



# FORMATION ANIMA ALL





# PROGRAMME DE LA JOURNÉE

**Matin (3h30) : Introduction et Importation**

**9h00 - 10h30 : Introduction aux outils**

- Présentation rapide de Anima ALL et Unreal Engine
- Fonctionnalités principales et cas d'usage
- Configuration et installation des logiciels

**10h30 - 10h45 : Pause café ☕**

**10h45 - 12h30 : Création et exportation de personnages**

- Création d'une scène avec des personnages animés dans Anima ALL
- Personnalisation des personnages et de leurs animations
- Exportation en FBX et via Anima Crowd Exporter



# APRÈS-MIDI

Après-midi (3h30) : Intégration et Animation dans Unreal Engine

13h30 - 15h00 : Importation et animation des personnages

- Importation du FBX dans Unreal Engine
- Paramétrage des matériaux et textures
- Gestion des animations avec le Blueprint Animation
- Utilisation du State Machine pour animer les personnages

15h00 - 15h15 : Pause ☕

15h15 - 17h00 : Scène interactive et test final

- Intégration des personnages dans un environnement Unreal
- Optimisation des performances et correction des erreurs
- Test final et exportation

# OBJECTIFS ATTEINTS EN FIN DE JOURNÉE

- ✓ Importer et animer des personnages d'Anima ALL dans Unreal Engine
- ✓ Utiliser Blueprints pour animer des foules
- ✓ Optimiser les performances pour une meilleure fluidité
- ✓ Intégrer des personnages animés dans une scène interactive