



LE MAPPING VIDÉO AVEC LE LOGICIEL MILLUMIN

- Les bases -

REFERENCE FORMATION : VI02



PUBLIC

Artistes et techniciens du spectacle ainsi que toute personne concernée par le montage vidéo



DUREE :

35 heures - 5 jours
Présentiel



LE BATISKAF STUDIO

32, rue Durance
44100 NANTES



EFFECTIF REDUIT

2 à 6 stagiaires maximum



2800 € sous convention

Tarif réduit pour les personnes en financement personnel



Formation sanctionnée par la remise d'une attestation de fin de formation



FORMATEUR :

Laurent La Torpille

Artiste numérique

OBJECTIFS

Cette formation, destinée à des personnes débutantes sur le logiciel, permettra d'acquérir les compétences suivantes :

- Comprendre le principe du mapping vidéo.
- installer et configurer le logiciel.
- Naviguer dans l'interface.
- Créer une séquence simple avec des médias importés.
- Configurer et ajuster des surfaces de projection sur des objets simples.

- Utiliser les effets et transitions avancés pour améliorer les vidéos.
- utiliser des contrôleurs MIDI pour déclencher des médias

PRÉREQUIS

- Être à l'aise dans avec l'environnement informatique.
- Aucune expérience n'est requise.

CONDITIONS D'ACCÈS

Notre centre de formation s'assure que la formation est en adéquation avec votre projet, vos prérequis et vos objectifs.

L'acceptabilité du dossier est évaluée après un entretien avec le responsable pédagogique et le remplissage d'un questionnaire et d'un éventuel test de niveau (étudiés par le formateur).

Accueil des personnes en situation de handicap

Pour obtenir des informations sur les aménagements possibles et les mesures d'accompagnement mises en place par notre organisme, n'hésitez pas à contacter notre référent handicap à l'adresse e-mail contact@globalaudiomasters.com. Nous étudierons attentivement votre situation afin de répondre au mieux à vos besoins. Si une intégration n'est pas réalisable, nous vous orientons vers des organismes appropriés.

MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE DU CENTRE DE FORMATION

- Un plateau de travail de 50 m² (studio d'enregistrement le BATISKAF).
- Un vidéoprojecteur Full HD.

MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE DEMANDÉ AUX STAGIAIRES

Chaque stagiaire doit venir avec son ordinateur portable muni du logiciel en version complète ou gratuite.

CONTENU DU PROGRAMME

JOUR 1

1) Introduction à Millumin et à l'interface utilisateur

- Présentation de Millumin et de ses applications dans le spectacle.
- Installation et configuration du logiciel.
- Découverte de l'interface utilisateur : menus, barres d'outils, fenêtres principales.
- Création d'un nouveau projet et sauvegarde.
- Importation de médias (vidéos, images, sons).
- Introduction aux calques et à la timeline.
- Exercices pratiques : création d'une séquence simple avec des médias importés.

JOUR 2

2) Les bases du mapping vidéo

- Introduction au vidéo mapping : concepts et applications.
- Configuration des surfaces de projection dans Millumin.
- Utilisation des outils de mapping pour ajuster les projections sur différentes surfaces.
- Création de formes et de masques pour le mapping.
- Exercices pratiques : projection sur des objets simples (cubes, sphères).
- Introduction aux effets de base et leur application dans le mapping.

JOUR 3

3) Interactions et contrôle en temps réel

- Introduction aux interactions : concepts et applications.
- Utilisation des entrées MIDI et OSC pour contrôler Millumin.
- Configuration des déclencheurs et des actions.
- Création de séquences interactives simples.
- Exercices pratiques : utilisation de contrôleurs MIDI pour déclencher des médias.
- Introduction aux scripts et à l'automatisation.

JOUR 4

4) Intégration à la lumière

- Introduction à l'intégration de la lumière dans Millumin.
- Configuration des sorties DMX et utilisation des protocoles de contrôle de la lumière.
- Création de scènes lumineuses simples.
- Synchronisation des médias et de la lumière.
- Exercices pratiques : création d'une séquence combinant vidéo et lumière.

- Introduction aux effets lumineux avancés.

JOUR 5

5) Projet final

Travail sur un projet final intégrant tous les éléments appris durant la formation.

Assistance individuelle et résolution de problèmes.

- Présentation des projets finaux par les participants.
- Révision des concepts clés et des techniques apprises.
- Session de questions/réponses et discussion sur les prochaines étapes pour approfondir les compétences .

MODALITÉS D'APPRENTISSAGE

- Apports théoriques.
- Démonstrations pratiques pour illustrer les concepts théoriques.
- Étude de cas pour analyser des situations concrètes et favoriser l'apprentissage par la résolution de problèmes.
- Exercices pratiques pour mettre en application les compétences acquises.
- Documents de support de formation pour fournir une référence et un support supplémentaire pour les apprenants.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

- Test de positionnement sur les objectifs de compétences avant /après la formation.
- Exercices formatifs et remédiations en cours de formation.
- Evaluation finale : évaluation du projet effectué par le stagiaire.

CONTACT

Responsable de la formation : Céline BURBAN

Contact mail : contact@globalaudiomasters.com

Téléphone : 06 56 66 06 18

Ce document est la propriété de la société GLOBAL AUDIO MASTERS
SIÈGE SOCIAL : 10 B rue des garennes 44119 Grandchamp des fontaines
SIRET 984 098 434 00017 RCS NANTES
NDA 524 411 003 44