

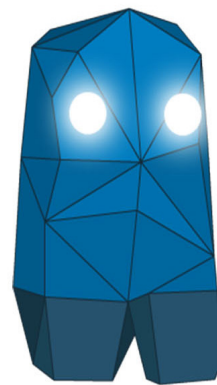
Millumin - Mapping vidéo

Cette formation s'inscrit dans le cadre de la formation professionnelle continue* et vise à se familiariser avec la vidéo et la projection vidéo pour le spectacle vivant, l'événementiel, les installations interactives et le mapping architectural.

Elle permet de mieux maîtriser la projection vidéo sous toutes ses formes via le logiciel Millumin.

* Selon le Code du travail, nous concernent ici les articles suivants : art L6313-3 et L 6313-7.

- ✦ Prochaine session : nous consulter
- ✦ 35h sur 5 jours
- ✦ 2 450 euros
- ✦ 8 stagiaires
- ✦ Site de Carquefou



Public visé

- ✦ Technicien et régisseur lumière ou son,
- ✦ Artiste, plasticien, musicien et toute personne intéressée par la vidéo dans le spectacle vivant et l'événementiel.

Niveau de connaissances préalables

- ✦ Maîtriser l'anglais technique
- ✦ Maîtriser l'outil informatique (de préférence MacOS)

Niveau d'entrée

- ✦ Intermédiaire

Prérequis

- ✦ Aucun

Objectifs de la formation

- ✦ Maîtriser la chaîne vidéo, de la source à la diffusion.
- ✦ Être autonome sur le logiciel Millumin.
- ✦ Comprendre les différents modes de fonctionnement du logiciel afin de concevoir la conduite la mieux adaptée à chaque événement.
- ✦ Travailler en interconnexion avec le monde extérieur en utilisant différents appareils en entrées et en sorties utilisables en temps réel.
- ✦ Apprendre à optimiser son projet Millumin.
- ✦ Concevoir des projets complexes et anticiper sur leurs contraintes de réalisations.

Programme

S'initier et se remettre à niveau

- (Re)découvrir la vidéo numérique, ses différents formats et connectiques liés au spectacle vivant.
- Comprendre le fonctionnement de la vidéoprojection
- Calculer le positionnement d'un vidéoprojecteur
- Régler un vidéoprojecteur

Maîtriser Millumin

- Découvrir l'interface du logiciel Millumin
- Utiliser les différents principes de fonctionnement du logiciel
- Apprendre à manipuler les outils au travers d'exercices pratiques

- Fabriquer des maquettes pour pouvoir projeter sur des volumes réels
- Concevoir une conduite simple en fonction du type d'événement (théâtre, concert, installation...)

Se perfectionner

- Découvrir l'interaction avec le monde extérieur (capteurs, servomoteurs, envoi et réception de signaux numériques comme le DMX, l'OSC, le MIDI...)
- Concevoir une interface personnalisée avec TouchOSC
- Mettre en réseaux plusieurs ordinateurs et vidéo projecteurs
- Réaliser un soft edge
- Découvrir et utiliser MilluNode.

Moyens pédagogiques

✦ Encadrement

Formateur expérimenté et spécialisé dans le spectacle vivant, l'événementiel
Formateurs pressentis : Emmanuel LARUE, Stéphane POUGNAND

Moyens techniques / matériels utilisés

- Un ordinateur Mac (à prévoir par le stagiaire ou à réserver au préalable)
 - Un vidéoprojecteur par personne
 - Un kit de construction pour réaliser des maquettes, avec la possibilité de réaliser une maquette selon un projet personnel.
 - Un ensemble de matériel technique pour interagir avec le monde extérieur (projecteurs lumière, contrôleur MIDI, carte Arduino ...)
- Chaque participant bénéficie d'une licence Millumin durant la formation.

✦ Modalités pédagogiques

- Activités de groupe
- Individualisation de la formation : les cours théoriques et les exercices pratiques sont proposés en adéquation avec la progression du groupe
- Mises en situation

Evaluation et suivi

- ✦ Les acquisitions des compétences sont évaluées et validées par un test de validation des compétences.
- ✦ Remise d'une attestation de formation
- ✦ Emargement de présence du stagiaire

Financement

- ✦ Possibilité de financement : auprès de votre OPCA (Afdas...), France Travail, financement personnel ...
- ✦ Pour les salariés, se renseigner auprès de son employeur