



Image numérique

La 3D Temps Réel dans un projet audiovisuel, avec Unreal Engine

Formation INA, Institut Georges Méliès - CCP de la CPNEF de l'audiovisuel

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Comprendre le périmètre de son rôle et ses missions
- Analyser une demande en tenant compte des besoins des équipes et des contraintes du temps réel
- Appliquer le processus de fabrication avec les parties prenantes
- Tenir compte des contraintes du temps réel
- Contrôler la qualité et la conformité des livrables
- Communiquer avec l'équipe sur l'état d'avancement et d'intégration des éléments produits
- Veiller à jour de ses connaissances et compétences techniques

Publics concernés

Professionnels de la 3D non temps-réel souhaitant s'engager vers la virtual production en audiovisuel

Pré-requis

Connaissance d'un logiciel 3D (par ex. C4D, Maya, Blender) pour la modélisation, le lighting, et l'usage d'un moteur de rendu non temps-réel (en CPU et/ou GPU).

Points forts

les formateurs sont des professionnels référents de la 3D temps-réel et de la virtual production
un dispositif léger de plateau XR (dédié à la pédagogie et éco-responsable) pour une pédagogie par la pratique (conçu par l'INA, École Georges Méliès)
une contextualisation aux usages audiovisuels de la virtual production
formation au sein d'un training center Epic Games Unreal Engine

FORMATEURS

La formation s'appuie sur la transmission d'expérience par des professionnels référents du domaine, certifiés Unreal Engine, et accordant une part de leur temps à la transmission pédagogique. Parmi les formateurs envisagés pour cette formation :

Jonathan (Rebillard) Eymard Technical Game designer, Authorized Unreal Instructor Partner

<https://www.linkedin.com/in/jeunathe/>

Kevin Bertelli Unreal Engine Generalist Supervisor, Dark Matters / Unreal Authorized Instructor

<https://www.linkedin.com/in/kevin-bertelli/>

Erwan Tehel Responsable pédagogique & Product Specialist Smode

<https://www.linkedin.com/in/erwan-tehel-53bb38205/>

Stéphane Chung Responsable Digital Learning

<https://www.stephanechung.com/>

CONTENU

Deux sessions de formation vous sont proposées en 2024.

Une session est composée de 14 jours de formation + 1 jour de jury programmé a-minima 3 semaines plus tard.

La formation se déroule en présentiel au sein de l'école Georges Méliès à Orly. Cependant la soutenance orale devant le jury peut se réaliser en distanciel en visio.

Dates détaillées des 2 sessions 2024 :

Formation du 8 Avril inclus au 25 Avril inclus (pas de formation le vendredi 26 avril) / Jury de la formation le mardi 14 Mai (date provisoire à confirmer)

Formation du 8 Juillet inclus au 25 Juillet inclus (pas de formation le vendredi 26 juillet) / Jury de la formation le mardi 3 Septembre (date provisoire à confirmer)

Cette formation a reçu l'habilitation de la CPNEF de l'audiovisuel pour dispenser un parcours de formation menant certificat de compétences professionnelles (CCP) "Intégrer les outils et méthodes 3D Temps réel dans un projet audiovisuel."
Cette formation permet de monter en compétences sur la 3D Temps réel.
Formation INA et Institut Georges Méliès.

Programme de spécialisation à la 3D Temps réel, en virtual production, avec l'outil Unreal Engine.

Le programme se découpe en 5 temps principaux :

1. La 3D temps réel avec Unreal Engine, 5 jours, 100% présentiel (incluant un module digital learning Unreal Engine 5 produit par l'INA), formateur Jonathan (Rebillard) Eymard (Technical Game designer, Authorized Unreal Instructor Partner)
2. La virtual production pour l'audiovisuel, 6 jours, 100% présentiel , formateur Kevin Bertelli (Unreal Engine Generalist Supervisor at Dark Matters / Unreal Authorized Instructor)
3. Smode, un outil du temps réel pour le plateau TV, 3 jours, 100% présentiel, formateur Erwan Tehel (Responsable pédagogique & Product Specialist Smode)
4. Assurer une veille sur la 3D temps réel, Travail à distance asynchrone en fil rouge de la formation
5. Jury, 1 jour (a-minima 3 semaines plus tard)

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

Exposés, étude de cas, et exercices pratiques.
Une scénarisation et production digital learning aussi bien pour les temps en présentiel que pour le module distanciel.

MATÉRIELS UTILISÉS

Salle de formation training center Epic Games Unreal Engine de l'école Georges Méliès, basée sur 12 workstations de 3D Temps Réel + 1 workstation formateur.

Cette formation met en œuvre un dispositif léger de plateau XR dédié à la pédagogie et éco-responsable. Ce dispositif léger reprend tous les enjeux d'un plateau XR : écrans, capteurs, lumières, caméra, intégration avec Unreal etc. Conçu par l'INA et l'École Méliès, ce dispositif léger de plateau XR permet une pédagogie par la pratique.

POUR PROLONGER CETTE FORMATION

La 3D avec Cinema 4D et intégration dans After Effects (C01525)

Site web : campus.ina.fr

Réf: C01819

Catégorie

Fondamentaux

Votre conseiller de formation

ANITA TAMBONE 01 49 83 20 64 atambone@ina.fr

Durée

15 jours (105 heures)

Prix

4760 €

SESSIONS

Du 8 juil. 2024 au 25 juil. 2024 à INSTITUT GEORGES MELIES () : 4760 € Du 8 avr. 2024 au 25 avr. 2024 à INSTITUT GEORGES MELIES () : 4760 €

Mes notes :
