
Programme de Formation

RÉGIE VIDÉO MILLUMIN

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 bases du logiciel Millumin et le VidéoMapping
- Apprendre à écrire avec Millumin pour le vivant sur scène Découverte de la culture de l'image live et du VidéoMapping
- Collaborer en temps réel avec d'autres logiciels (Resolume, OBS, After Effects, Premiere Pro, etc.) Création d'interactivité (Kinect, Leap Motion, surface tactile, Makey Makey, audio, vidéo, lumière)
- Comprendre l'interactivité entre le son, la vidéo et la lumière Identification des besoins techniques d'un projet ainsi que les solutions
- Identifier et différencier le matériel de projections et d'enregistrement
- Apprendre le flux de travail d'une chaîne NDI, Syphon et vidéo par IP
- Concevoir une scénographie multi-écrans



Description

Journée 1

Découverte du Vidéo Mapping

- Découvrir le Mapping
- Connaître les applications du Mapping dans l'événementiel, dans le spectacle vivant et la performance audiovisuelle
- Explorer les enjeux artistiques et techniques actuels du Mapping
- Ouvrir le logiciel
- Présentation de l'interface et de l'ergonomie du logiciel
- Préparer les médias
- Connaître et utiliser les paramètres principaux du logiciel
- Les bases de l'enregistrement audio vidéo OBS Studio
- Exercices pratiques et diffusion live

Journée 2



Mapping simple et mise en pratique

- Fabriquer une maquette en carton plume adaptée à un mapping simple et croix carré
- Créer des animations simples
- Importer les médias dans le logiciel et encodage vidéo HAP ou ProRes
- Utiliser les médias dans le logiciel et mise en place caméra virtuelle
- Projeter les animations sur la maquette avec le logiciel
- Découvrir le NDI et le Syphon
- Apprendre à écrire avec une chaîne NDI et Syphon
- Codec pour le recording avec Syphon Recorder
- Mise en place d'un studio d'enregistrement
- Caméra vidéo (Fixe, PTZ, etc.) et caméra virtuelle pour une régie vidéo virtuelle
- Capture et mixage vidéo et audio en temps réel
- Plug-ins et Shaders Millumin
- Approche Outils NDI Scan converter, Studio Monitor et Tests Patterns
- Apprendre à écrire avec la Timeline de Millumin
- Exercices pratiques et diffusion live

Journée 3

Mapping avancé et mise en pratique

- Créer des animations simples adaptées à un mapping avancé
- Fabriquer une maquette en carton plume adaptée à un mapping avancé
- Réaliser un multi-écrans dans le logiciel
- Découvrir et utiliser le Warping 3D
- Mapper en 3 dimensions sur plusieurs faces de la maquette
- Utiliser et paramétrer le mode Warping dans le logiciel
- Créer et utiliser les masques dans le logiciel
- Utiliser et paramétrer les effets dans le logiciel
- Paramétrer et utiliser un contrôleur midi
- Encoder les vidéos en HAP, ProRes, H264
- Utiliser Millumin avec OSB, Resolume, After Effects, Premiere Pro et Photoshop
- Shaders ISF Millumin
- Capture d'écran vidéo entrant et sortant
- Encodage vidéo en temps réel sur matériels
- Approche Loopback, show Control Chataigne et HeavyM
- Exercices pratiques et diffusion live

Journée 4

Identification matérielle et protocoles

- Multi fenêtrage régie vidéo et mélangeur de sources
- Identification et différenciation du matériel d'enregistrement et les cartes d'acquisitions
- Calculer les distances de projection
- Découvrir et connaître le protocole MIDI et template MIDI
- Découverte du Stream Deck
- Découvrir et connaître le protocole OSC
- Découvrir le DMX, ArtNet, sACN
- Mélanger des sources vidéo pour le LED Mapping
- Utiliser les masques multiples

- Utiliser la Multi projection avec fonction soft edge (bord flou)
- Définition d'un vidéoprojecteur
- Exercices pratiques et diffusion live

Journée 5

Le Mapping interactif et show final

- Journée expérimentale
- Connaître et utiliser le matériel de diffusion dans son ensemble
- Choisir et utiliser le vidéoprojecteur adapté au projet
- Définir une résolution native d'un vidéoprojecteur
- Préparer un Mapping interactif
- Interactivité avec une Kinect, Leap Motion, Makey Makey surface tactile et Arduino
- Show live
- Exercices pratiques et diffusion live, au final un mini spectacle de 3 minutes



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.