

# Fondamentaux MadMapper



## Formateurs

Renaud Rubiano & Yann Philippe



## Objectifs

Exploitation du logiciel MadMapper pour la mise en œuvre d'un mapping en vidéoprojection. Découverte et utilisation de ses fonctionnalités.

**À l'issue de la formation**, les participants seront capables de :

- > créer et mixer des médias destinés à une projection exploitant la technique du mapping ;
- > programmer et contrôler les différentes surfaces de projection ;
- > gérer la diffusion « live » de médias par vidéoprojection exploitant la technique du mapping.



## Prérequis

- > Bonne maîtrise des outils informatiques.
- > Bonne connaissance de la chaîne vidéo.
- > Expérience élémentaire de la vidéoprojection (mise en œuvre et configuration d'un système de diffusion vidéo).



## Effectif

8 participants



## Durée

35 heures / 5 jours



## Tarif

Nous consulter



## Moyens pédagogiques

Approche participative, interactive et coopérative qui articule théorie et pratique, dans un environnement technique adapté et à l'aide des outils les plus adéquats.



## Évaluation des résultats

Protocole d'évaluation ARKALYA.

## Public concerné

Régisseurs ou techniciens du spectacle et de l'événement souhaitant mettre en œuvre un mapping vidéo avec le logiciel MadMapper.

## Programme

### JOURNÉE 1

Rappels sur les bases de la vidéo. – Principes du mapping.  
Présentation de la combinaison de logiciels *Modul8* et *MadMapper*.  
Mixage, compositing et projection en temps réel avec *Modul8*.  
Superposition de projection mapping sur objet avec *MadMapper*.  
Présentation de *Syphon*. – Présentation d'*After Effects*.  
Utilisation de contrôleurs MIDI et OSC.

### JOURNÉE 2

*Installation et prise en main de Modul8*  
Interface et fonctions de base.  
Importer des médias. – Utilisation et organisations des calques. – Vitesse et direction de lecture. – Transitions de calques. – Effets sur les calques. – Mode Patch. – Création et mixage de compositions. – Sortie avancée et multi-projection.  
Exercices pratiques.

### JOURNÉE 3

*Installation et prise en main de MadMapper*  
Interface et fonctions de base.  
Préférences système : le display. – Projection vs retroprojection. – MadMapper Layout. – Input vs Output. – Import des médias. – Propriétés des surfaces: Mesh Warping, masking, etc.  
Exercices pratiques.

### JOURNÉE 4

*Pratique du mapping*  
Paramètres et configuration du vidéoprojecteur. – Projection et mapping. – Gestion des calques (surface layers) et des groupes. – Générateurs intégrés. – Blend modes. – Superpositions et déformations. – Surfaces interactives.  
Exercices pratiques.

### JOURNÉE 5

*Mise en pratique*  
Réalisation de projets personnels par chaque participant, exploitant l'ensemble des techniques et des fonctions abordées durant les journées précédentes.  
*Bilan de la formation* : Questions diverses. – Auto-évaluation des participants de leur acquisition de compétences. – Échange et évaluation de la formation.