

# Fondamentaux de l'éclairage scénique par vidéoprojection



## Formateur

Benjamin Nesme



## Objectifs

Maîtriser l'utilisation des technologies de vidéoprojection haute puissance et de mapping appliquées à l'éclairage scénique.

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

- mettre en œuvre un dispositif de vidéoprojection destiné à l'éclairage scénique ;
- déployer et exploiter une régie vidéo dédiée à l'éclairage scénique ;
- utiliser un logiciel de mapping pour l'éclairage de l'espace scénographique et des interprètes ;
- maîtriser l'interactivité entre interprètes et système de vidéoprojection.



## Prérequis

- Bonne connaissance de la chaîne lumière, des pupitres d'éclairage et des protocoles de commande.
- Maîtrise de l'outil informatique.
- Connaissance de base de la vidéoprojection.



## Effectif

6 à 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 lumière et vidéo confirmés désirant acquérir les bases théoriques et pratiques de l'utilisation d'un vidéoprojecteur forte puissance pour l'éclairage de l'environnement scénographique et des interprètes.

## Programme

### Fondamentaux de la vidéoprojection

Technologies de projection : DLP, LCD, LCOS.

Technologies de lampe : UHP, LED, Laser.

Paramètres photométriques : Flux, intensité et éclairement. – Principes d'optique. – Les formats d'image. – Les menus de contrôle. – Les formats vidéo numériques. – L'espace pixellaire.

### Fondamentaux du signal vidéo numérique

Les sources média serveurs. – Les cartes graphiques. – Les formats de transport du signal. – Caractéristiques des câbles et des connecteurs vidéo. – Capacités des câbles et des connecteurs vidéo.

### La mise en œuvre d'un vidéoprojecteur haute puissance

Choix du vidéoprojecteur adapté au projet : puissance et technologie.

Encombrement. – Insonorisation. – Refroidissement.

Données et mesures photométriques. – Calcul des distances de projection et des valeurs d'éclairement. – Calcul et choix des optiques. – Maîtrise de la luminance des sources secondaires.

Données et mesures colorimétriques. – Réglages des valeurs chromatiques.

Réglages géométriques.

Mise en réseau des vidéoprojecteurs.

### La régie vidéo

L'ordinateur comme média serveur. – Interfaces. – Ergonomie.

Interfaçage et synchronisation des logiciels et matériels : Chataigne (Interface. – Modules. – State Machine. – Time Machine).

### Le logiciel Millumin

Présentation du logiciel Millumin V3.

Le mapping. – Les masques. – La timeline. – Les couleurs. – Les ombres. – Les effets.

L'interface avec les consoles d'éclairage. – La synchronisation des VP avec timecode. – Les workflows dédiés à l'éclairage. – La synchronisation lumière et vidéo.

Les protocoles : NDI. – PJ-link. – DMX. – Art-Net. – OSC. – Midi.

### L'éclairage par vidéoprojection

Isolation des sujets. – Mapping sur décor. – Image statique et dynamique. – La conduite. – L'interactivité. – La cohabitation des sources lumineuses.

*Exercices pratiques et réalisations.*

*Bilan* : Questions diverses. - Auto-évaluation par les participants de leur acquisition de compétences. -

Échange et évaluation de la formation.