

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