



Formation Video Mapping

Atelier de création Video Mapping avec Millumin, After Effects, Cinema 4D, Photoshop et Illustrator, maquette géante et configuration multi-projecteurs.

DATES du 10/10/2022 au 21/10/2022 -

DURÉE TOTALE 10j. / 70H

MODALITES D'ORGANISATION Formation présentielle, en nos locaux, 13 rue Desargues, 75011 Paris.

HORAIRES 10h-13h puis 14h-18h

NOMBRE DE PARTICIPANTS 6 maximum

PARTICIPANTS Graphistes, truquistes, directeurs artistiques, monteurs, animateurs, réalisateurs, tous techniciens ou artistes ayant besoin de se spécialiser au video mapping.

NIVEAU REQUIS Pratique d'After Effects (les bases), et de Photoshop ou Illustrator. Entretien pédagogique. Des rappels seront effectués sur l'ensemble de ces logiciels, collectivement et/ou individuellement afin de permettre à chacun de réaliser les exercices demandés.

ACCESSIBILITÉ Nos formations sont accessibles et aménageables pour les personnes en situation de handicap. Fauteuils roulants autorisés en largeur maxi 70cm. Pour tout handicap, auditif, visuel ou autre, merci de nous contacter pour les aménagements possibles.

VALIDATION DES ACQUIS Contrôle continu tout au long de la formation, exercé par le formateur et supervisé par la responsable pédagogique. Délivrance d'un Certificat de Validation des Acquis de Formation.

MOYENS TECHNIQUES 6 stagiaires maximum. Chaque stagiaire dispose d'une station avec un projecteur et micro structure, logiciels Cinema 4D, After Effects, Millumin, Photoshop et Illustrator. Studio équipé d'une structure de maquette géante 3D de 4m2 avec 2 projecteurs vidéo.

MOYENS ET MODALITES PEDAGOGIQUES Une salle de formation avec tableau blanc, un poste informatique pour chaque apprenant, un poste informatique vidéo-projeté pour les formateurs, avec accès internet et imprimante partagée. Alternance de séquences théoriques et d'exercices d'application réelle. Les exercices sont réalisés sous la supervision des formateurs, dans une logique d'apprentissage des compétences et d'autonomie progressive des apprenants. Des exercices plus longs et synthétiques permettent de reprendre un ensemble de compétences dans des cas pratiques types des métiers et compétences concernés, et s'assurer de leur acquisition par les apprenants.

SUPPORT DE COURS 2 mémos écrits en interne.

FORMATEURS Stéphane Prince, truquiste et spécialiste du video mapping, animant régulièrement des formations.

LABELS QUALITÉ Centre certifié Qualiopi (certification nationale) / certifié ISQ-OPQF / référencé Data-Dock / centre certifié Adobe / Maxon / Blackmagic Design / centre de test Certiport

OBJECTIFS DE LA FORMATION

Le Video Mapping est l'ensemble des techniques permettant de projeter des images sur des surfaces complexes, le plus souvent en relief, en s'appuyant sur la structure de la surface de projection. Cette formation est une initiation au Video Mapping, permettant d'appréhender l'ensemble des étapes du processus, du choix technique des outils de projection à la diffusion des images, en passant par leur fabrication. Un atelier de création sur une maquette géante reproduit les contraintes réelles du mapping architectural. Les stagiaires repartiront avec la

captation de leur projet individuel, qui aura valeur de première expérience professionnalisante.

Les objectifs de la formation sont :

- Acquérir une culture générale du Video Mapping
- Comprendre le workflow du projet à la diffusion
- Définir les spécificités et contraintes du mapping architectural
- Maîtriser l'écriture pour le Video Mapping
- Créer une mire simple et une mire complexe
- Créer des animations adaptées avec After Effects, Cinema 4D, Photoshop, Illustrator
- Utiliser Millumin pour projeter sur une surface simple & complexe avec 1 ou 2 projecteurs
- Comprendre les utilisations de la 3D en Video Mapping
- Mise en pratique technique et créative à un cahier des charges au sein d'un atelier de création

La formation se décompose en 3 grandes parties :

- Culture générale du Vidéo Mapping (1 jour) : implantations, création d'une mire, présentation du workflow, des contraintes spécifiques et études de cas.
- Initiation à Millumin (2,5 jours), logiciel de Video Mapping, avec des nano projecteurs et des microstructures afin que chacun puisse manipuler et expérimenter avec le maximum de souplesse. Cette étape permet d'envisager les solutions techniques adéquates de plusieurs cas de figure. Chaque stagiaire disposera d'une station avec un mini projecteur et accès à un studio équipé de 2 projecteurs et maquette 3D relief géante.
- Atelier de création (6,5 jours) : ce workshop insiste autant sur les aspects créatifs que sur la technique afin de proposer une vraie expérience. Il s'agit un vidéo mapping de 2 à 3 minutes sur une maquette géante d'environ 4m2 en utilisant des techniques variées (Photoshop, After Effects, Cinema 4D) réparties sur 4 exercices. La projection finale fera l'objet d'une captation et d'un debriefing.

CONTENU COMPLET DE LA FORMATION

Fondamentaux du Video Mapping (1 jour)

Histoire du mapping

- Définition
- Les débuts
- L'essor du video mapping
- Champ d'application
- L'avenir du video Mapping
- Creative coding

Le Workflow

- Repérage
- Implantation (les vidéoprojecteurs, notions d'optique)
- Mires 2D et 3D
- Création des images
- Encodage
- Projection

Contraintes techniques et artistiques

- Le noir
- Le blanc
- Les matériaux
- Le relief : une contrainte et un atout
- Les ombres portées
- Taille d'images
- Anamorphoses

Initiation à Millumin (2,5 jours)

Projection sur surface découpée plane.

Optimisation d'une mire simple

Projection sur surface complexe

Utilisation du plugin Millumin After Effects

Utilisation du plugin Millumin Cinema4D, fabrication d'anamorphose

Projection à 2 vidéo projecteurs, Softedge

Création de la mire (0,5 jour)

Création de la mire à 2 projecteurs sur maquette géante

Prise de vue en fonction de l'implantation

Fabrication d'une mire, et des zones de découpe en vue de la projection

Détourage et découpes en vue de l'animation

Test de la mire avec projection

Création filaire avec Illustrator et After Effects (1 jour)

Atelier 1 : Réaliser un filaire à l'aide d'Illustrator et l'animer dans After Effects.

Un filaire est une animation basée sur les lignes de forces de la surface de projection.

Logiciels : Illustrator, After Effects

Matte paint architectural (1 jour)

Atelier 2 : Faire un mapping "architectural", c'est à dire créer une composition calée sur l'architecture du bâtiment dans Photoshop, sur un thème au choix et animer son apparition et disparition dans After Effects.

Plusieurs thèmes seront proposés avec du matériel préexistant (photos, illustrations...).

Logiciels : Photoshop, After Effects

Effets de lumière 3D (1 jour)

Atelier 3 : Utiliser la mire 3D pour faire des effets de lumière dans Cinema4D, effectuer un rendu et l'intégrer dans After Effects.

Logiciels : After Effects, Cinema4D

Création libre et encodages finaux (2 jours)

Atelier 4 : Atelier de création libre, supervisé par le formateur, pour expérimenter contraintes et possibilités créatives, et finir d'acquérir l'autonomie en video mapping.

Les stagiaires doivent proposer une création originale, avec création complète des images.

Logiciels : After Effects, Cinema 4D, Photoshop, Millumin...

Projections (1 jour)

Projections, captation et débriefing des projections.

Retour d'expériences.