



crédit photos : @Indie

Formation 2025

PLATFORM VFX AURA

Production virtuelle

3D temps réel

Motion control

Motion tracking



FONDAMENTAUX DE LA VIRTUAL PRODUCTION

La formation "Fondamentaux de la Virtual Production" propose une immersion complète dans les technologies de production virtuelle en 5 jours.

Destinée aux professionnels de l'audiovisuel, elle permet de maîtriser les outils essentiels de la Virtual Production : pré-production, plateau et post-production.

À travers des ateliers pratiques, les participants apprendront à concevoir, tourner et finaliser des séquences en environnement virtuel.

Ce programme, limité à 8 participants, offre une approche concrète et collaborative pour acquérir les compétences nécessaires à l'évolution des métiers de la production audiovisuelle.



Objectifs pédagogiques :

- Maîtriser la mise en place et la réalisation d'une séquence en production virtuelle avec décors et écran LED.
- Identifier et comprendre l'ensemble des éléments nécessaires à la création d'un plan ou d'une séquence en production virtuelle.
- Savoir élaborer la pré-production d'une maquette, incluant le découpage technique.
- Acquérir les compétences pratiques pour tourner une séquence en production virtuelle.

Formateurs : David Guionet et Thomas Leroudier (Joker)

Méthodes d'évaluation : évaluation pratique, écrite, orale, et auto-évaluation

Prérequis : Travailler dans l'audiovisuel est indispensable, Aucune notion de 3D n'est attendue, mais cela constitue un plus.

Lieu : Pôle PIXEL 24, 26 et 36 rue Emile Decorps, 69100 Villeurbanne

[Contact](#)



PROGRAMME

LES FONDAMENTAUX DE LA VIRTUAL PRODUCTION

JOUR 1 :

Matin : Mise à niveau et évaluation des notions des techniques de prise de vue

- Mise à niveau du jargon technique de prise de vue et de la 3D : concepteur décor 3D,
- Sup VFX, opérateur Unreal, chaîne de production, ect.
- Exemples de mise en scène employant la technologie de production virtuelle
- La virtual production comme réponse aux enjeux d'coproduction contemporains

Après-midi : Initiation à l'outil Unreal Engine. Navigation dans la map du décor 3D et ajustement des valeurs selon le shooting produit

- Découverte des options de création de décors 3D (from scratch, marketplace + customisation, scan, photogrammétrie) et des cas d'application
- Découverte et prise en main de l'interface Unreal Engine : meshes, cameras, éclairages, etc.
- Mise en place de l'environnement virtuel, les dimensions du décor en rapport avec le plateau de tournage
- Positionnement de l'éclairage virtuel dans Unreal Engine
- Paramétrages caméra et focales dans Unreal Engine

JOUR 2 :

Matin : Mise en place de la caméra, du tracking et setup lumière sur le plateau (Travail à effectuer en groupes)

- ☒ Découverte du plateau : écran LED + station VFX
- ☒ Mise en place du plateau : lumières, caméra, optiques, tracking, décor, accessoires
- ☒ Calibrages caméra et tracking
- ☒ Plan de feu

Après-midi : Découpage technique

- Création du découpage technique des plans de la séquence à tourner

Ce projet bénéficie du soutien de l'État et de la Région Auvergne-Rhône-Alpes dans le cadre de l'action « Aides à l'innovation "Bottom-up" » du Programme France 2030 régionalisé, opéré par la Caisse des Dépôts. (La Banque des Territoires)



PROGRAMME

LES FONDAMENTAUX DE LA VIRTUAL PRODUCTION

JOUR 3 :

Journée : Initiation à l’outil Unreal Engine. Navigation dans la map du décor 3D et ajustement des valeurs selon le shooting produit (suite)

- ☒ Découverte de l’environnement virtuel et des dimensions du décor en rapport avec le
- plateau de tournage
- ☒ Découverte de l’éclairage virtuel dans Unreal Engine
- ☒ Découverte des paramétrages caméras et focales dans Unreal Engine

JOUR 4 :

Journée : Tournage des plans en groupe : mise en situation d’un packshot (shoot produit)

- Les plans sont tournés en équipe avec des postes tournants afin de couvrir l’ensemble des besoins humains

Montage et étalonnage en parallèle des tournages

- ☒ Dérush des prises
- ☒ Montage image
- ☒ Bilan



crédit photo : ©AnnaGillmer

PLATFORM VFX AURA

L'offre de formation du Pôle PIXEL

Une offre de formation finançable par vos droits à la formation

Dans le cadre de son activité d'accompagnement des entreprises et des professionnel-le-s du territoire, le Pôle PIXEL se dote d'un organisme de formation afin de porter et de développer une offre au plus près des besoins de la filière image et industries créatives, sur la Métropole de Lyon, le bassin de vie lyonnais et la Région Auvergne-Rhône-Alpes.

Retrouvez toute les actions de formations continues inscrites dans le cadre de Qualiopi sur notre site internet.

Modalités d'aménagement et d'accessibilité

Dans le cadre de sa proposition de formation continue, le Pôle PIXEL établit au préalable un entretien avec le bénéficiaire afin d'aménager au mieux, tant sur les modalités d'accueil physique, que sur les modalités pédagogiques, le contenu proposé au bénéficiaire.

Cet entretien préalable est réalisé par le référent handicap du Pôle PIXEL afin de permettre aux personnes en situation de handicap (PSH) un accueil le plus adapté possible.

Le Pôle PIXEL sollicite son réseau d'entreprises et structures partenaires afin de répondre aux besoins émanant de ces entretiens préalables.

L'entretien préalable est consigné dans le livret de suivi du bénéficiaire.

Référent handicap – Pôle PIXEL

Pierre TRIOLLIER-BERTON

pierre.triollier@polepixel.fr |

Tarif: 2 240€ par personne repas compris (éligible à vos droit à la formation, OPCO)

D'autres formations en Virtual Production sont à venir en 2025

Pour plus d'informations : berengere.levet@polepixel.fr / 06 67 11 00 28

Ce projet bénéficie du soutien de l'État et de la Région Auvergne-Rhône-Alpes dans le cadre de l'action « Aides à l'innovation "Bottom-up" » du Programme France 2030 régionalisé, opéré par la Caisse des Dépôts. (La Banque des Territoires)