
Programme de Formation

REGIE VIDEO RESOLUME ARENA - DIFFUSION ET VJING

Organisation

Durée : 35 heures

Mode d'organisation : Présentiel

Contenu pédagogique



Public visé

Technicien audiovisuel ou régisseurs vidéos intervenant sur des captations ou diffusions, Artistes graphiques et VJ (Visual Jockey), Pupitreux lumière, Intégrateur audiovisuel, Scénographe voulant comprendre les avantages et les contraintes vidéos du Vjing / mapping



Objectifs pédagogiques

A l'issue de la formation, les stagiaires seront capables de :

- Maîtriser le logiciel Resolume dans sa globalité
- Construire un show et paramétrer Resolume pour le contrôler depuis n'importe quel contrôleur (Contrôleurs MIDI, Console Lumière, Réseau, Companion, Timecode, etc...)
- Gérer une diffusion live et jouer les sources et effets en temps réel
- Comprendre / rédiger une fiche technique vidéo et un déroulé et la mettre en application
- Utiliser les surfaces de diffusion vidéo (Mur LED, Vidéo-projecteurs, Lumières LED ou ruban/néon LED) de manière optimale
- Comprendre et utiliser le routage vidéo de Resolume à son avantage
- Optimiser son workflow
- Gérer les configurations multi-serveurs



Description

Description du contenu de formation :

Journée 1

Introduction de Resolume Arena et création de show

- Introduction de la suite logicielle Resolume et de son écosystème
- Comparatif entre les différents logiciels de diffusion vidéo existants et leurs domaines d'application
- Histoire du Vjing et mix vidéo
- Présentation globale de l'interface de Resolume et de son fonctionnement général
- Introduction au routage vidéo de base au sein de Resolume : clips, layers, groups, composition
- Différences entre les différents formats et codecs vidéos utiles au sein de Resolume
- L'audio dans Resolume
- Préparation des médias pour de la diffusion dans Resolume Arena via Alley
- Introduction au droit d'auteurs, licences libres, exceptions et utilisation légale de médias





- Réglages d'un clip
- Comprendre les différents modes de fusion
- Comprendre et utiliser des effets et des sources
- Comprendre et utiliser les transitions
- Comprendre ce qu'est un deck ainsi que leurs avantages et inconvénients
- Exercices pratiques de création d'un show d'un événement entreprise et d'un concert

Journée 2

Création et contrôle d'un show avancé

- Apprendre à créer une playlist de médias et à utiliser l'auto-pilot
- Apprendre à animer des paramètres et leurs affecter une enveloppe
- Audio-réactivité avec les fonctionnalités FFT
- Création de presets
- Exercices pratiques sur un cas d'étude type événement entreprise et concert
- Présentation de tous les types de contrôleurs pouvant contrôler Resolume
- Comprendre comment fonctionne les réglages des différents shortcuts que l'on peut assigner à nos contrôleurs
- Exercices pratiques de mapping MIDI (via contrôleur), OSC (via companion) ou ArtNET (via console lumière) sur un cas d'étude type concert
- Présentation du contrôle de Resolume via le réseau internet

Journée 3

Routage vidéo avancé et écran LED

- Explication des différents types de matériel vidéo que l'on peut retrouver sur une fiche technique ou synoptique vidéo
- Rappels sur les écrans LED et leur fonctionnement : pitch, résolution, mapping, scaler
- Câblages vidéo et contraintes
- Présentation des protocoles NDI, Spout et Syphon
- Importance du hardware et limitations liées à celui-ci
- Réglage des paramètres machines de son serveur pour du Live
- Comprendre le routage vidéo avancée de Resolume
- Comprendre l'utilité des slices et maîtriser l'effet Slice Transform
- Comprendre l'utilité des différents screens du routage avancée pour se faire un écran de prévisualisation dans la fenêtre de moniteur
- Utiliser des slices fantômes avec les slice transform pour des configurations de murs LED particulières
- Exercices appliqués à l'exploitation de murs LED à partir de fiches techniques vidéos

Journée 4

Video-mapping et pixel mapping

- Rappels sur les vidéo-projecteurs et leurs fonctionnements : résolution, rapport de projection
- Apprendre à utiliser la déformation de perspective et les déformations de Bézier dans le routage vidéo avancée
- Utiliser les input et output mask dans le routage avancé de Resolume
- Mettre en place un écran large composé par deux VP juxtaposés via le edge-blending
- Exercices de vidéo-mapping appliqués sur objets 3D avec pico-projecteurs et sur murs pour le edge-blending
- Introduction au Pixel mapping via Resolume
- Comprendre comment créer une fixture via le fixture editor
- Faire du pixel mapping depuis le routage vidéo avancée de Resolume

- Configurer des consoles lumières pour recevoir le flux vidéo de Resolume et s'en servir pour que la console gère le pixel mapping
- Exercices d'application avec console lumières et fixtures LED physiques

Journée 5

Approfondissement Resolume, architecture multi-serveurs

- Apprendre à personnaliser son interface utilisateur et à l'enregistrer
- Utilisation du Media Manager pour retrouver des médias qui ont été déplacés ou pour récupérer ces médias afin de transférer le projet sur un autre serveur
- Explications de toutes les types de fichiers enregistrés par Resolume
- Carte d'acquisition vidéo et réalisation
- La source video router
- Détourage vidéo en live
- Utilisation du Timecode
- Création de prévisualisation 3D temps-réel
- Comparatif des solutions techniques liés à un besoin important de sorties vidéos
- Introduction de FreeFileSync pour synchroniser le projet entre plusieurs serveurs
- Gestion d'architecture multi-serveurs ou architecture Main / Back-up
- Optimisation de composition pour une lecture plus fluide
- Introduction des plugins StageFlow, Chaser, Pulse
- Bonnes pratiques d'accueil de VJ extérieurs
- Exercices d'approfondissements sur toutes les notions de la semaine



Prérequis

Cette formation est destinée à des personnes à l'aise avec l'informatique et ayant idéalement quelques connaissances de base en vidéo.

Des connaissances en configuration d'écran LED sont un plus qui vous aidera à mieux appréhender le cours.



Modalités pédagogiques

La formation se déroulera en présentiel : accueil des participants dans une salle dédiée à la formation avec écran de présentation pour le formateur.



Moyens et supports pédagogiques

Des moyens techniques seront mis à disposition des participants :

- Un ordinateur (PC avec une configuration adéquate à l'utilisation de Resolume) équipé de 2 écrans et d'une licence Resolume par participant
- Un écran LED installé avec processeur Novastar configuré
- Un contrôleur MIDI par participant
- Un pico-projecteur et objets 3D par participant pour le vidéo-mapping
- Une console lumière GrandMA3 et une console lumière Chamsys MQ pour tout le monde
- Un Epix strip de chez Chauvet et un Titan Tube de chez Astera par participant pour le pixel mapping

Un support pédagogique sera diffusé auprès de chaque participant.

Un suivi pédagogique sera assuré a posteriori de la formation par notre équipe. Le matériel pédagogique mis à disposition favorisera l'apprentissage des participants. La validation des compétences se fera au fur et à mesure de la formation par le biais d'exercices applicatifs.



Modalités d'évaluation et de suivi

Evaluation pratique et théorique et mise en situation pratique



Informations sur l'accessibilité

Chaque situation est étudiée au cas par cas par notre référent Handicap 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