

# CATALOGUE FORMATIONS

# 2025



Création  
Digitale



Intelligence  
Artificielle



 16 rue des Trois Conils, 33000 Bordeaux

 [www.pci-partner.com](http://www.pci-partner.com)

 [formation@pci-partner.com](mailto:formation@pci-partner.com)

## QUI SOMMES-NOUS ?

PCI est un organisme de formation certifié QUALIOPF. Cette certification garantit la qualité du processus mis en œuvre par notre organisme de formation. Nous avons à cœur de proposer des programmes créés sur mesure pour répondre à vos objectifs.

Nous faisons de l'atteinte des objectifs du client et des apprenants une priorité !

Nous offrons une large gamme de formations aux meilleures technologies digitales du marché conçues pour vous. PCI vous accompagne également dans la performance managériale pour vous et vos collaborateurs.

Préparez une évolution professionnelle dans les meilleures conditions !



### MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS :

La formation peut être mise en place à tout moment (à la demande).

Vous pouvez faire une demande d'informations ou d'inscription en cliquant sur le bouton "s'inscrire" sur notre site internet [www.pci-partner.com](http://www.pci-partner.com) ou en nous écrivant sur [formation@pci-partner.com](mailto:formation@pci-partner.com).

Le démarrage de la formation pourra avoir lieu au minimum 2 semaines après réception de la convention signée.



### ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP :

Nous sommes sensibles aux enjeux de l'inclusion et investis sur la thématique du handicap. Nous nous efforçons de rendre nos formations accessibles au plus grand nombre.

Prenez contact avec nous afin que nous puissions vous accompagner dans les meilleures conditions.

*Référent handicap : Morgane CHAUFOURNAIS ([m.chaufournais@pci-partner.com](mailto:m.chaufournais@pci-partner.com))*



La certification qualité a été délivrée au titre de la catégorie d'action suivante :  
**ACTIONS DE FORMATION**

## TOUTES LES ACTIONS DE FORMATION QUE NOUS VOUS PROPOSONS SONT CERTIFIÉES QUALIOPi.



### Un gage de qualité

La marque «Qualiopi» vise à attester de la qualité mise en œuvre par les prestataires d'actions concourant au développement des compétences.

Elle permet une plus grande lisibilité de l'offre de formation auprès des entreprises et des usagers.



### Des possibilités de financement

Seule la certification Qualiopi permet d'être référencé auprès des financeurs publics et paritaires : OPCO, Pôle Emploi, Caisse des Dépôts, Régions et Collectivités.

# SOMMAIRE

## FORMATIONS EN **IMAGERIE 3D**

07

### **Blender**

*Modélisation, animation, lighting, rendu*

16

### **Unreal Engine**

*Visualisation, interactivité, animation, lighting, rendu*

24

### **Unity**

*Visualisation, interactivité, développement outil*

## FORMATIONS EN **INTELLIGENCES ARTIFICIELLES**

30

### **Génération de contenus textes, images et son**

*Découverte de l'univers des IA génératives*



## FORMATIONS **BLENDER**

08

### **Initiation à Blender**

*Tour d'horizon des capacités de Blender pour la création d'images*

10

### **Découvrir la modélisation avec Blender**

*Focus sur les outils de modélisation*

12

### **Optimiser son travail avec Blender pour l'imagerie CAO**

*Bonnes pratiques de travail dans Blender pour le rendu d'images*

14

### **Préparer des données 3D pour le transfert vers d'autres logiciels de création**

*Bonnes pratiques de préparation de data dans Blender pour la modélisation ou la visualisation*

**NIVEAU**

Débutant

**DURÉE**

35 h. (5 jours)

**LOGICIELS**

- Blender 4.0

**INTER ENTREPRISE**

1900€ HT/pers\*

\* prix constitué à partir d'un effectif minimum.

**INTRA ENTREPRISE**

sur devis.

**CALENDRIER**

Mise en place sur demande. Contacter [formation@pci-partner.com](mailto:formation@pci-partner.com)

**Objectif général de la formation**

Utiliser les outils de modélisation de Blender pour créer des formes simples, apposer des matières et illuminer une scène pour mettre en valeur votre travail de création.

**À qui s'adresse cette formation****POUR QUI**

- Designers
- Modeleurs
- Imageurs

**PRÉREQUIS**

- Connaître l'environnement de travail Windows

**Objectifs pédagogiques**

- Connaître l'interface de Blender
- Manipuler des formes simples pour créer une scène
- Editer des objets grâce aux outils de modélisation
- Utiliser des modifieurs
- Créer et appliquer des matières
- Mettre en place un lighting
- Lancer un rendu d'image
- Retoucher l'image rendue grâce aux outils de compositing dans Blender

**Programme détaillé****DÉCOUVRIR BLENDER**

- Présentation de l'interface initiale et navigation dans la vue 3D
- Personnaliser son espace de travail

**CRÉER SA PREMIÈRE SCÈNE DANS BLENDER**

- Le menu de création
- Manipuler des primitives dans la vue 3D
- Utiliser les outils de modélisation pour créer des formes personnalisées
- Utiliser des modifieurs

**LES MATIÈRES**

- Utiliser l'interface de création des matières
- Qu'est-ce que la technique PBR et comment utiliser le shader standard de Blender ?
- Créer une matière simple avec quelques nodes
- Déplier des UVs et y projeter des textures

**LA LUMIÈRE**

- Créer des lumières pour illuminer la scène
- Le baking : comment et quand l'utiliser ?
- Le «monde» : utiliser une HDRI

**RENDRE UNE IMAGE**

- Les moteurs de rendu : CYCLES vs EEVEE
- Régler les paramètres de rendu et lancer un calcul d'image
- Extraire des passes de rendu

**UTILISER LES OUTILS DE COMPOSITING DE BLENDER**

- L'interface de l'outil de composition d'image
- Retoucher les teintes et la luminosité du rendu
- Créer un vignettage

## Méthodes pédagogiques

Nous utilisons des exposés théoriques, et appliquons la méthode active : les connaissances liées à cette formation ne s'apprennent pas, elles s'appliquent.

L'organisation de la formation comprend :

- Documents supports de formation projetés
- Étude de cas concrets
- Quiz
- Mise à disposition en ligne de documents supports téléchargeables à la suite de la formation

## Moyens techniques

Pour suivre la formation, les apprenants devront obligatoirement être munis de (non fourni par PCI) :

- Un ordinateur personnel disposant d'une installation de Blender 4.0 ou supérieur
- Une connexion internet stable
- Un bloc-note et un stylo en état de fonctionnement

## Modalités d'animation

La formation est réalisée en salle de façon synchrone, en présentiel, dans les locaux de PCI au 14 rue de Mantes, à Colombes.

Elle s'étale sur 5 demies journées de 3.5h. pour un total de 2.5j. (soit 17.5h.).

---

## Modalités d'évaluation

Une évaluation des connaissances en début de parcours.

La vérification des compétences acquises se fera un questionnaire en fin de parcours.

---

## Sanction/Validation

- Certificat de réalisation de formation
- 

## Modalités & délais d'accès

- La formation peut être mise en place à tout moment, à compter d'un délai minimal de 11 jours ouvrés suivant la date de demande
- La demande d'informations ou d'inscription s'effectue par mail ([formation@pci-partner.com](mailto:formation@pci-partner.com))
- Le démarrage de la formation ne pourra avoir lieu qu'au minimum 2 semaines après réception de la convention signée

## Accessibilité aux personnes handicapées

Nous sommes sensibles aux enjeux de l'inclusion et investis sur la thématique du handicap.

Merci de nous contacter afin de pouvoir vous accompagner dans les meilleures conditions.

Responsable handicap : Mme Chaufournais, [m.chaufournais@pci-partner.com](mailto:m.chaufournais@pci-partner.com).

---

## NIVEAU

Débutant

## DURÉE

17.5 h. (2.5 jours)

## LOGICIELS

- Blender 4.0

## INTER ENTREPRISE

700€ HT/pers\*

\* prix constitué à partir d'un effectif minimum.

## INTRA ENTREPRISE

sur devis.

## CALENDRIER

Mise en place sur demande. Contacter [formation@pci-partner.com](mailto:formation@pci-partner.com)

## Objectif général de la formation

Utiliser les outils de modélisation de Blender pour créer des formes simples, apposer des matières et illuminer une scène pour mettre en valeur votre travail de création.

## À qui s'adresse cette formation

### POUR QUI

- Designers
- Modeleurs
- Imageurs

### PRÉREQUIS

- Connaître l'environnement de travail Windows

## Objectifs pédagogiques

- Identifier les zones clés de l'interface utilisateur de Blender
- Sélectionner et manipuler efficacement des éléments de la scène
- Editer des objets grâce aux outils de modélisation
- Utiliser des modifieurs en conjonction avec les outils de modélisation traditionnelle pour créer un objet complexe
- Créer et appliquer simplement des matières
- Mettre en place un lighting simple pour mettre en valeur une modélisation

## Programme détaillé

### DÉCOUVRIR BLENDER

- Présentation de l'interface initiale et navigation dans la vue 3D
- Personnaliser son espace de travail
- Le menu de création
- Sélectionner des objets
- Manipuler des objets dans la vue 3D

### MODÉLISER DES OBJETS DANS BLENDER

- Utiliser les outils de modélisation pour créer des formes personnalisées
- Qu'est-ce qu'un modifier, pourquoi et quand les utiliser ?
- Utiliser des modifieurs sur un objet 3D
- Débuter avec la modélisation : modéliser un véhicule low poly
- Modéliser une pièce high poly : l'importance d'un maillage régulier
- Les edges de soutien et le crease
- La technique du «Shrinkwrap» appliquée à la modélisation automobile
- Mettre à profit les modifieurs pour la modélisation de pièces modulaires
- Aperçu des outils de sculpt et du grease pencil pour la conception

### LES MATIÈRES

- Qu'est-ce que la technique PBR et comment utiliser le shader standard de Blender
- Créer une matière simple avec quelques nodes

### LA LUMIÈRE

- Créer des lumières pour mettre en valeur un modèle 3D
- Le «monde» : comment utiliser une HDRI ?

## Méthodes pédagogiques

Nous utilisons des exposés théoriques, et appliquons la méthode active : les connaissances liées à cette formation ne s'apprennent pas, elles s'appliquent.

L'organisation de la formation comprend :

- Documents supports de formation projetés
- Étude de cas concrets
- Quiz
- Mise à disposition en ligne de documents supports téléchargeables à la suite de la formation

## Moyens techniques

Pour suivre la formation, les apprenants devront obligatoirement être munis de (non fourni par PCI) :

- Un ordinateur personnel disposant d'une installation de Blender 4.0 ou supérieur
- Une connexion internet stable
- Un bloc-note et un stylo en état de fonctionnement

## Modalités d'animation

La formation est réalisée en salle de façon synchrone, en présentiel, dans les locaux de PCI au 14 rue de Mantes, à Colombes.

Elle s'étale sur 5 demies journées de 3.5h. pour un total de 2.5j. (soit 17.5h.).

## Modalités d'évaluation

Une évaluation des connaissances en début de parcours.

La vérification des compétences acquises se fera un questionnaire en fin de parcours.

## Sanction/Validation

- Certificat de réalisation de formation

## Modalités & délais d'accès

- La formation peut être mise en place à tout moment, à compter d'un délai minimal de 11 jours ouvrés suivant la date de demande
- La demande d'informations ou d'inscription s'effectue par mail ([formation@pci-partner.com](mailto:formation@pci-partner.com))
- Le démarrage de la formation ne pourra avoir lieu qu'au minimum 2 semaines après réception de la convention signée

## Accessibilité aux personnes handicapées

Nous sommes sensibles aux enjeux de l'inclusion et investis sur la thématique du handicap.

Merci de nous contacter afin de pouvoir vous accompagner dans les meilleures conditions.

Responsable handicap : Mme Chaufournais, [m.chaufournais@pci-partner.com](mailto:m.chaufournais@pci-partner.com).

**NIVEAU**

Intermédiaire

**DURÉE**

21 h. (3 jours)

**LOGICIELS**

- Blender 4.3

**INTER ENTREPRISE**

700€ HT/pers\*

\* prix constitué à partir d'un effectif minimum.

**INTRA ENTREPRISE**

sur devis.

**CALENDRIER**

Mise en place sur demande. Contacter [formation@pci-partner.com](mailto:formation@pci-partner.com)

**Objectif général de la formation**

Apprenez à optimiser votre workflow Blender : de l'import CAO au rendu photoréaliste, en passant par le texturing, l'éclairage et la structuration efficace de vos scènes.

**À qui s'adresse cette formation****POUR QUI**

- Designers
- Modeleurs
- Imageurs

**PRÉREQUIS**

- Connaître l'environnement de travail Windows
- Connaître les bases de l'utilisation de Blender, son interface et la manipulation des objets.

**Objectifs pédagogiques**

- Importer et organiser des données CAO pour une intégration fluide dans Blender.
- Optimiser la gestion des scènes et des assets pour un workflow structuré et efficace.
- Appliquer des textures réalistes en maîtrisant le UV Mapping et les matériaux.
- Mettre en place un éclairage adapté pour sublimer les rendus.
- Générer des visuels professionnels et exporter des livrables adaptés au design.
- Créer des vues techniques et orthographiques pour la documentation et la validation des projets.

**Programme détaillé****STRUCTURER SON WORKFLOW ET ORGANISER SES DONNÉES**

- Import et conversion des fichiers CAO (Pixyz)
- Organisation des scènes et gestion des assets
- Structuration des collections et scènes multiples
- Modélisation légère : ajustements et corrections des géométries

**TEXTURING ET GESTION DES MATÉRIAUX**

- Application de textures avec projection triplanaire pour un premier rendu rapide sans UVs
- Dépliage des UVs et optimisation du mapping pour un contrôle précis des textures
- Création et paramétrage de matériaux réalistes

**ÉCLAIRAGE ET AMBIANCES**

- Techniques avancées d'éclairage : HDRI et lighting d'intérieur
- Travailler des ambiances
- Le cas particulier de l'éclairage via la matière

**RENDU**

- Optimisation des paramètres de rendu pour la performance et la qualité
- Compositing rapide et corrections finales
- Création de vues orthographiques et techniques (Workbench, aplats de couleurs, coupes techniques)

**CRÉATION D'UNE BIBLIOTHÈQUE D'ASSETS (ASSETS BROWSER) RÉUTILISABLES ET PRÉ-PARAMÉTRAGE DE SCÈNES**

- Constitution et organisation d'une librairie d'assets
- Partage de librairies et gestion des mises à jour

## Méthodes pédagogiques

Nous utilisons des exposés théoriques, et appliquons la méthode active : les connaissances liées à cette formation ne s'apprennent pas, elles s'appliquent.

L'organisation de la formation comprend :

- Documents supports de formation projetés
- Étude de cas concrets
- Quiz
- Mise à disposition en ligne de documents supports téléchargeables à la suite de la formation

## Modalités d'animation

La formation est réalisée en salle de façon synchrone, en présentiel.

Elle s'étale sur 3 journées de 7h. pour un total de 21h.

## Moyens techniques

Pour suivre la formation, les apprenants devront obligatoirement être munis de (non fourni par PCI) :

- Un ordinateur personnel disposant d'une installation de Blender 4.3 ou supérieur et du logiciel Pixyz
- Une connexion internet stable
- Un bloc-note et un stylo en état de fonctionnement

## Modalités d'évaluation

Une évaluation des connaissances en début de parcours.

La vérification des compétences acquises se fera un questionnaire en fin de parcours.

## Sanction/Validation

- Certificat de réalisation de formation

## Modalités & délais d'accès

- La formation peut être mise en place à tout moment, à compter d'un délai minimal de 11 jours ouvrés suivant la date de demande
- La demande d'informations ou d'inscription s'effectue par mail ([formation@pci-partner.com](mailto:formation@pci-partner.com))
- Le démarrage de la formation ne pourra avoir lieu qu'au minimum 2 semaines après réception de la convention signée

## Accessibilité aux personnes handicapées

Nous sommes sensibles aux enjeux de l'inclusion et investis sur la thématique du handicap.

Merci de nous contacter afin de pouvoir vous accompagner dans les meilleures conditions.

Responsable handicap : Mme Chaufournais, [m.chaufournais@pci-partner.com](mailto:m.chaufournais@pci-partner.com).

## NIVEAU

Intermédiaire

## DURÉE

7 h. (1 jours)

## LOGICIELS

- Blender 4.3

## INTER ENTREPRISE

380€ HT/pers\*

\* prix constitué à partir d'un effectif minimum.

## INTRA ENTREPRISE

sur devis.

## CALENDRIER

Mise en place sur demande. Contacter [formation@pci-partner.com](mailto:formation@pci-partner.com)

## Objectif général de la formation

Maîtrisez les échanges de données entre les différents logiciels d'un pipeline de production 3D dans le secteur de l'industrie.

## À qui s'adresse cette formation

### POUR QUI

- Designers
- Modeleurs
- Imageurs

### PRÉREQUIS

- Connaître l'environnement de travail Windows
- Connaître les bases de l'utilisation de Blender, son interface et la manipulation des objets.

## Objectifs pédagogiques

- Nettoyer et organiser efficacement une scène.
- Maîtriser les opérations classiques de correction des géométries 3D : miroirs, booléens, placement des pivots, orientation des normales.
- Exporter une data pour continuer le travail de modélisation en SubD dans Alias.
- Exporter une data polygonale et l'importer proprement dans VRED ou Unreal Engine.

## Programme détaillé

### NETTOYAGE ET ORGANISATION DE SCÈNE

- Structurer la scène : hiérarchie, parentages, naming conventions
- Utiliser les collections pour organiser les éléments
- Astuces pour repérer et supprimer les éléments superflus

### CORRECTION DES GÉOMÉTRIES 3D

- Placement précis des pivots
- Opérations de miroirs
- Les booléens et leurs actions sur la topologie
- Correction de l'orientation des normales

### PRÉPARATION DE LA DATA POUR LA MODÉLISATION SUBD DANS ALIAS

- Ajuster et optimiser la topologie pour le passage en SubD
- Paramétrer l'export depuis Blender pour qu'il soit compatible avec Alias
- Cas pratique : exporter une scène et vérifier l'intégrité dans Alias

### EXPORTATION POLYGONALE VERS VRED / UNREAL ENGINE

- Paramétrer l'export polygonal : formats, options d'export, quelles informations sont conservées ?
- Les assignations matières et les UVs dans Blender
- Importer la data dans VRED
- Importer la data dans Unreal
- Démonstration et exercice d'importation, vérification des matériaux et de l'échelle

## Méthodes pédagogiques

Nous utilisons des exposés théoriques, et appliquons la méthode active : les connaissances liées à cette formation ne s'apprennent pas, elles s'appliquent.

L'organisation de la formation comprend :

- Documents supports de formation projetés
- Étude de cas concrets
- Quiz
- Mise à disposition en ligne de documents supports téléchargeables à la suite de la formation

## Moyens techniques

Pour suivre la formation, les apprenants devront obligatoirement être munis de (non fourni par PCI) :

- Un ordinateur personnel disposant d'une installation de Blender 4.3 ou supérieur
- Une connexion internet stable
- Un bloc-note et un stylo en état de fonctionnement

## Modalités d'animation

La formation est réalisée en salle de façon synchrone, en présentiel.

Elle s'étale sur 2 ½ journées de 3.5h. pour un total de 7h.

---

## Modalités d'évaluation

Une évaluation des connaissances en début de parcours.

La vérification des compétences acquises se fera un questionnaire en fin de parcours.

---

## Sanction/Validation

- Certificat de réalisation de formation
- 

## Modalités & délais d'accès

- La formation peut être mise en place à tout moment, à compter d'un délai minimal de 11 jours ouvrés suivant la date de demande
- La demande d'informations ou d'inscription s'effectue par mail ([formation@pci-partner.com](mailto:formation@pci-partner.com))
- Le démarrage de la formation ne pourra avoir lieu qu'au minimum 2 semaines après réception de la convention signée

## Accessibilité aux personnes handicapées

Nous sommes sensibles aux enjeux de l'inclusion et investis sur la thématique du handicap.

Merci de nous contacter afin de pouvoir vous accompagner dans les meilleures conditions.

Responsable handicap : Mme Chaufournais, [m.chaufournais@pci-partner.com](mailto:m.chaufournais@pci-partner.com).

---



# FORMATIONS **UNREAL ENGINE**

18

## **Initiation à Unreal Engine pour l'imagerie**

*Tour d'horizon des capacités de Unreal Engine pour la création d'images*

20

## **Découvrir Blueprint pour programmer dans Unreal Engine**

*Découverte de la programmation visuelle dans Unreal Engine*

22

## **Créer une application interactive simple avec Unreal Engine**

*Gamification et gestion de l'interactivité au sein d'une application simple*

**NIVEAU**

Débutant

**DURÉE**

35 h. (5 jours)

**LOGICIELS**

- Unreal Engine 5

**INTER ENTREPRISE**

1900€ HT/pers\*

*\* prix constitué à partir d'un effectif minimum.***INTRA ENTREPRISE**

sur devis.

**CALENDRIER**

Mise en place sur demande. Contacter [formation@pci-partner.com](mailto:formation@pci-partner.com)

**Objectif général de la formation**

Utiliser Unreal Engine pour créer des images et des séquences animées en maîtrisant les bases de l'interface, des outils de modélisation, d'animation et de rendu.

**À qui s'adresse cette formation****POUR QUI**

- Infographistes
- Designers
- Spécialistes en imagerie

**PRÉREQUIS**

- Connaître l'environnement de travail Windows

**Objectifs pédagogiques**

- Connaître les bases de l'utilisation du moteur Unreal Engine 5
- Mettre en place un niveau simple avec quelques assets
- Créer et modifier des matières simples
- Appliquer les bases de l'utilisation du système de visual coding « Blueprint »
- Utiliser des plugins afin de travailler plus efficacement
- Créer une cinématique simple et l'exporter sous la forme d'une suite d'images ou d'un fichier vidéo

**Programme détaillé****INTRODUCTION À UNREAL ENGINE**

- Le client Epic Games
- Comprendre la structure d'un projet
- L'interface et la navigation dans le moteur

**CRÉER UNE SCÈNE**

- Utiliser les acteurs disponibles dans la bibliothèque du moteur
- Editer les acteurs présents dans la scène
- Créer un terrain
- Importer des data issues de logiciels tiers
- Utiliser Nanite
- Importer des assets Megascans

**LA LUMIÈRE**

- Les acteurs concernés
- Temps-réel vs Raytracing vs Lumen
- Création d'un «Sun & Sky»

**LES MATIÈRES**

- Créer sa première matière
- Les notions de «maître» et «instance»
- Utiliser des textures
- Créer un «Decal»
- Utiliser les matières Megascans

**LES BLUEPRINTS**

- Créer son premier Blueprint
- Utiliser un Blueprint pour composer un objet complexe
- Créer des mécanismes simples
- Créer une interface utilisateur

**CRÉER UNE CINÉMATIQUE**

- Les caméras
- Le «Sequencer»
- Animer des acteurs

**LANCER UN RENDU D'IMAGE FIXE OU D'UNE SÉQUENCE ANIMÉE**

- Le screenshot dans Unreal Engine
- Paramétrer les options de rendu
- La file d'attente de rendu

## Méthodes pédagogiques

Nous utilisons des exposés théoriques, et appliquons la méthode active : les connaissances liées à cette formation ne s'apprennent pas, elles s'appliquent.

L'organisation de la formation comprend :

- Documents supports de formation projetés
- Étude de cas concrets
- Quiz
- Mise à disposition en ligne de documents supports téléchargeables à la suite de la formation

## Moyens techniques

Pour suivre la formation, les apprenants devront obligatoirement être munis de (non fourni par PCI) :

- Un ordinateur personnel disposant d'une installation Unreal Engine dans sa version 5.1 ou supérieur
- Une connexion internet stable
- Un bloc-note et un stylo en état de fonctionnement

## Modalités d'animation

La formation est dispensée de manière synchrone, en présentiel dans une salle dédiée, dans vos locaux. Elle s'étend sur 3 semaines et comprend une session de 2x7h (2j.) et une session de 3x7h (3j.) pour un total de 35h (5j.).

---

## Modalités d'évaluation

Une évaluation des connaissances aura lieu en début de parcours.

La vérification des compétences acquises se fera via un questionnaire en fin de parcours.

---

## Sanction/Validation

Un certificat de réalisation de formation sera remis aux apprenants à la fin de la formation.

---

## Modalités & délais d'accès

- La formation peut être mise en place à tout moment, à compter d'un délai minimal de 11 jours ouvrés suivant la date de demande
- La demande d'informations ou d'inscription s'effectue par mail ([formation@pci-partner.com](mailto:formation@pci-partner.com))
- Le démarrage de la formation ne pourra avoir lieu qu'au minimum 2 semaines après réception de la convention signée

## Accessibilité aux personnes handicapées

Nous sommes sensibles aux enjeux de l'inclusion et investis sur la thématique du handicap.

Merci de nous contacter afin de pouvoir vous accompagner dans les meilleures conditions.

Responsable handicap : Mme Chaufournais, [m.chaufournais@pci-partner.com](mailto:m.chaufournais@pci-partner.com).

---

## NIVEAU

Débutant

## DURÉE

21 h. (3 jours)

## LOGICIELS

- Unreal Engine 5

## INTER ENTREPRISE

1140€ HT/pers\*

\* prix constitué à partir d'un effectif minimum.

## INTRA ENTREPRISE

sur devis.

## CALENDRIER

Mise en place sur demande. Contacter [formation@pci-partner.com](mailto:formation@pci-partner.com)

## Objectif général de la formation

Apprenez à développer des fonctionnalités ou des outils avec le système Blueprint dans Unreal Engine.

## À qui s'adresse cette formation

### POUR QUI

- Intégrateurs temps-réel
- Développeurs

### PRÉREQUIS

- Connaître l'environnement de travail Windows

## Objectifs pédagogiques

- Créer des fonctionnalités standards utilisable en jeu
- Communiquer des informations entre différents Blueprints
- Créer une interface utilisateur et la rendre fonctionnelle
- Créer un outil personnalisé d'aide à la création de scène
- Créer un outil éditeur

## Programme détaillé

### LES BASES DU SYSTÈME BLUEPRINT AVEC QUELQUES FONCTIONNALITÉS STANDARDS

- Rappels rapides sur le développement avec Blueprint
- Les évènements
- Utiliser des timelines
- Les «inputs»
- Recréer un Character Controller FPS
- «Triggers» et les «interfaces»
- L' «Event Dispatcher»
- Utiliser des tables de données et des structures personnalisées

### CRÉER ET UTILISER DES INTERFACES EN JEU

- Concevoir une interface utilisateur
- Contrôler des paramètres du jeu comme la résolution ou la luminosité
- Charger une scène
- Changer l'aspect d'un objet en jeu

### CRÉER UN OUTIL D'AIDE À L'INTÉGRATION

- Le spline mesh
- Spawner des instances d'assets 3D dans un volume
- Créer un switch d'environnement
- Créer des actions utilitaires
- Instancier des assets en utilisant des informations contenues dans un fichier .JSON

### CRÉER UN OUTIL ÉDITEUR

- L' «Editor Utility Widget»
- Programmer un outil d'automatisation de tâches accessible via une interface
- Créer une fonction de remplacement des matières basé sur une table de correspondance

### BUILDER UNE APPLICATION

## Méthodes pédagogiques

Nous utilisons des exposés théoriques, et appliquons la méthode active : les connaissances liées à cette formation ne s'apprennent pas, elles s'appliquent.

L'organisation de la formation comprend :

- Documents supports de formation projetés
- Étude de cas concrets
- Quiz
- Mise à disposition en ligne de documents supports téléchargeables à la suite de la formation

## Moyens techniques

Pour suivre la formation, les apprenants devront obligatoirement être munis de (non fourni par PCI) :

- Un ordinateur personnel disposant d'une installation Unreal Engine dans sa version 5.1 ou supérieur
- Une connexion internet stable
- Un bloc-note et un stylo en état de fonctionnement

## Modalités d'animation

La formation est dispensée de manière synchrone, en présentiel dans une salle dédiée, dans vos locaux. Elle s'étend sur 3 jours, soit 21h.

---

## Modalités d'évaluation

Une évaluation des connaissances aura lieu en début de parcours.

La vérification des compétences acquises se fera via un questionnaire en fin de parcours.

---

## Sanction/Validation

Un certificat de réalisation de formation sera remis aux apprenants à la fin de la formation.

---

## Modalités & délais d'accès

- La formation peut être mise en place à tout moment, à compter d'un délai minimal de 11 jours ouvrés suivant la date de demande
- La demande d'informations ou d'inscription s'effectue par mail ([formation@pci-partner.com](mailto:formation@pci-partner.com))
- Le démarrage de la formation ne pourra avoir lieu qu'au minimum 2 semaines après réception de la convention signée

## Accessibilité aux personnes handicapées

Nous sommes sensibles aux enjeux de l'inclusion et investis sur la thématique du handicap.

Merci de nous contacter afin de pouvoir vous accompagner dans les meilleures conditions.

Responsable handicap : Mme Chaufournais, [m.chaufournais@pci-partner.com](mailto:m.chaufournais@pci-partner.com).

---

## NIVEAU

Intermédiaire

## DURÉE

35 h. (5 jours)

## LOGICIELS

- Unreal Engine 5

## INTER ENTREPRISE

1900€ HT/pers\*

\* prix constitué à partir d'un effectif minimum.

## INTRA ENTREPRISE

sur devis.

## CALENDRIER

Mise en place sur demande. Contacter [formation@pci-partner.com](mailto:formation@pci-partner.com)

## Objectif général de la formation

Approfondir vos compétences en développement d'applications interactives avec Unreal Engine 5 en créant une application interactive simple

## À qui s'adresse cette formation

### POUR QUI

- Infographistes 3D
- Intégrateurs temps-réel

### PRÉREQUIS

- Connaître l'environnement de travail Windows
- Connaître les bases de l'utilisation de Unreal Engine 5
- Savoir importer des assets dans un projet, que ce soit depuis un logiciel tiers, ou autre projet Unreal Engine ou bien le coffre
- Savoir créer une scène, ajouter des lumières et apposer des matières aux objets
- Connaître les bases de la création et du fonctionnement des Blueprints
- Connaître les principes de bases de l'animation dans Unreal Engine 5

## Objectifs pédagogiques

- Créer une scène 3D de showroom dans Unreal Engine
- Illuminer la scène avec un éclairage qualitatif et dynamique, modifiable en temps-réel pendant une simulation
- Apposer des matières sur les objets 3D disposés dans la scène, en s'assurant de la bonne projection des détails sur les surfaces de façon à obtenir un rendu réaliste
- Créer un menu d'accueil et un menu en jeu
- Créer une interface 3D utilisable directement dans l'environnement 3D
- Créer une animation d'objet déclenchable en temps-réel sur demande
- Créer une cinématique déclenchable en temps-réel sur demande
- Mettre en place un système de navigation permettant de se déplacer en temps-réel dans l'environnement 3D
- Exporter un «build» de l'application permettant de l'utiliser en dehors de l'éditeur

## Programme détaillé

### CRÉER UNE SCÈNE DE SHOWROOM

- Préparer son travail en analysant les ressources disponibles
- Faire un blocking
- Mettre en place les assets

### JOUER AVEC LA LUMIÈRE

- Pourquoi la lumière est-elle si importante ?
- Améliorer le rendu des lumières grâce aux textures IES
- Préparer une lumière réutilisable
- Créer un interrupteur permettant d'allumer et éteindre des lumières sur demande

### AJOUTER LES MATIÈRES

- Rappel sur les notions de «maître» et «instance»
- Contrôler la projection des textures : projection triplanaire vs. utilisation des UVs
- Utiliser Megascans
- Utiliser des decals pour ajouter des détails et accentuer le réalisme de la scène

### LES INTERFACES

- Les widgets Blueprints
- Afficher une interface en jeu et la rendre interactive
- Créer un menu principal
- Créer un menu en jeu
- Manipuler les paramètres d'affichage de l'application grâce à un menu d'options
- Créer une interface 3D utilisable directement dans l'environnement 3D

### DONNER VIE À LA SCÈNE GRÂCE AUX ANIMATIONS

- Animer un objet
- Animer une caméra pour créer une cinématique
- Déclencher des animations sur demande en temps-réel
- Déclencher une cinématique

## Programme détaillé (suite)

### INTERAGIR AVEC LES ÉLÉMENTS DISPONIBLE DANS LA SCÈNE

- Ajouter un système de navigation afin de permettre à un utilisateur de se promener dans la scène en temps-réel
- Ajouter des éléments 3D interactifs dans la scène permettant de déclencher des fonctions développées auparavant (déclencheurs de lumières, d'animations ou de cinématiques)

### EXPORTER L'APPLICATION POUR UNE UTILISATION HORS ÉDITEUR

- Tester ses niveaux pour vérifier leur bon fonctionnement avant de packager l'application
- Cooking et Packaging
- Tester l'application hors éditeur

## Méthodes pédagogiques

Nous utilisons des exposés théoriques, et appliquons la méthode active : les connaissances liées à cette formation ne s'apprennent pas, elles s'appliquent.

L'organisation de la formation comprend :

- Documents supports de formation projetés
- Étude de cas concrets
- Quiz
- Mise à disposition en ligne de documents supports téléchargeables à la suite de la formation

## Moyens techniques

Pour suivre la formation, les apprenants devront obligatoirement être munis de (non fourni par PCI) :

- Un ordinateur personnel disposant d'une installation Unreal Engine dans sa version 5.1 ou supérieur
- Une connexion internet stable
- Un bloc-note et un stylo en état de fonctionnement

## Modalités d'animation

La formation est dispensée de manière synchrone, en présentiel dans une salle dédiée, dans vos locaux. Elle s'étend sur 3 semaines et comprend une session de 2x7h (2j.) et une session de 3x7h (3j.) pour un total de 35h (5j.).

## Modalités d'évaluation

Une évaluation des connaissances aura lieu en début de parcours. La vérification des compétences acquises se fera via un questionnaire en fin de parcours.

## Sanction/Validation

Un certificat de réalisation de formation sera remis aux apprenants à la fin de la formation.

## Modalités & délais d'accès

- La formation peut être mise en place à tout moment, à compter d'un délai minimal de 11 jours ouvrés suivant la date de demande
- La demande d'informations ou d'inscription s'effectue par mail ([formation@pci-partner.com](mailto:formation@pci-partner.com))
- Le démarrage de la formation ne pourra avoir lieu qu'au minimum 2 semaines après réception de la convention signée

## Accessibilité aux personnes handicapées

Nous sommes sensibles aux enjeux de l'inclusion et investis sur la thématique du handicap. Merci de nous contacter afin de pouvoir vous accompagner dans les meilleures conditions. Responsable handicap : Mme Chaufournais, [m.chaufournais@pci-partner.com](mailto:m.chaufournais@pci-partner.com).



## FORMATIONS **UNITY 3D**

26

### **Les fondamentaux de l'intégration temps-réel avec Unity**

*Découverte du moteur temps-réel Unity 3D*

28

### **Découvrir Unity pour la conception d'interfaces Homme-Machine**

*Focus sur l'utilisation de Unity pour la conception d'IHM*

## NIVEAU

Débutant

## DURÉE

35 h. (5 jours)

## LOGICIELS

- Unity 2022
- Visual Studio Code
- C#

## INTER ENTREPRISE

1900€ HT/pers\*

\* prix constitué à partir d'un effectif minimum.

## INTRA ENTREPRISE

sur devis.

## CALENDRIER

Mise en place sur demande. Contacter [formation@pci-partner.com](mailto:formation@pci-partner.com).

## Objectif général de la formation

Découvrez les bases de l'utilisation du moteur temps-réel Unity 3D.

## À qui s'adresse cette formation

### POUR QUI

- Infographistes
- Développeurs

### PRÉREQUIS

- Connaître l'environnement de travail Windows

## Objectifs pédagogiques

- Intégrer différents types de données pour construire une scène dans Unity
- Utiliser les fondamentaux de la programmation C# pour créer des fonctionnalités dans un moteur temps-réel
- Construire une interface utilisateur simple et fonctionnelle
- Utiliser les outils disponibles dans Unity pour animer des objets ou des propriétés

## Programme détaillé

### AVANT DE SE LANCER : PRÉPARER SON TRAVAIL DANS UNITY

- Chapitre 01 : Création de projets et interface du moteur
- Chapitre 02 : L'arborescence des dossiers de projet
- Chapitre 03 : Tour rapide des différents pipelines de rendu
- Activité : Créer son premier projet
- Chapitre 04 : Le «Package Manager»
- Chapitre 05 : Le travail collaboratif dans Unity et le versioning
- Quiz : Contrôler ses connaissances

### LES «GAMEOBJECTS» ET LEURS PROPRIÉTÉS

- Chapitre 01 : Qu'est-ce qu'un «GameObject» ?
- Chapitre 02 : Importer et utiliser une data
- Chapitre 03 : Les composants
- Activité : Créer une scène simple avec quelques GameObjects
- Chapitre 04 : Les «prefabs»
- Activité : Générer et utiliser des prefabs pour faciliter l'intégration
- Quiz : Contrôler ses connaissances

### LES MATIÈRES : LES CRÉER ET LES APPLIQUER SUR DES OBJETS D'UNE SCÈNE

- Chapitre 01 : Définition du "shading PBR"
- Chapitre 02 : Matières, shaders, textures : que sont-ils exactement ?
- Chapitre 03 : Créer une matière simple
- Activité : Comprendre les paramètres clés du shader standard de Unity en créant des matières de base
- Chapitre 04 : Découverte du "Shader Editor"
- Activité : Créer et utiliser un shader personnalisé
- Quiz : Contrôler ses connaissances

### GÉRER L'ÉCLAIRAGE D'UNE SCÈNE

- Chapitre 01 : Générer de la lumière dans une scène
- Chapitre 02 : Le post-processing
- Activité : Créer un environnement d'extérieur avec un soleil et un ciel
- Chapitre 03 : Illumination temps-réel vs illumination statique
- Quiz : Contrôler ses connaissances

### LES PRINCIPES FONDAMENTAUX DE LA PROGRAMMATION EN C# AVEC UNITY

- Chapitre 01 : Choisir et relier un IDE à Unity
- Chapitre 02 : Définition de la programmation orientée objet
- Chapitre 03 : Apprentissage des notions liées à la programmation
- Chapitre 04 : Règles de syntaxe pour la programmation en C#
- Activité : Créer une méthode
- Chapitre 05 : La classe «Monobehaviour»
- Chapitre 06 : Le debugging de code
- Activité : Créer un composant scripté
- Quiz : Contrôler ses connaissances

### DÉCOUVERTE DES INTERFACES UTILISATEUR ET DES INTERACTIONS DANS UNITY

- Chapitre 01 : Introduction aux interfaces utilisateurs
- Chapitre 02 : Découverte du système «uGui»
- Activité : Construire une interface en jeu à partir d'un «Canvas»
- Chapitre 03 : Quelques règles d'optimisation à observer
- Chapitre 04 : Découverte du système «UI Toolkit» et de l'outil «UI Builder»
- Chapitre 05 : Tableau comparatif des 2 systèmes de gestion des interfaces utilisateurs
- Quiz : Contrôler ses connaissances

## Programme détaillé (suite)

### ANIMER DES OBJETS AVEC OU SANS CODE DANS UNITY

- Chapitre 01 : «Animator» et «Animator Controller» (Mecanim)
- Activité : Créer un clip d'animation, des états et des déclencheurs
- Chapitre 02 : «NavMesh» et «NavMesh Agent»
- Chapitre 03 : Analyse d'un animator «Humanöide»
- Chapitre 04 : Créer une cinématique avec l'outil «Timeline»
- Chapitre 05 : Animer des transformations en code avec DOTween
- Activité : Appliquer les principes d'animation scriptée à des éléments d'interface utilisateur
- Quiz : Contrôler ses connaissances

### CONSTRUIRE UNE APPLICATION DANS UNITY

- Chapitre 01 : Introduction à l'utilisation du «Profiler»
- Chapitre 02 : Construire un exécutable
- Quiz : Contrôler ses connaissances

## Méthodes pédagogiques

Nous utilisons des exposés théoriques, et appliquons la méthode active : les connaissances liées à cette formation ne s'apprennent pas, elles s'appliquent.

L'organisation de la formation comprend :

- Documents supports de formation projetés
- Étude de cas concrets
- Quiz
- Mise à disposition en ligne de documents supports téléchargeables à la suite de la formation

## Moyens techniques

Pour suivre la formation, les apprenants devront obligatoirement être munis de (non fourni par PCI) :

- Un ordinateur personnel disposant d'une installation de Unity 2022 ou supérieur
- Une connexion internet stable
- Un bloc-note et un stylo en état de fonctionnement

## Modalités d'animation

La formation est réalisée en salle de façon synchrone, en présentiel, dans les locaux de PCI au 14 rue de Mantes, à Colombes.

Elle s'étale sur 3 semaines, à raison de 2 sessions de 2x7h (2j.) et 3x7h (3j.) pour un total de 35h (5j.).

## Modalités d'évaluation

Une évaluation des connaissances en début de parcours.

La vérification des compétences acquises se fera un questionnaire en fin de parcours.

## Sanction/Validation

- Certificat de réalisation de formation

## Modalités & délais d'accès

- La formation peut être mise en place à tout moment, à compter d'un délai minimal de 11 jours ouvrés suivant la date de demande
- La demande d'informations ou d'inscription s'effectue par mail ([formation@pci-partner.com](mailto:formation@pci-partner.com))
- Le démarrage de la formation ne pourra avoir lieu qu'au minimum 2 semaines après réception de la convention signée

## Accessibilité aux personnes handicapées

Nous sommes sensibles aux enjeux de l'inclusion et investis sur la thématique du handicap.

Merci de nous contacter afin de pouvoir vous accompagner dans les meilleures conditions.

Responsable handicap : Mme Chaufournais, [m.chaufournais@pci-partner.com](mailto:m.chaufournais@pci-partner.com).

## NIVEAU

Débutant

## DURÉE

42 h. (6 jours)

## LOGICIELS

- Unity 2022
- Visual Studio Code
- C#

## INTER ENTREPRISE

2280€ HT/pers\*

\* prix constitué à partir d'un effectif minimum.

## INTRA ENTREPRISE

sur devis.

## CALENDRIER

Mise en place sur demande. Contacter [formation@pci-partner.com](mailto:formation@pci-partner.com)

## Objectif général de la formation

Utiliser Unity 3D dans le cadre de la conception d'interfaces interactives embarquées.

## À qui s'adresse cette formation

### POUR QUI

- Concepteurs IHM
- Infographistes
- Développeurs

### PRÉREQUIS

- Connaître l'environnement de travail Windows

## Objectifs pédagogiques

- Définir les différences et cas d'usages des 2 systèmes de gestion des interfaces : «uGUI» et «UI Toolkit»
- Construire une interface en jeu
- Construire un outil éditeur
- Créer une animation d'un élément d'interface
- Composer une «Timeline» regroupant différents éléments animés
- Définir le concept de programmation orientée objet ainsi que les notions intrinsèques au développement
- Utiliser les bonnes pratiques de scripting en C#
- Lier une interface à des fonctionnalités scriptées
- Définir le squelette d'un shader dans les grandes lignes
- Construire un shader simple avec «Shader Graph»
- Créer une animation d'un élément d'interface en manipulant les propriétés du shader

## Programme détaillé

### À PROPOS DE UNITY : LES ESSENTIELS

- Les pipelines de rendu, «Built-In», «URP» et «HDRP»
- L'interface de l'éditeur en quelques mots
- Workflow : arborescence de dossiers, assets et composants

### LES INTERFACES

- À propos du système «uGUI»
- À propos du système «UI Toolkit»
- Comment choisir quel système utiliser ?
- Construire une interface en jeu : comparatif des 2 systèmes
- Personnaliser l'interface d'un composant avec le «UI Builder»
- Faire un «binding» d'une data pour pouvoir la manipuler à partir d'un élément d'interface
- Afficher les propriétés d'un composant personnalisé dans une fenêtre dédiée
- Utiliser des règles de style pour changer rapidement l'aspect d'une interface

### ANIMER DES ÉLÉMENTS D'INTERFACE UGUI SANS CODER

- Créer un clip d'animation jouant en boucle
- Utiliser un «controller» pour définir un ordre de lecture de plusieurs clips grâce à des états
- Déclencher les animations à l'interaction avec l'interface

### PROGRAMMER EN C# DANS UNITY

- Petit point sur les IDE
- Qu'est-ce que la programmation orientée objet ?
- Définition des notions intrinsèques au développement (Namespace, Classe, Variables, Méthodes, etc..)
- Quelques règles de syntaxe et bonnes pratiques
- Le script dérivant de «Monobehaviour»
- Programmer un événement
- Déclencher un événement à partir d'une interface

### ANIMER DES ÉLÉMENTS D'INTERFACE AVEC DU CODE

- UI Toolkit : déclencher des animations en changeant le style
- Jouer un «Animator» ou un «Playable Director»
- Coder un système de gestion des clips à jouer applicable aux différents éléments interactif d'une interface

### LES SHADERS

- Shaders et pipelines de rendu
- Le squelette du shader, ou comment est-il traité par la machine ?
- Rappels sur les opérations vectorielles
- L'importance des UVs
- Créer un shader avec l'outil «Shader Graph»
- Utiliser la simulation de temps pour animer un shader
- Contrôler les propriétés d'un shader depuis un script

## Méthodes pédagogiques

Nous utilisons des exposés théoriques, et appliquons la méthode active : les connaissances liées à cette formation ne s'apprennent pas, elles s'appliquent.

L'organisation de la formation comprend :

- Documents supports de formation projetés
- Étude de cas concrets
- Quiz
- Mise à disposition en ligne de documents supports téléchargeables à la suite de la formation

## Moyens techniques

Pour suivre la formation, les apprenants devront obligatoirement être munis de (non fourni par PCI) :

- Un ordinateur personnel disposant d'une installation de Unity 2022 ou supérieur
- Une connexion internet stable
- Un bloc-note et un stylo en état de fonctionnement

## Modalités d'animation

La formation est réalisée en salle de façon synchrone, en présentiel, dans les locaux de PCI au 14 rue de Mantes, à Colombes. Elle s'étale sur 3 semaines, à raison de 2 sessions de 3x7h (3j.) pour un total de 42h (6j.).

## Modalités d'évaluation

Une évaluation des connaissances en début de parcours.

La vérification des compétences acquises se fera un questionnaire en fin de parcours.

## Sanction/Validation

- Certificat de réalisation de formation

## Modalités & délais d'accès

- La formation peut être mise en place à tout moment, à compter d'un délai minimal de 11 jours ouvrés suivant la date de demande
- La demande d'informations ou d'inscription s'effectue par mail ([formation@pci-partner.com](mailto:formation@pci-partner.com))
- Le démarrage de la formation ne pourra avoir lieu qu'au minimum 2 semaines après réception de la convention signée

## Accessibilité aux personnes handicapées

Nous sommes sensibles aux enjeux de l'inclusion et investis sur la thématique du handicap.

Merci de nous contacter afin de pouvoir vous accompagner dans les meilleures conditions.

Responsable handicap : Mme Chaufournais, [m.chaufournais@pci-partner.com](mailto:m.chaufournais@pci-partner.com).



# FORMATIONS **INTELLIGENCE ARTIFICIELLE**

32

**Mettre à profit la puissance des IA génératives au sein d'une production audiovisuelle**

*Génération de textes, images et vidéos par IA*

34

**Utiliser l'intelligence artificielle pour booster sa productivité**

*Optimiser son travail au quotidien grâce à l'intelligence artificielle*

## NIVEAU

Débutant

## DURÉE

35 h. (5 jours)

## LOGICIELS

- ChatGPT
- Midjourney
- Stable Diffusion

## INTER ENTREPRISE

3500€ HT/pers\*

\* prix constitué à partir d'un effectif minimum.

## INTRA ENTREPRISE

sur devis.

## CALENDRIER

Mise en place sur demande. Contacter [formation@pci-partner.com](mailto:formation@pci-partner.com).

## Objectif général de la formation

Découvrez la puissance des IA génératives, et apprenez à les utiliser au sein d'un pipeline de production vidéo professionnel.

## À qui s'adresse cette formation

### POUR QUI

- Designers produit
- Designers couleurs & matières
- Infographistes
- Spécialistes en imagerie

### PRÉREQUIS

- Connaître l'environnement de travail Windows

## Objectifs pédagogiques

- Identifier les domaines d'application des IA et les principaux acteurs
- Formuler des prompts efficaces utilisables par des IA génératives pour la création de contenus divers
- Appliquer les principes du prompt engineering à la création adaptée à chaque outil
- Concevoir une courte présentation de produit en utilisant les IA génératives

## Programme détaillé

### DÉCOUVERTE DE L'UNIVERS DES IA GÉNÉRATIVES

- Chapitre 01 : L'intelligence artificielle : un peu d'histoire
- Chapitre 02 : Les grandes familles d'IA génératives
- Chapitre 03 : Considérations éthiques et légales

### EXPLORER LES POSSIBILITÉS DE CHATGPT

- Chapitre 01 : Découverte de ChatGPT
- Chapitre 02 : Bien formuler ses prompts pour obtenir des réponses de qualité
- Activité : Choisir une structure et rédiger un prompt
- Chapitre 03 : Aller plus loin dans l'utilisation de ChatGPT avec les GPTs
- Quiz : Contrôler ses connaissances

### DÉCOUVERTE DE MIDJOURNEY ET DE SES CAPACITÉS CRÉATIVES

- Chapitre 01 : Introduction à Midjourney
- Chapitre 02 : Utilisation de Midjourney via Discord et l'interface web
- Chapitre 03 : Maîtrise des commandes de base et réglages
- Chapitre 04 : Maîtrise des prompts et conseils
- Chapitre 05 : Optimisation et exploration créative avec paramètres avancés
- Chapitre 06 : Aller plus loin dans la modification d'images
- Chapitre 07 : Techniques photographiques et artistiques pour la création d'images avancées
- Activité : Générer des images autour d'un thème donné

### PLONGÉE DANS L'UNIVERS OPEN SOURCE DE STABLE DIFFUSION

- Chapitre 01 : Présentation de Stable Diffusion
- Chapitre 02 : Découverte de l'interface Automatic1111
- Chapitre 03 : Techniques de rédaction des prompts pour la génération d'images
- Activité : Analyser et améliorer des prompts
- Activité : Rédiger des prompts en autonomie
- Chapitre 04 : Découvrir le potentiel de création de Stable Diffusion à travers un process complet de génération d'image
- Activité : Générer des images autour d'un thème donné
- Chapitre 05 : Rechercher et implémenter de nouveaux modèles de diffusion
- Chapitre 06 : Créer des variations ciblées d'une image source grâce à ControlNet dans Automatic1111
- Activité : Utiliser ControlNet pour modifier des images
- Chapitre 07 : Entraîner des modèles personnalisés
- Quiz : Contrôler ses connaissances

### ANIMER DES IMAGES FIXES AVEC RUNWAY

### CRÉER DES VOIX OFF DANS DIFFÉRENTES LANGUES AVEC ELEVENLABS

### UTILISATION DES IA GÉNÉRATIVES EN PRODUCTION

- Étape 01 : Rédaction de scénario avec ChatGPT
- Étape 02 : Storyboards et planche de tendances
- Étape 03 : Génération d'images et upscale
- Étape 04 : Animation, upscale vidéo et génération d'audios

## Méthodes pédagogiques

Nous utilisons des exposés théoriques, et appliquons la méthode active : les connaissances liées à cette formation ne s'apprennent pas, elles s'appliquent.

L'organisation de la formation comprend :

- Documents supports de formation projetés
- Étude de cas concrets
- Quiz
- Mise à disposition en ligne de documents supports téléchargeables à la suite de la formation

## Moyens techniques

Pour suivre la formation, les apprenants devront obligatoirement être munis de (non fourni par PCI) :

- Un ordinateur personnel permettant de procéder à des téléchargements et des installations logicielles pendant la formation
- Une connexion internet stable
- Un bloc-note et un stylo en état de fonctionnement

## Modalités d'animation

La formation est réalisée en salle de façon synchrone, en présentiel, sur un total de 35h (5j).

---

## Modalités d'évaluation

Une évaluation des connaissances en début de parcours.

La vérification des compétences acquises se fera via un questionnaire sous forme de QCM en fin de parcours.

---

## Sanction/Validation

- Certificat de réalisation de formation
- 

## Modalités & délais d'accès

- La formation peut être mise en place à tout moment, à compter d'un délai minimal de 11 jours ouvrés suivant la date de demande
- La demande d'informations ou d'inscription s'effectue par mail ([formation@pci-partner.com](mailto:formation@pci-partner.com))
- Le démarrage de la formation ne pourra avoir lieu qu'au minimum 2 semaines après réception de la convention signée et des questionnaires préformations remplis.

## Accessibilité aux personnes handicapées

Nous sommes sensibles aux enjeux de l'inclusion et investis sur la thématique du handicap.

Merci de nous contacter afin de pouvoir vous accompagner dans les meilleures conditions.

Responsable handicap : Mme Chaufournaï, [m.chaufournais@pci-partner.com](mailto:m.chaufournais@pci-partner.com).

---

**NIVEAU**

Débutant

**DURÉE**

10h30 (1,5 jours)

**LOGICIELS**

- ChatGPT

**INTER ENTREPRISE**

1050€ HT/pers\*

*\* prix constitué à partir d'un effectif minimum.*

**INTRA ENTREPRISE**

sur devis.

**CALENDRIER**

Mise en place sur demande. Contacter [formation@pci-partner.com](mailto:formation@pci-partner.com).

**Objectif général de la formation**

Découvrez la puissance des IA génératives, et apprenez à les utiliser pour booster votre productivité.

**À qui s'adresse cette formation**

**POUR QUI**

- Commerciaux
- Support
- Ressources Humaines

**PRÉREQUIS**

- Connaître l'environnement de travail Windows

**Objectifs pédagogiques**

- Identifier les domaines d'application des IA et les principaux acteurs
- Formuler des prompts efficaces utilisables par des IA génératives pour la création de contenus divers
- Utiliser des LLM lors de tâches concrètes du quotidien

**Programme détaillé**

**COMPRENDRE L'IA ET LE PAYSAGE ACTUEL**

- Un peu d'histoire
- Définition de l'IA
- Panorama des outils d'IA générative
- Glossaire et concepts clés
- Focus sur OpenAI et ChatGPT
- Activité ludique : Découvrir les capacités de ChatGPT en explorant des scénarios variés

**MAÎTRISER L'UTILISATION DE CHATGPT ET LE PROMPT ENGINEERING**

- Prompt Engineering : Les fondamentaux
- Plans Gratuit vs ChatGPT Plus vs ChatGPT Pro
- Gestion de la mémoire
- Présentation de Canevas et de la recherche Web
- Cas d'usage simples et génériques

**APPROFONDISSEMENTS, CAS D'USAGE AVANCÉS ET PERSPECTIVE D'ÉVOLUTION**

- Création de prompts plus complexes
- Améliorer le prompt de façon itérative
- Gérer les hallucinations
- Cas pratiques plus avancés
- Ouverture sur l'automatisation et l'intégration

## Méthodes pédagogiques

Nous utilisons des exposés théoriques, et appliquons la méthode active : les connaissances liées à cette formation ne s'apprennent pas, elles s'appliquent.

L'organisation de la formation comprend :

- Documents supports de formation projetés
- Étude de cas concrets
- Quiz
- Mise à disposition en ligne de documents supports téléchargeables à la suite de la formation

## Moyens techniques

Pour suivre la formation, les apprenants devront obligatoirement être munis de (non fourni par PCI) :

- Un ordinateur personnel
- Une connexion internet stable
- Un bloc-note et un stylo en état de fonctionnement

## Modalités d'animation

La formation est réalisée en salle de façon synchrone, en présentiel, sur un total de 10h30 (1,5j.).

---

## Modalités d'évaluation

Une évaluation des connaissances en début de parcours.

La vérification des compétences acquises se fera via un questionnaire sous forme de QCM en fin de parcours.

---

## Sanction/Validation

- Certificat de réalisation de formation
- 

## Modalités & délais d'accès

- La formation peut être mise en place à tout moment, à compter d'un délai minimal de 11 jours ouvrés suivant la date de demande
- La demande d'informations ou d'inscription s'effectue par mail ([formation@pci-partner.com](mailto:formation@pci-partner.com))
- Le démarrage de la formation ne pourra avoir lieu qu'au minimum 2 semaines après réception de la convention signée et des questionnaires préformations remplis.

## Accessibilité aux personnes handicapées

Nous sommes sensibles aux enjeux de l'inclusion et investis sur la thématique du handicap.

Merci de nous contacter afin de pouvoir vous accompagner dans les meilleures conditions.

Responsable handicap : Mme Chaufournaï, [m.chaufournais@pci-partner.com](mailto:m.chaufournais@pci-partner.com).

---