

Fondamentaux Modulo Player



Formateur

Vladislav Tolic
Formateur certifié Modulo Pi



Objectifs

Exploitation du média serveur Modulo Player et de son logiciel dédié. Découverte et utilisation de ses fonctionnalités.

À l'issue de la formation, les participants sauront :

- > maîtriser la logique et les bases de fonctionnement du système Modulo Player ;
- > mettre en œuvre une topographie multiserveur ;
- > appliquer les principes du mapping vidéo en utilisant les outils de programmation, de déformation et de calibrage du système Modulo Player.



Prérequis

- > Bonne maîtrise des outils informatiques.
- > Familiarisation avec les outils de traitement d'image numérique (DAO, compositing, effets spéciaux).
- > Expérience avérée de la vidéoprojection (mise en œuvre et configuration d'un système de diffusion vidéo).



Effectif

6 participants



Durée

28 heures / 4 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 vidéo expérimentés.

Programme

JOURNÉE 1

Les bases de la vidéo

Les systèmes vidéo. – Les signaux vidéo et informatique. – Les paramètres de l'image vidéo (formats, proportions, débits, codecs, standards, conteneurs). – Les qualités de définition de l'image vidéo (SD et HD) et les modes de balayage (progressif vs entrelacé). – La connectique et la distribution du signal (matrîçage).

Le système Modulo Pi

Présentation du serveur et du logiciel. – Le système Modulo Pi par rapport aux autres systèmes (serveurs & logiciels). – L'interface Modulo Remote. – La personnalisation de l'interface. – La configuration du serveur. – Le panneau DigiMap. – La configuration des sorties. – Les périphériques et les protocoles implémentés. – Les médias supportés. – L'interface et le paramétrage. – Les menus. – L'adressage IP du serveur. – Les retours d'infos hardware. – Le principe de programmation. – Le principe des Playlists. – Calque et cue. – Création des Playlists. – Le Softedge et le calibrage du recouvrement des surfaces de projection. – Les bases du Mapping.

JOURNÉE 2

Pratique du mapping

Les déformations géométriques. – Keystone et Curve. – Les outils de déformation. – Le mapping des formes complexes (X-Shape). – La fonction X-Map. – L'import de masques créés sous Photoshop. – L'utilisation des masques en déformation.

Mise en pratique

Première mise en pratique d'une séquence mapping à partir d'exercices pédagogiques conçus par Modulo Pi.

JOURNÉE 3

Pratique et gestion du show

Le déclenchement des cues via l'interface du Player. – Show Control externe et Show Control intégré. – Automatisation et Devices. – Automatisation et Tasks. – Déclenchement manuel des Tasks. – Déclenchement des Tasks par cues dans les Playlists. – La synchronisation des Tasks. – Automatisation et calendrier. – Modulo Player en multiserveur. – Serveur maître et serveur esclave. – La distribution des médias en multiserveur. – Le filtrage des médias par serveur. – L'application de synchronisation Modulo pour le transfert simultané des médias sur le réseau.

JOURNÉE 4

Mise en pratique

Réalisation de projets personnels par chaque participant, exploitant l'ensemble 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.



ARKALYA SAS au capital de 4000 € – Centre de formation

22 avenue de l'Europe 67300 Schiltigheim – formation@arkalya.eu – www.arkalya.eu

SIRET : 834 501 538 00039 – APE : 8559A – RCS Strasbourg : B 834501538 – Organisme de formation n° 44 67 06085 67