

PROGRAMME DE FORMATION EN PRÉSENTIEL

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

Durée: 3 jours.
 Intra: à partir de 1500€ ht la journée.
 Horaires: 9h30-13h/14h00-17h30

Lieu de la formation

Dans les locaux de nos partenaires

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

Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet.

01/2024

► Présentation d'Aximmetry Broadcast DE

Installation, content packages
 Applications
 Composer
 Pilot
 Performer
 Installer
 Packager
 Dependency manager
 Les applications réseau
 Camera Calibrator
 Unreal editor for Aximmetry
 Configuration hardware du logiciel
 Video Outputs
 Remote Renderers
 Device Mapper
 L'éd- le docking system
 L'éd- Les panneaux du layout par défaut
 Le File Browser
 Le Module Type Browser
 Le Dependency Manager
 Log
 Messages
 Previews
 Pin Values
 Dashboard
 Processor Load
 History
 Autres panneaux

► Configuration d'un studio virtuel avec des caméras virtuelles

Configuration d'un studio virtuel avec des caméras trackées

► Enregistrement des entrées

Enregistrement sortie finale
 Streaming
 Utilisation du keyer ADVANCED B
► Création de contrôle utilisateurs
 Control Boards
 Pin Collectors
 Séquenceur et éditeur de courbes
 Enregistrement de keyframes dans le séquenceur

Enregistrement de mouvements de caméra dans le séquenceur

► Intégration avec Unreal

Introduction
 Objets Aximmetry pour Unreal
 Importation des scènes Unreal dans Aximmetry
 Connexions
 Position par défaut de la position de la caméra Aximmetry
 Changement d'origine d'un projet Unreal
 Connexions de données et triggers avec Aximmetry
 Get Aximmetry Trigger
 Gestion de différents niveaux Unreal
► Get Aximmetry Video
 Get Aximmetry Transformation
 Get Aximmetry Vector
 Get Aximmetry Color
 Remarques importantes
 Réflexions Unreal
 Tracking HTC Vive et scène Unreal
 Transition entre niveaux Unreal via UI
 Widget