



**MADE BY**  
**UNREAL ENGINE**

**Festival Travelling**

CLAIR OBSCUR, RENNES MÉTROPOLE

MARDI 20 FÉVRIER 2024

# MADE BY

## UNREAL ENGINE

La sixième édition de ces rencontres professionnelles est consacrée à **Epic Games**, société leader du divertissement interactif et à son outil de création 3D en temps réel, **Unreal Engine**.



Manifestation organisée avec l'aimable concours de nos partenaires : Conservatoire de Rennes, Lenovo et Spectaculaires

# MADE BY

## UNREAL ENGINE

Les rencontres **Made by** consistent à mettre en avant une entreprise reconnue pour sa contribution au développement de l'innovation dans la création audiovisuelle et cinématographique, en lui confiant les grandes lignes éditoriales d'une journée d'échanges entre professionnels de la production/création/diffusion de contenus (Unity en 2018 - DV Group en 2019 - Mikros en 2020 - ARTE en 2022 - Atlas V en 2023).

La sixième édition de ces rencontres professionnelles est consacrée à **Epic Games**, société leader du divertissement interactif et à son outil de création 3D en temps réel, **Unreal Engine**.

Unreal Engine alimente les principaux jeux mondiaux et étend désormais son influence dans des secteurs tels que le cinéma et la télévision, l'architecture, l'automobile, la fabrication et la simulation. Avec cet outil, Epic Games fournit un écosystème numérique permettant aux développeurs et aux créateurs de créer, distribuer et exploiter des jeux et autres contenus. Les équipes d'Epic Games viendront présenter pour la première fois à Rennes leur stratégie de développement et des retours d'expériences, en présence de plusieurs de leurs partenaires.

**MADE BY**

UNREAL ENGINE

# Programme de la journée



# MADE BY

## UNREAL ENGINE

➤ Journée animée par **Arnaud Wassmer**, animateur et producteur de podcast  
🎧 Podcast En attendant Travelling : Mutations numériques avec le Studio Epic Game

**8h30 | Accueil café**

**9h15 - 9h45 | Séquence introductive**

Accueil et présentation de cette sixième édition de la manifestation "Made by"; consacrée à Epic Games

**Fabrice Bassemon**, Directeur de l'association Clair Obscur  
**Sébastien Semeril**, Vice-Président en charge de l'Economie, l'Emploi et l'Innovation à Rennes Métropole  
**Ben Minall**, Business Director d'Epic Games  
**Joan Da Silva**, Unreal Engine Education Strategist  
**Agathe Turlotte**, Unreal Engine Education Advisor

**9h45 - 11h30 | Séquence Jeu-vidéo**

Vidéo introductive : Video Game Sizzle Reel

Retour d'expériences sur la création d'un jeu-vidéo avec Unreal Engine 5

Cas d'usage 1 : **Joan Da Silva & Agathe Turlotte**

Cas d'usage 2 : le Studio Traversée (espace qui permet à des jeunes en situation d'exclusions de créer des jeux vidéo) avec **Mourdjén Bari**, Game Designer & Instructional Designer, co-fondateur de rev(e) Studio (Paris)

Performance live : créer un jeu sur Unreal Editor For Fortnite (UEFN), avec **Stéphane Biava**, Unreal Authorized Instructor pour Epic Games, Lead 3D et Fondateur de Proj Production

**11h30 - 12h | Séquence Architecture**

Vidéo introductive : ArchVIZ Sizzle Reel, avec **Joan Da Silva**, Unreal Engine Education Strategist

Retour d'expérience : utilisation d'Unreal Engine 5 pour l'architecture (Archviz), avec **Camille Riviere**, Unreal Authorized Instructor et Co-fondatrice d'Epicenter Studio

**12h - 14h**

**Buffet networking et ouverture du village démo**

avec  
plusieurs entreprises du bassin d'emploi rennais utilisant Unreal :  
**BZH Studio, Emova, Polymorph et 6thSenseVR**

➤ pages 16 à 20

**14h - 15h | Séquence Cinéma d'animation**

Table ronde : La création d'un pipeline sous Unreal dans le cinéma d'animation

avec : **Lucie Lebon**, lead developpeuse au Studio Miam! Animation (Paris), **Romain Trimaille**, Co-fondateur et CEO de Shards, studio d'animation 3D (Paris) et **Théophile Farant**, étudiant à l'école MOPA (Arles)

Présentation de 2 courts-métrages

**15h - 16h | Séquence Industrie**

Retour d'expériences : la création d'environnement virtuel pour l'industrie

Cas d'usage 1 : "Le Patrimoine Digital des marques et son exploitation avec Unreal Engine" avec les cofondateurs **Freddy Kone** (Head of creativity and R&D) et **Mohamed Marouene** (CEO) de la société CréaTech SoWhen?, spécialisée dans la conception d'expériences virtuelles et phygiales.

Cas d'usage 2 : "Fashion", avec **Gaël Seydoux**, CEO et co-founder de la société Emova (Rennes), spécialisée dans la conception de jumeaux numériques réalistes pour les expériences d'essayage virtuels

**16h - 16h30 | Séquence MetaHuman**

Performance Live : créer son metahuman avec Unreal, avec **Stéphane Biava**, Unreal Authorized Instructor pour Epic Games, Lead 3D et Fondateur de Proj Production



## STUDIO TRAVERSÉE, PAR REV(E) STUDIO

**Démocratiser la création grâce à Unreal Engine**

Par **Mourdjen BARI**, Game Designer & Instructional Designer, co-fondateur de rev(e) Studio

Découvrez Studio Traversée, un projet innovant pour initier des jeunes déscolarisés et éloignés de la technologie à la création de jeux vidéo grâce à Unreal Engine, et révéler leurs talents.

Ce projet, soutenu par Ubisoft, se concentre sur l'exploitation des fonctionnalités les plus intuitives et visuelles d'Unreal Engine, permettant à des jeunes sans expérience préalable en informatique de contrôler entièrement la création de leurs propres jeux. Lancé il y a 8 ans, ce projet est en constante évolution, s'adaptant aux besoins et aux compétences émergentes de ces jeunes créateurs, ainsi qu'aux nouvelles capacités d'Unreal.

Découvrez comment nous utilisons le jeu vidéo comme un outil pédagogique puissant et inclusif, ouvrant les portes de la technologie et de la créativité à un public nouveau.



## CRÉER SON JEU SUR UEFN

Découvrons ensemble le mode créatif 2.0 de Fortnite avec l'Unreal Editor For Fortnite (UEFN).

Par **Stéphane Biava**, Unreal Authorized Instructor pour Epic Games, Lead 3D et Fondateur de Proj Production

Avec la possibilité d'utiliser tout le potentiel et la puissance du moteur Unreal, nous allons créer une expérience de jeu vidéo en Live !

De la mise en place d'un Level, à l'utilisation du nouveau langage de programmation "Verse", le processus de création d'un jeu vidéo n'a jamais été aussi simple.



## EPICENTER STUDIO

**Centre de formation et production Unreal**

**Camille RIVIERE**, Unreal Authorized Instructor et Co-fondatrice d'Epicenter Studio

Spécialisé dans la formation sur Unreal Engine, Epicenter vous propose un retour d'expérience sur la visite virtuelle Architecturale. Découvrez la puissance de Twinmotion et Unreal pour le rendu Archviz, à travers une démonstration de la pipeline : du logiciel de conception architecturale, en passant par Twinmotion à Unreal. Il vous sera aussi présenter les différentes possibilités immersives pour une scène architecturale, toutes les modifications en jeux qui peuvent créer de l'interaction et de la personnalisation d'environnement.



## TABLE RONDE

La création d'un pipeline sous Unreal dans le cinéma d'animation

avec : **Lucie LEBON**, lead developpeuse au Studio Miam ! Animation (Paris), **Romain TRIMAILLE**, Co-fondateur et CEO de Shards, studio d'animation 3D (Paris) et **Théophile FARANT**, étudiant à l'école MOPA (Arles)



## LE PATRIMOINE DIGITAL DES MARQUES ET SON EXPLOITATION AVEC UNREAL ENGINE

**Freddy KONE** (cofounder - Head of creativity and R&D) et **Mohamed MAROUENE** (cofounder - CEO) de la société CréaTech SoWhen?

SoWhen?, encourage ses clients à considérer leurs assets d'entreprise (produits, services, data) comme une véritable base de données, qui une fois virtualisée et intégrée à Unreal Engine, devient transversale, évolutive et stratégique. C'est ce que SoWhen? appelle la création du patrimoine digital.

Une fois les assets virtualisés, ils sont mis en scène dans des environnements virtuels temps réels qui représentent leur cas d'usage idéaux. Ils deviennent alors compréhensibles de tous, visuels et interactifs. Afin de les rendre accessibles, suivant les objectifs à atteindre, ils sont déclinés grâce à Unreal Engine en dispositifs virtuels ou phygitaux variés : serious game, films 3D, configurateur, maquettes interactives et augmentées, photobooth immersifs, univers virtuels....

Chaque service exploite et fait vivre et grandir ce patrimoine au jour le jour tout en optimisant la production de ses supports.

Voyons cela ensemble avec des cas clients concrets !

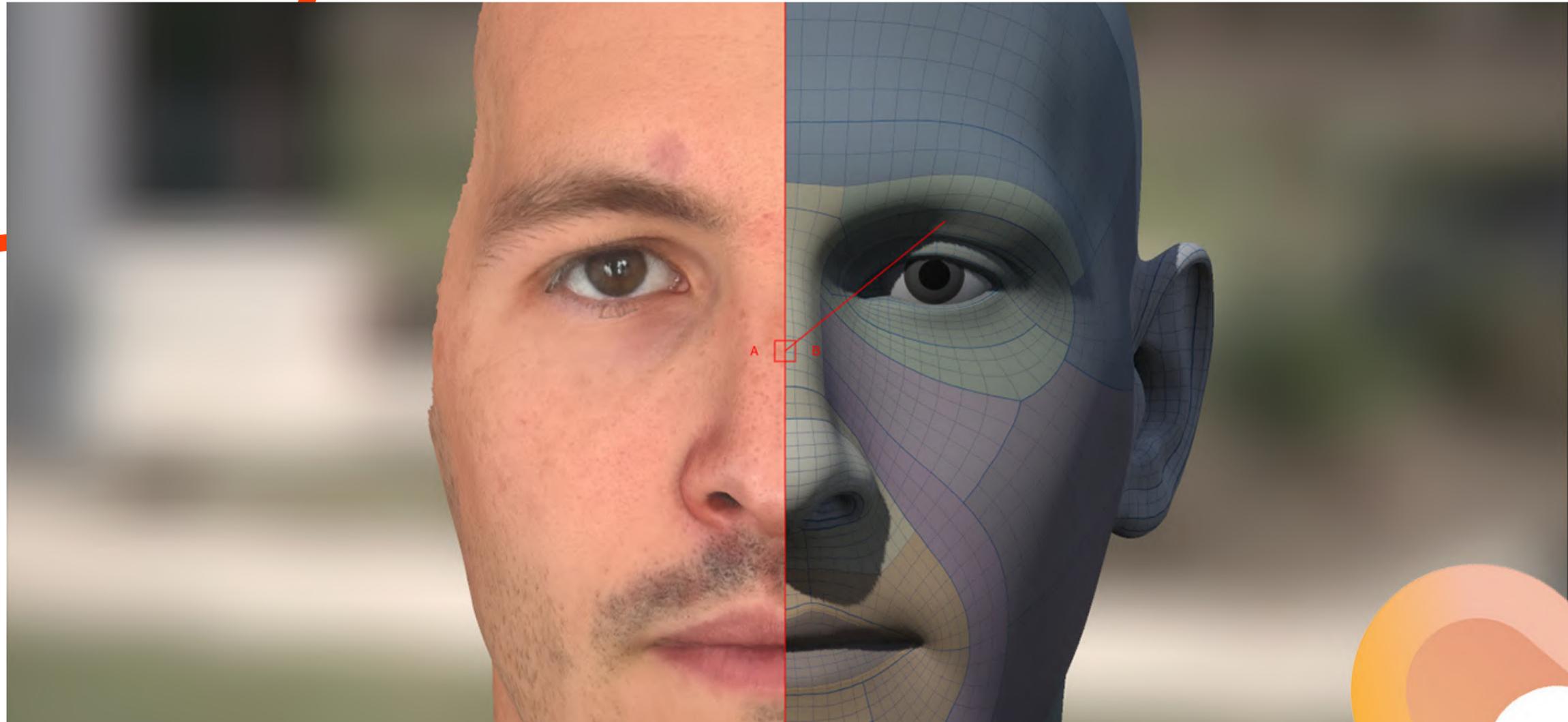


## FASHION

**Gaël SEYDOUX**, CEO et co-founder de la société Emova (Rennes)

Emova est une startup Deep Tech bretonne incubée au PooL et StationF qui commercialise la première solution d'essayage virtuel sur la base de l'avatar réaliste des utilisateurs.

Cette solution BToB en modèle SaaS se développe pour les industries du luxe et de la mode dans les marchés de l'optique (lunettes), la joaillerie (bijoux), la beauté (maquillage) et les accessoires (cheveux et chapeau, casquette). Elle utilise intensivement l'IA et le moteur de rendu UNREAL Engine.



## CRÉER SON METAHUMAN

Découvrez toutes les étapes nécessaires à la création d'un Metahuman

Par **Stéphane BIAVA**, Unreal Authorized Instructor pour Epic Games, Lead 3D et Fondateur de Proj Production.

Réaliser avec précision votre double numérique photoréaliste dans Unreal Engine 5.

De la prise de données photogrammétriques à l'animation utilisant le "Sequencer", il n'y aura plus de secrets au processus de création et d'utilisation d'un Metahuman."

**MADE BY**

UNREAL ENGINE

Les  
structures  
présentes





## SoWhen?

SoWhen?, société CreaTech, accompagne depuis 2010, des entreprises aux secteurs variés qui souhaitent communiquer de façon innovante, sur des sujets btob et btoc.

Composée d'experts créatifs et technologiques, elle prend en charge l'ensemble de la chaîne de valeur : du concept créatif à l'exploitation des expériences pérennes et événementielles, physiques et virtuelles.

La société possède son laboratoire de R&D ainsi que son studio de production hybride. Reconnue comme pionnier de la réalité virtuelle dès 2016, elle reçoit régulièrement des prix internationaux qui reconnaissent ses expertises créatives et technologiques. Depuis 2023, SoWhen? est également partenaire officiel d'Unreal Engine EPIC GAMES.

69-71 rue de la Fraternité  
93100 Montreuil  
09 67 56 60 87 // [contact@sowhen.fr](mailto:contact@sowhen.fr)

**SoWhen**  
The CreaTech Company



## Studio Traversée

Studio Traversée est un projet qui a été co-créé par l'établissement Rencontre93 de l'AVVEJ et rev(e) studio. Depuis 2016, Studio Traversée fonctionne dans un format : ateliers journée ou demi-journée. Ainsi des adolescents en risque ou en situation d'exclusion sociale apprennent, explorent, raisonnent comme des développeurs en créant des projets de jeux vidéo de haute qualité. Ils peuvent élargir leurs compétences, savoir-faire, savoir être tout en appréhendant de nouveaux métiers et en s'amusant.

Le principal objectif du projet est de permettre à des adolescents en risque ou en situation d'exclusion sociale de retrouver le goût d'apprendre via la création de jeux vidéo. Studio Traversée a également comme finalité la mise en place d'un environnement bienveillant, favorisant la montée en compétence des participants, tant en terme de technicité qu'au niveau comportemental. Ainsi les ateliers sont couplés à des temps de découverte du secteur du jeu vidéo et des métiers qui le composent, ceci grâce à des collaborations avec des entreprises partenaires.



## Shards

SHARDS CGI est un studio d'animation 3D polyvalent, innovant et écoresponsable. Nous fabriquons tout type de contenu CGI et sommes spécialisés dans les technologies du temps réel. Fondé en 2020, par Romain Trimaille et Mathieu Metreau, Shards est dévoué à accompagner ses clients tout au long du processus créatif afin de leur offrir la meilleure expérience possible.

Shards est le premier studio 3D en France à avoir développé un pipeline Unreal & Blender pour la fabrication d'une série 52 x 11.

Notre objectif, toujours produire de plus belles images, et donner vie aux meilleures histoires à travers les émotions qu'elles transmettent. Nos équipes sont talentueuses et toujours désireuses de relever de nouveaux défis ambitieux.

7 place Franz Liszt  
75010 Paris  
contact@shards-cgi.com

SHARDS



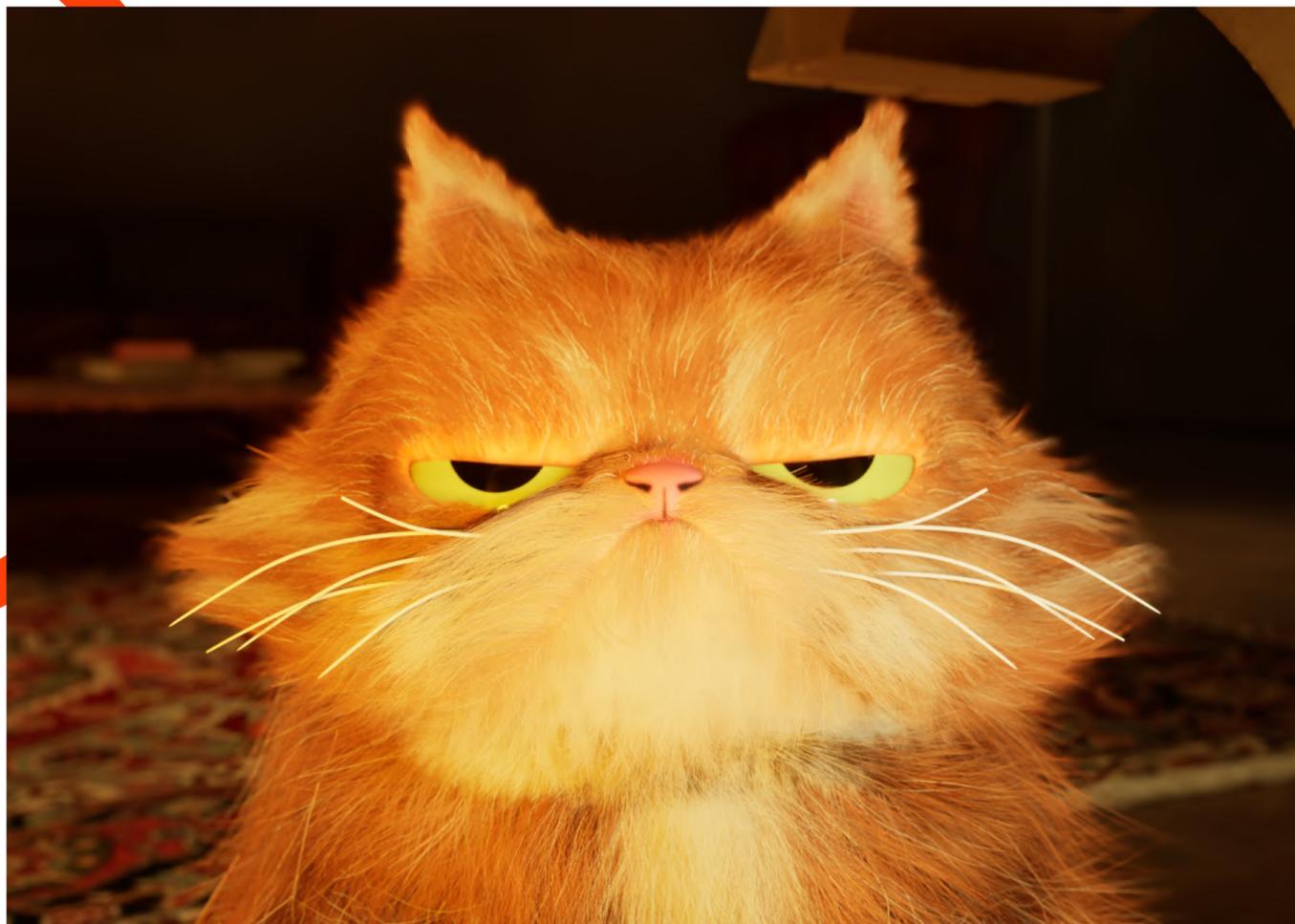
## rev(e) studio

rev(e) Studio, crée en 2017, est un studio parisien spécialisé en création d'expériences interactives et cross-média sur le web via les jeux vidéo (conception + game dev + game design), la VR/AR (Réalité Virtuelle et Réalité Augmentée), la production de vidéo en capture 360°, le design UX/UI et la gamification.

De part son travail avec des publics déscolarisés et l'université, Rev(e) met l'accent sur l'inclusion et l'empowerment tout en s'axant sur l'ingénierie pédagogique.

Rev(e) est notamment à la source du projet d'éducation Studio Traversée, en partenariat avec l'AVVEJ. Rev(e) est situé en plein coeur du 11e arrondissement de Paris, au sein de l'incubateur Espace Voltaire, géré par Plateau Urbain.

127 Rue Amelot | Paris 75011,  
contactrevestudio@gmail.com  
06 42 60 97 61



## Proj Production

Proj Production est un studio d'animation et de création 3D spécialisé dans les technologies temps réel et expert Unreal Engine. Créé par Stéphane Biava (Lead 3D, Unreal Authorized Instructor Epic Games) à Nice, le studio se développe sur deux axes, l'Éducation et la Production.

De la formation professionnelle au consulting personnalisé, Proj Production aide au développement et à l'intégration d'Unreal Engine au sein des équipes 3D et des studios à travers le monde.

Fort de ses 10 années d'expériences sur des projets très variés, le studio niçois offre un support de production avec un pipeline orienté temps réel et Unreal Engine. Du film d'animation à la série TV, au développement d'expériences interactives et de nombreux projets spécifiques et uniques, Proj Production relève les défis et transmet avec passion son expertise.

3 Pl. Masséna, 06000 Nice, France  
T : +33(0)7 82 87 63 81  
[production@projprod.com](mailto:production@projprod.com)



## MIAM! animation - studio

MIAM ! animation est un groupe parisien créé en 2016. Il regroupe trois activités : la production de séries d'animation (MIAM ! Animation), la fabrication 3D temps réel (MIAM ! studio) et la vente à l'international d'un catalogue de séries et spéciaux s'articulant autour du bien vivre ensemble, de l'audace narrative et visuelle, du féminisme et de l'écologie (MIAM ! distribution).

Depuis 2019 MIAM ! studio, développe un pipeline de fabrication MIAM ! autour des logiciels de 3D temps réel. Nous utilisons la puissance des outils temps réel pour produire un contenu de meilleure qualité artistique, moins énergivore et qui fasse sens. Pour nous, l'innovation technologique est un atout de compétitivité, de qualité et de réduction d'empreinte carbone pour notre studio et nos productions.

En 2022 nous avons livré Edmond et Lucy (52 x 12') pour France Télévisions. En 2025, nous livrerons pour Canal + Les Minus (52 x 11'), une série fabriquée sur Unreal. La fabrication se fait chez MIAM ! studio (Paris) et chez Jungler (Seine Saint Denis).



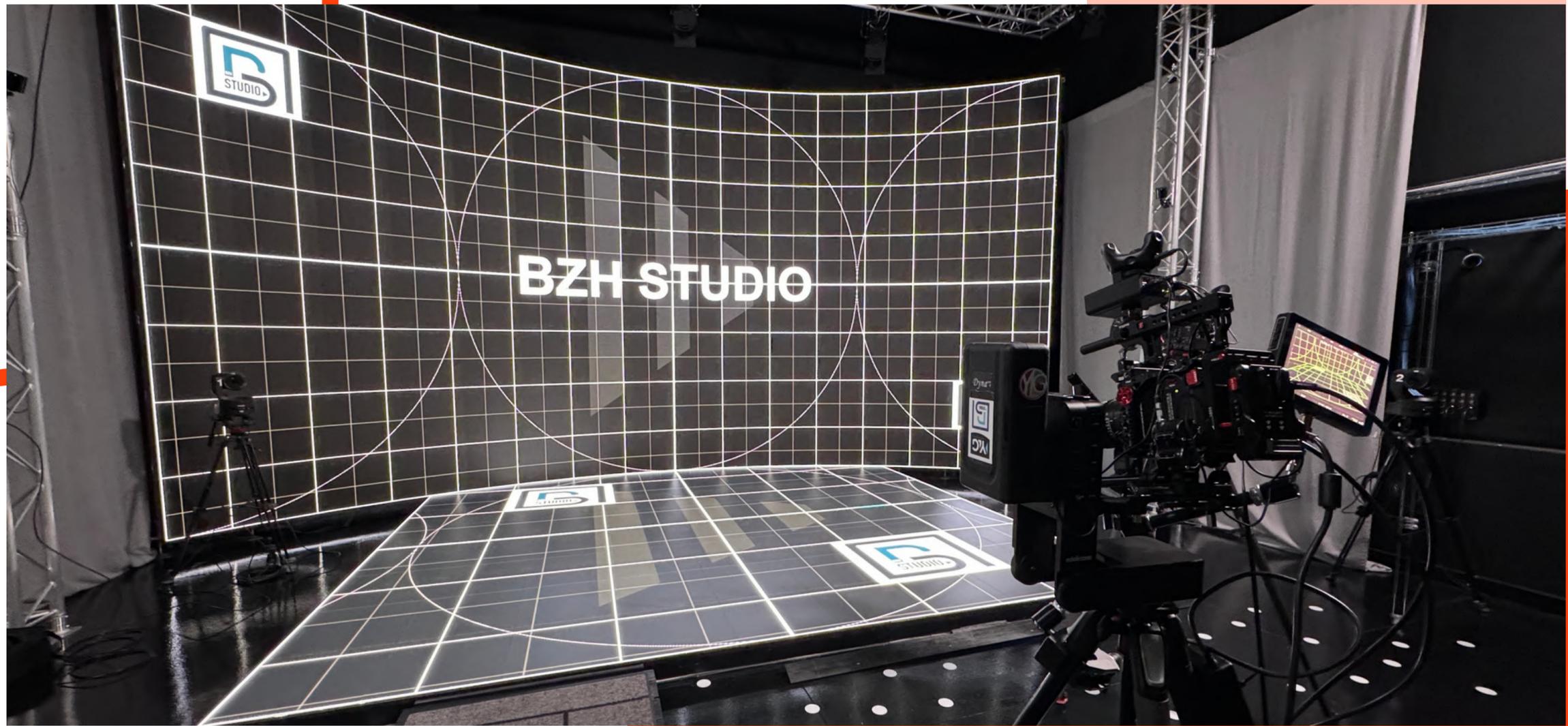
25, rue Titon 75011 PARIS  
+33 1 89 19 70 10  
[contact@miam-animation.com](mailto:contact@miam-animation.com)

**MADE BY**

UNREAL ENGINE

# Le village Démo





## BZH STUDIO

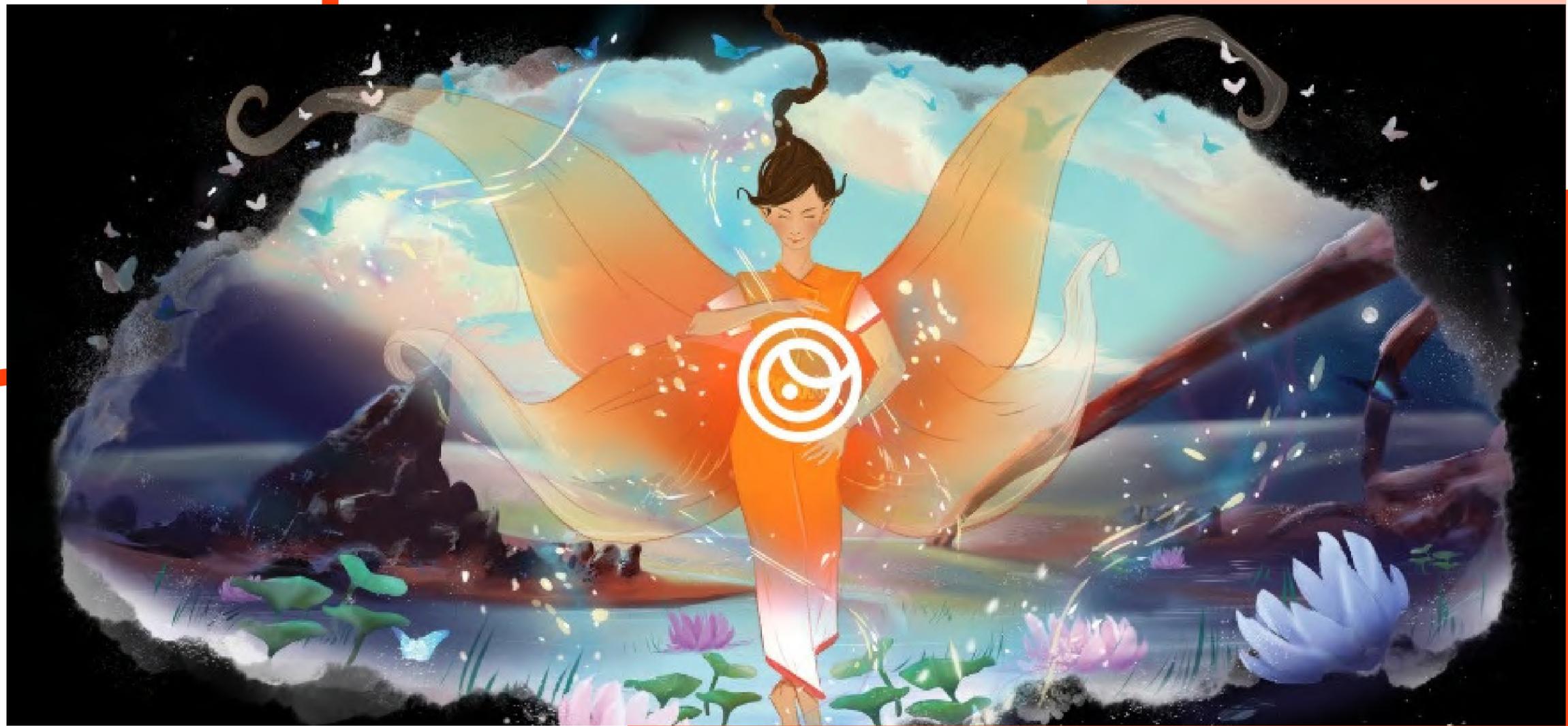
Situé à Vannes, labellisé « ECOPROD » et "Marque Bretagne", BzhStudio propose 250 m<sup>2</sup> d'espaces dédiés à la production audiovisuelle, il est doté d'un écran d'écran Led de 50m2 (wall et floor). ...

Le studio est équipé d'une régie broadcast complète, de salles de montages, d'une salle de réunion, d'un serveur DIsguise RX2 et VX2 pour un workflow XR en partenariat avec Unreal Engine et un Tracking Vive.

[www.bzhstudio.bzh](http://www.bzhstudio.bzh)



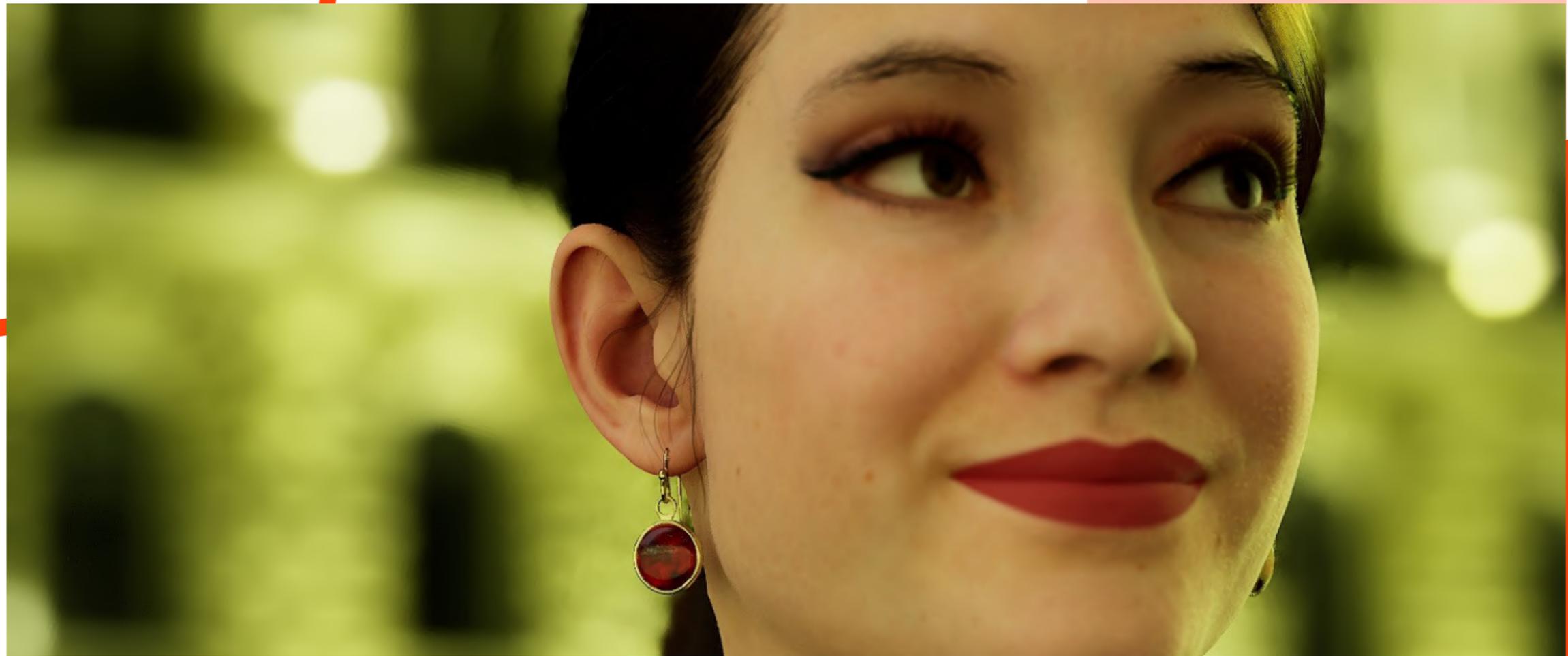
27 Rue du Général Baron Fabre, 56000 Vannes  
T : +33 6 20 45 45 34  
info@bzhstudio.bzh



## 6TH SENSE VR

6th Sense VR est une start-up rennaise spécialisée dans la création et production de contenu en réalité virtuelle (VR) axé sur la QVCT, bien-être, relaxation, et prévention de la santé mentale par le biais d'Ayatana (<https://ayatana.fr>), une collection d'expériences immersives de 15 minutes chacune, offrant aux salariés, cadres ou dirigeants une pause mentale en les plongeant dans un espace virtuel de bien-être où ils sont invités à pratiquer des exercices de respiration et de visualisation.

6th sense VR a obtenu un soutien sous forme de "Grant" de la part d'EPIC GAMES en 2022.



## EMOVA

Emova est la 1ère solution d'Essayage virtuel européenne fondée en Bretagne et incubée au PooL, sur la base de votre avatar réaliste pour les industries du luxe et de la mode autour des produits vendus en ligne de la cosmétique, de l'optique, de la joaillerie, de l'horlogerie et des accessoires.

Commercialisée en modèle SaaS, avec des bureaux à Station F, en BtoB, Emova est respectueuse de l'environnement en permettant de réduire les retours produits, en diminuant les déplacements en boutique, tout en calculant en mode RSE.



1137A, Avenue des Champs Blancs  
35510 Cesson-Sévigné  
T: +33 2 99 54 46 07

Venez découvrir la solution EMOVA

Créez votre avatar à partir de trois selfies et testez quelques produits dans différentes conditions d'éclairages et de point de vue.



## POLYMORPH

Polymorph est un studio graphique, fondé en février 2002 par des professionnels passionnés qui participent depuis 22 ans au développement des technologies audiovisuelles émergentes et explorent les nouvelles pratiques culturelles et artistiques qu'elles ont induites.

Polymorph conseille, conçoit, spécifie, expérimente, développe et produit avec des IP Iconiques comme celles de Harry Potter, Mediatoons, Mattel, Marvel, Ubisoft.

Nous sommes en mesure d'accompagner un projet depuis la définition de son concept jusqu'à son exploitation sur site. Polymorph est capable de mobiliser sur chaque projet, les technologues adéquates, les meilleures équipes et les prestataires les plus pertinents.



22, rue Jean Marie David  
35740 Pacé  
T : 02 99 30 60 60  
contact@polymorph.fr

Venez découvrir *Mission Vorgium, le Trésor de l'Aqueduc*

Equipé.e.s de casques de réalité virtuelle, vous choisirez votre avatar et serez plongé.e.s dans une enquête, dans 4 pièces de la somptueuse demeure de Varus.

# MADE BY

## UNREAL ENGINE

### Conservatoire de Rennes - Site du Blosne

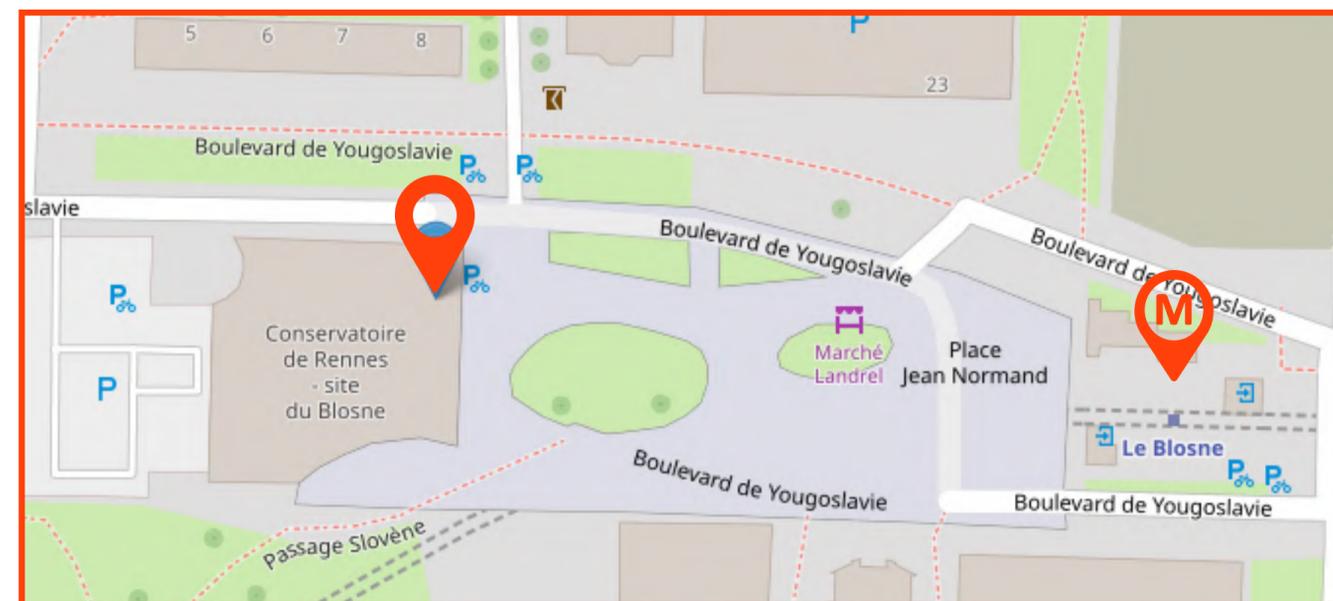
Place Jean Normand – Rennes

Métro ligne A : Station Le Blosne

Arrêt bus ligne 13 : Le Blosne

Le parking étant petit, nous vous conseillons de vous déplacer en mobilité douce, transports en commun ou de vous garer au parking relais de la Poterie pour ensuite venir en métro.

Les infos  
pratiques







# Travelling

Festival de cinéma

20 — 27 fév. 2024



Rennes Métropole

[clairobscur.info](http://clairobscur.info)

# 臺北市

