AliveSchool

Programme de Formation

RÉGIE VIDÉO RESOLUME ARENA

Organisation

Durée : 35 heures

Mode d'organisation : Présentiel

Contenu pédagogique

Public visé

Techniciens audiovisuels ou régisseurs vidéo intervenant sur des captations ou diffusions.

Objectifs pédagogiques

À l'issue de la formation, les stagiaires seront capables de

- Apprendre les méthodes de VidéoMapping et pratiquer sur des maquettes en carton plum
- Apprendre à créer des animations à base d'image et formes géométriques
- Collaborer en temps réel avec d'autres logiciels (After Effects, Première Pro, etc.)
- Apprendre le flux de travail d'une chaîne NDI, Spout et Syphon Introduction à la culture VJing et archéologie du VidéoMapping
- Apprentissage d'un logiciel de VJing et VidéoMapping
- Identifier et différencier le matériel de projection Approfondissement des outils de création vidéo en temps réel
- Étudier les problématiques propres à la diffusion : multidiffusions, stage design, architectural, montage live, projection info décors et studio virtuel Faire coexister la vidéo et la lumière suivant les lieux de diffusion Interactivité entre le son, la vidéo et la lumière

Description

Journée 1

Les outils théoriques et pratiques

- Archéologie et pratiques VidéoMapping et VJing actuelles
- L'histoire de l'art du VJing
- L'histoire de l'art du VidéoMapping
- Explorer les enjeux artistiques et techniques actuels
- Présentation et exploration générale de Resolume Arena
- Connaître les applications dans l'événementiel, le spectacle vivant et la performance audiovisuelle
- Apprendre l'interface et l'ergonomie du logiciel
- Théorie du montage live et studio virtuel
- Qu'est-ce qu'une boucle vidéo : Échantillonnage
- Matériel : contrôleur MIDI, mélangeur vidéo et répartiteur
- Câblage vidéo, identification et utilisation

Journée 2

Régie vidéo workflow cohérent initiation Resolume Arena

- La méthodologie d'un workflow d'une régie vidéo
- Contraintes de projection stage design, architectural ou tournage film
- Utilisation des paramètres principaux du logiciel
- Découverte des protocoles de partage de texture vidéo et IP vidéo, Syphon, Spout et NDI
- Préparation et fabrication des maquettes en carton plume
- Définir un plan de production vidéo sur la structure a videomapper
- Transcodage codec vidéo DXV, ProRes et optimisation
- Captation audio pour la synchronisation audiovisuelle
- Définition d'une dalle de vidéoprojecteur
- Choisir et utiliser le ou les vidéoprojecteurs adaptés au projet
- Calculer les distances de projection
- Connaître les principaux prestataires de diffusion
- Exercices pratiques et diffusion live

Journée 3

Création et mise en place des médias

- Mise en place de contenus génératifs
- Création d'animations simples
- Importer les médias dans le logiciel
- Gestion des codecs vidéo ProRes et DXV
- Projeter les animations sur les maquettes en carton plume
- Découverte des protocoles MIDI, OSC, DMX et ArtNET
- Configurer les logiciels en MIDI
- Création d'un MIDI Mapping
- Manipulation des médias via le contrôleur MIDI
- Pont naturel entre Resolume Arena et Ableton Live
- Préparation studio virtuel (fond vert, caméra et lumière) en option
- Carte son externe Win/Mac
- Exercices pratiques et diffusion live

Journée 4

Approfondissement Resolume Arena

- Utilisation des protocoles Syphon sur mac, Spout sur Windows et NDI (Win/Mac)
- Utilisation de l'interface de Resolume Arena
- Création d'un pont entre Millumin, Resolume Arena (Mac/Win) et OSB Studio
- Paramètres des préférences du logiciel
- Créer des compositions
- Gestion des calques
- Gestion des effets spéciaux en temps réel
- Utilisation de contenus génératifs
- Intercaler des transitions automatiques
- Utilisation des masques
- Recording avec OBS Studio ou Resolume Arena

- Réalisation en multi-écrans
- Utiliser la fonction Soft Edge (bord flou) pour la multi projection
- Intégrer le contexte de création dans la production et la perception artistique
- S'approprier l'espace disponible et déploiement du dispositif de projection
- Scénographie d'écrans
- Exercices pratiques et diffusion live

Journée 5

Médias Live

- Contrôler le Master du média serveur
- Paramétrage audio synchro
- Autopilote
- Gestion du Dashboard
- Maîtriser la sortie vidéo
- Paramétrer le mode Warping
- VidéoMapping en 3 dimensions sur maquette
- VidéoMapping avancé
- VidéoMapping interactif
- Collaborer en temps réel avec After Effects et Première Pro
- Exercices pratiques et diffusion live et rendu final

Prérequis

Cette formation exige des pré-requis (cf. informations complémentaires)

Modalités pédagogiques

La formation se déroulera en présentiel : accueil des participants dans une salle dédiée à la formation (possibilité d'amener et utiliser votre ordinateur personnel) Alternance de théorie et de pratique, l'approche pédagogique sera participative, interactive et coopérative

Moyens et supports pédagogiques

Un support pédagogique sera diffusé auprès de chaque candidat Un suivi pédagogique sera assuré à posteriori de la formation par notre équipe Le matériel pédagogique mis à disposition favorisera l'apprentissage des participants Une évaluation finale sera prévue à l'issue de la formation afin de valider les objectifs du programme et les compétences acquises

Modalités d'évaluation et de suivi

Evaluation pratique et théorique.
Mise en situation pratique

Informations sur l'accessibilité

Chaque situation est étudiée au cas par cas afin de mettre en place les dispositions nécessaires.

Nous laissons la possibilité à chaque stagiaire de nous faire part de leur(s) besoin(s) spécifiques avant l'inscription en formation par mail à l'adresse suivante : **alive-school@group-alive.com**.