

Intégrer les outils et méthodes de la 3D temps réel dans un projet audiovisuel –
Certificat de compétences professionnelles

PROGRAMME

Modules (84 heures au total)	Contenu et intervenant.e prévisionnel	Volume Horaire
(A) Module introductif “Méthodologie de pipeline Temps Réel” (2 jours = 12h)	(1) Analyse de pipeline de production d’un film 3D	6h
	(2) Mise en œuvre de méthodologie temps réel dans un pipeline de production 3D	6h
(B) Module “La Technologie Temps Réel” (18h)	(1) Initiation à la programmation sous le moteur Unity	12h
	(2) Algorithme de rendu temps réel et optimisation	6h
(C) Module “Scripting et Programming language” (12h)	(1) Programmation bas niveau c++ pour le moteur de jeu Unity	12h
(E) Module “Pratique et projets” (1 semaine = 35h – 5 journées de 7h)	<i>Intervenants professionnels du partenaire MIAM ! Productions (en cours de validation)</i>	35h
(F) Module “Soutenance : présentation du dossier professionnel”	<i>Jury de soutenance compose de 2 professionnels- métier, d’un enseignant de l’université n’ayant pas formée le groupe en question et d’un représentant du CPNEF de l’audiovisuel</i>	7h

Tableau croisé contenu - compétences

		C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7
Module introductif "Méthodologie de pipeline Temps Réel"	Analyse de pipeline de production d'un film 3D	✓	✓				✓	
	Mise en œuvre de méthodologie temps réel dans un pipeline de production 3D	✓	✓	✓			✓	
Module "La Technologie Temps Réel"	Initiation à la programmation sous le moteur Unity			✓	✓	✓		✓
	Algorithme de rendu temps réel et optimisation		✓	✓	✓	✓		
Module "Scripting et Programming language"	Programmation bas niveau c++ pour le moteur de jeu Unreal							✓
Module "Pratique et projets"		✓	✓	✓	✓		✓	
Module "Soutenance : présentation du dossier professionnel"		✓	✓	✓	✓	✓	✓	