

PROGRAMME DE FORMATION EN DISTANCIEL

EXPLOITATION AXIMMETRY

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

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

En présentiel
 De 1 à 3 jours
 La durée vous sera confirmée après étude de vos besoins.

Prix de la formation

En présentiel intra
 À partir de 1500€ ht la journée

Lieu de la formation

Dans vos locaux

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

Le stagiaire doit disposer du logiciel enseigné, du logiciel permettant la connexion à distance avec le formateur et d'une connexion de bonne qualité

10/2025

- ▶ 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