du logiciel permettant la connexion à distance avec le formateur et d'une connexion de bonne qualité.  
 En présentiel : Un ordinateur par personne  
 - Vidéo projecteur - Connexion Internet.

05/2022

**► Jour 1 - Matin**

1. Présentation d'Aximmetry Broadcast DE
2. Installation, content packages
3. Applications
  - 3.1. Composer
  - 3.2. Pilot
  - 3.3. Performer
  - 3.4. Installer
  - 3.5. Packager
  - 3.6. Dependency manager
  - 3.7. Les applications réseau
  - 3.8. Camera Calibrator
  - 3.9. Unreal editor for Aximmetry
4. Configuration hardware du logiciel
  - 4.1. Video Outputs
  - 4.2. Remote Renderers
  - 4.3. Device Mapper
5. Interface de l'éditeur – le docking system
6. Interface de l'éditeur – Les panneaux du layout par défaut
  - 6.1. Le File Browser
  - 6.2. Le Module Type Browser
  - 6.3. Le Dependency Manager
  - 6.4. Log
  - 6.5. Messages
  - 6.6. Previews
  - 6.7. Info
  - 6.8. Pin Values
  - 6.9. Dashboard
  - 6.10. Processor Load
  - 6.11. History
  - 6.12. Autres panneaux

**► Jour 1 - Après-midi**

7. Configuration d'un studio virtuel avec des caméras virtuelles
8. Configuration d'un studio virtuel avec des caméras trackées

**► Jour 2 - Matin**

9. Enregistrement vidéo, des données de tracking et de l'audio
  - 9.1. Enregistrement des entrées
  - 9.2. Enregistrement sortie finale
  10. Streaming
  11. Utilisation du keyer ADVANCED B

**► Jour 2 - Après-midi**

12. Création de contrôle utilisateurs
  - 12.1. Control Boards
  - 12.2. Pin Collectors
13. Séquenceur et éditeur de courbes
  - 13.1. Enregistrement de keyframes dans le séquenceur
  - 13.2. Enregistrement de mouvements de caméra dans le séquenceur

**► Jour 3 - Matin**

14. Intégration avec Unreal
  - 14.1. Introduction
  - 14.2. Paramétrage d'Unreal pour Aximmetry
  - 14.3. Objets Aximmetry pour Unreal
  - 14.4. Importation des scènes Unreal dans Aximmetry
    - 14.4.1. Connexions
    - 14.4.2. Position par défaut de la position de la caméra Aximmetry
    - 14.4.3. Changement d'origine d'un projet Unreal
    - 14.5. Connexions de données et triggers avec Aximmetry
      - 14.5.1. Get Aximmetry Trigger
      - 14.5.2. Get Aximmetry Video

**► Jour 3 - Après-midi**

- 14.5.3. Get Aximmetry Transformation
- 14.5.4. Get Aximmetry Vector
- 14.5.5. Get Aximmetry Color
- 14.5.6. Remarques importantes
- 14.5.7. Réflexions Unreal
15. Tracking HTC Vive et scène Unreal