

## 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

► 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

10/2025