

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

**PROGRAMME**

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