

FORMATIONS PROFESSIONNELLES VIDEO MAPPING

PAR LES RENCONTRES AUDIOVISUELLES



CRÉATION MAPPING

Introduction au video mapping

Création d'une œuvre video mapping (Conception - Écriture - Réalisation)

Création d'une œuvre video mapping immersive

Création de visuels et de vidéo par IA générative



TECHNIQUE MAPPING

Certificat Modulo Player (Niveau avancé)

Certificat Modulo Kinetic (Niveau 1)

Apprentissage du logiciel Millumin (Calage - Diffusion - Interactivité)

Apprentissage du logiciel MadMapper (Création - Diffusion - Interactivité)

Apprentissage du logiciel TouchDesigner (Création - Programmation - Interactivité)

Apprentissage du logiciel Blender (Modélisation - Animation - Texturing)

Installation régie vidéo

Repérage optique et création de gabarit video mapping

Installation de vidéoprojecteurs de forte puissance



GESTION ET MANAGEMENT DE PROJETS MAPPING

Chargé-e de production video mapping

Appels à projet video mapping - Filière et réponses



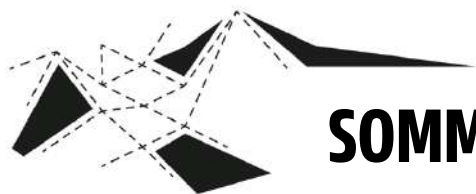
INFOS / INSCRIPTIONS

formation@rencontres-audiovisuelles.org

+33 (0)3 20 53 24 84

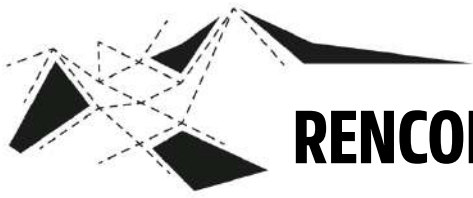
www.rencontres-audiovisuelles.org

www.videomappingcenter.com



SOMMAIRE

RENCONTRES AUDIOVISUELLES	3
Introduction	3
Qui sommes-nous ?	4
Nos engagements vis-à-vis de la formation professionnelle	5
CALENDRIER 2026/2027	6
FORMATIONS	7
CRÉATION MAPPING :	
DE L'ÉCRITURE À LA MAÎTRISE DES LOGICIELS DE CRÉATION	
Introduction au video mapping	7
Création d'une œuvre video mapping (Conception - Écriture - Réalisation)	9
Création d'une œuvre video mapping immersive	12
Création de visuels et de vidéo par IA générative	15
TECHNIQUE MAPPING :	
SE PERFECTIONNER DANS LA TECHNIQUE MAPPING	
Certificat Modulo Player (Niveau avancé)	17
Certificat Modulo Kinetic (Niveau 1)	19
Apprentissage du logiciel Millumin (Calage - Diffusion - Interactivité)	21
Apprentissage du logiciel MadMapper (Création - Diffusion - Interactivité)	23
Apprentissage du logiciel TouchDesigner (Création - Programmation - Interactivité)	25
Apprentissage du logiciel Blender (Modélisation - Animation - Texturing)	27
Installation régie vidéo	29
Repérage optique et création de gabarit video mapping	31
Installation de vidéoprojecteurs de forte puissance	33
GESTION ET MANAGEMENT DE PROJET MAPPING :	
APPRENDRE À PILOTER UN PROJET	
Chargé-e de production video mapping	35
Appels à projet video mapping - Filière et réponses	37



RENCONTRES AUDIOVISUELLES

INTRODUCTION

Depuis plusieurs années, nous accompagnons les professionnel-le-s dans le **développement de leurs compétences** à travers des **formations concrètes, opérationnelles et adaptées aux réalités du terrain**.

Notre approche pédagogique repose sur des **contenus structurés**, des **misés en situation pratiques** selon le module de formation et un **accompagnement personnalisé**. L'objectif est de **garantir une montée en compétences efficace et durable**. Nous nous inscrivons également dans une **démarche d'amélioration continue** en prenant en compte chaque suggestion ou remarque de nos stagiaires.

Ce que les participant-e-s disent de nous :

« Les formateurs sont compétents, il y a une bonne dynamique de groupe, les locaux sont accueillants, l'équipe des Rencontres Audiovisuelles est présente sur le suivi. »

Paul G., stagiaire aux formations Modulo Pi Player et Modulo Pi Kinetic (2024)

« Pour moi les principaux apports sont : la bonne approche du logiciel et de ses capacités, la compréhension de l'interface du logiciel et l'acquisition de compétences pour pouvoir réaliser une installation simple et un calage. »

Annie D., stagiaire à la formation Millumin (2026)

QUI SOMMES-NOUS ?

L'association Rencontres Audiovisuelles se consacre depuis 1998 aux nouvelles images en région Hauts-de-France :

- **Diffusion** : l'association produit le Festival International du Court Métrage et le Video Mapping Festival, assure la programmation annuelle d'une salle de projection court métrage et video mapping immersif à Lille (L'hybride), et propose de nombreuses actions de diffusion en région.
- **Éducation** : les Rencontres Audiovisuelles mettent en place des projections pédagogiques (dont un programme itinérant de courts métrages, Ciné Soupe, et des projections scolaires), des actions de sensibilisation, des ateliers de création audiovisuelle et des ateliers de pratique artistique autour de l'éducation aux images et aux médias, et proposent un accompagnement des parents et des professionnels dans l'usage des écrans par les plus jeunes (Ma famille et les écrans).
- **Innovation** : l'association, via le Video Mapping European Center, accompagne le développement de la filière video mapping en Europe et notamment en région Hauts-de-France, par la recherche, la formation et la création.

www.rencontres-audiovisuelles.org
www.videomappingcenter.com

Nos valeurs

- **Sensibiliser les publics** : permettre à tous et toutes de découvrir de nouvelles formes artistiques, notamment aux publics éloignés de la culture et au jeune public.
- **Initier et éduquer aux images** : aider à décrypter les images, à comprendre la construction du langage audiovisuel et ses utilisations possibles.
- **Soutenir la création** : offrir des espaces de diffusion aux créateur·rice·s audiovisuel·le·s, notamment dans les secteurs les plus innovants, et aider à la mise en réseau.
- **Inscrire notre action dans son environnement géographique et social** : actions culturelles en région, travail en réseau, implantation dans le tissu local par un travail de fond et de proximité.

NOS ENGAGEMENTS VIS-À-VIS DE LA FORMATION PROFESSIONNELLE

Notre offre de formation en video mapping se décline autour des axes suivants :

- **Des formations inclusives et accessibles à tous-tes** : nous veillons à garantir l'accessibilité de nos formations à l'ensemble des publics, et notamment aux personnes en situation de handicap.
- **Des qualifications complémentaires pour les professionnel-le-s** : afin de former des professionnel-le-s pouvant travailler dans tous les domaines de la filière mapping, nos formations sont orientées vers l'acquisition de compétences en création et technique mapping, mais également vers la gestion et le management de projets.
- **Des intervenant-e-s pédagogues** : nos intervenant-e-s sont des professionnel-le-s du domaine du video mapping. Ils et elles ont élaboré des contenus pédagogiques répondant aux besoins et aux demandes de la filière. Disposant de la pédagogie indispensable en la matière, nos formateur-ric-e-s prennent en compte le profil et les besoins de chaque apprenant-e.
- **Des formations en groupe et en présentiel** : nous proposons des formations exclusivement accessibles en groupe et en présentiel. Ce format favorise l'échange et la mise en pratique immédiate. Il permet aux participant-e-s de bénéficier d'un accompagnement personnalisé, mais aussi de partager leurs expériences avec des pairs, afin de progresser ensemble.
- **Des formations en groupe dans vos locaux** : nos intervenant-e-s peuvent intervenir directement au sein de votre structure pour former vos équipes dans un environnement qu'elles connaissent. Cette approche favorise les échanges, l'apprentissage et permet de faire monter en compétences plusieurs de vos collaborateur-ric-e-s, tout en limitant leurs déplacements. Flexible et sur mesure, la formation est organisée selon vos contraintes, vos besoins et dans vos locaux.

CERTIFICATION QUALIOPi

Les Rencontres Audiovisuelles sont certifiées Qualiopi, une certification délivrée aux organismes concourant au développement des compétences. Cette certification atteste d'une démarche de qualité dans le contenu des modules de formation.

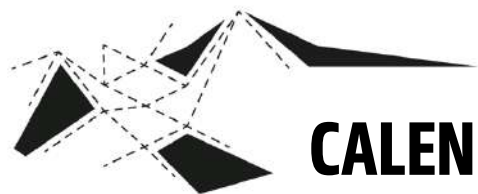
Les Rencontres Audiovisuelles garantissent ainsi un processus structuré autour de l'accueil, du suivi et de l'évaluation tout au long de votre parcours de formation.



La certification qualité a été délivrée au titre
de la catégorie d'action suivante : **ACTIONS DE FORMATION**

*Les Rencontres Audiovisuelles ont obtenu la certification Qualiopi au titre de la catégorie
« Actions de formation » le 22/11/2024 (certification délivrée par ISQ Certification).*

TAUX DE SATISFACTION GLOBAL : 91,9 %



CALENDRIER 2026/2027

Intitulé de formation	Dates	Date limite d'inscription
Création d'une œuvre video mapping (Conception - Écriture - Réalisation)	26 au 30 octobre 2026 30 novembre au 4 décembre 2026 25 au 29 octobre 2027	23 octobre 2026 27 novembre 2026 22 octobre 2027
Installation régie vidéo	2 au 4 novembre 2026 3 au 5 novembre 2027	30 octobre 2026 29 octobre 2027
Repérage optique et création de gabarit video mapping	25 au 27 novembre 2026 8 au 10 décembre 2027	20 novembre 2026 3 décembre 2027
Introduction au video mapping	7 au 11 décembre 2026 4 au 8 octobre 2027	4 décembre 2026 1 ^{er} octobre 2027
Création de visuels et de vidéo par IA générative	13 au 15 janvier 2027	8 janvier 2027
Certificat Modulo Player (Niveau avancé)	1 ^{er} au 5 février 2027	29 janvier 2027
Apprentissage du logiciel MadMapper (Création - Diffusion - Interactivité)	22 au 24 février 2027	19 février 2027
Certificat Modulo Kinetic (Niveau 1)	1 ^{er} au 5 mars 2027	26 février 2027
Apprentissage du logiciel Millumin (Calage - Diffusion - Interactivité)	31 mars au 2 avril 2027 13 au 15 septembre 2027	26 mars 2027 10 septembre 2027
Création d'une œuvre video mapping immersive	12 au 16 avril 2027	9 avril 2027
Installation de vidéoprojecteurs de forte puissance	28 au 30 avril 2027	23 avril 2027
Apprentissage du logiciel TouchDesigner (Création - Programmation - Interactivité)	3 au 5 mai 2027	30 avril 2027
Apprentissage du logiciel Blender (Modélisation - Animation - Texturing)	26 au 28 mai 2027	21 mai 2027
Chargé-e de production video mapping	1 ^{er} au 3 juin 2027	28 mai 2027
Appels à projet video mapping – Filière et réponses	28 et 29 juin 2027	25 juin 2027

Toutes nos formations peuvent être organisées en dehors des dates prévues sur ce calendrier si le nombre minimum de participant·e·s est atteint. N'hésitez pas à nous demander des précisions !

INTRODUCTION AU VIDEO MAPPING

DESCRIPTIF DE LA FORMATION

Cette formation introduit tous les aspects d'un projet de video mapping. Elle aborde son histoire et son évolution, tout en proposant une initiation et des exercices pratiques.

OBJECTIFS DE LA FORMATION

À l'issue de cette formation, les participant·e·s seront capables de :

- Comprendre les principes fondamentaux et les concepts clés d'un projet de video mapping.
- Comprendre et identifier les différents outils et logiciels nécessaires à la mise en œuvre concrète d'un projet de video mapping.
- Savoir projeter une création de video mapping sur une surface.
- Identifier et intégrer les aspects et contraintes techniques liés à la diffusion.

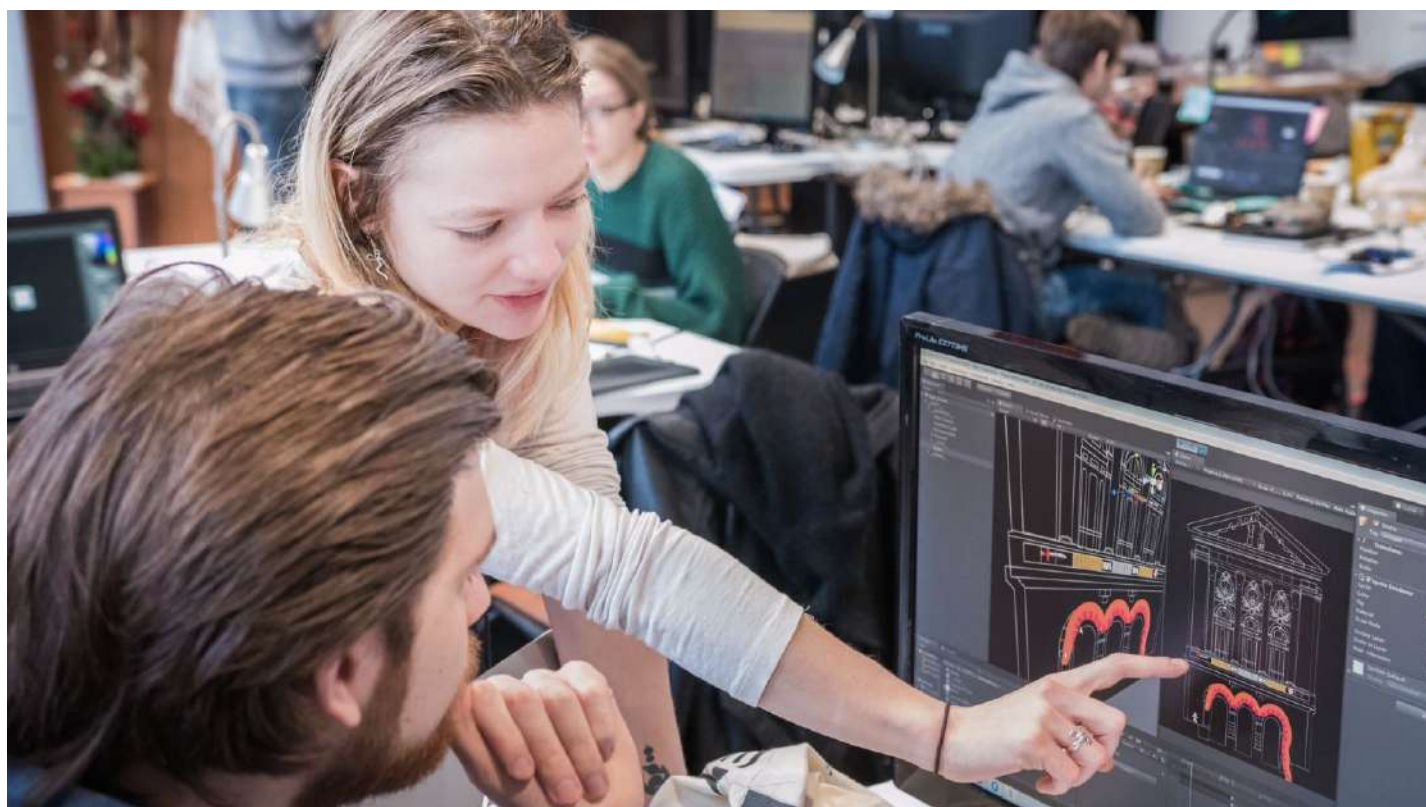
PUBLIC CIBLE

Cette formation s'adresse aux personnes qui veulent découvrir comment réaliser un projet de video mapping.

PRÉ-REQUIS

Les futur·e·s apprenant·e·s doivent :

- Être sensible au monde du spectacle vivant et de l'audiovisuel.
- Être à l'aise avec les outils informatiques (manipulation, téléchargement, installation).
- Avoir des connaissances en logiciels de montage vidéo.



PROGRAMME DE LA FORMATION

Jour 1 : Introduction, définition et histoire du video mapping

- Définitions du vocabulaire courant.
- Historique et évolution du video mapping.
- Présentation des différents types de mapping.
- Découverte des différents types de contenus (animation, image fixe).
- Identification des étapes d'une création mapping (artistique, narrative, structure, etc.).

Jour 2 : Initiation au repérage optique et la création de gabarits

- Définition des termes (repérage optique, calcul optique, gabarit, etc.)
- Présentation des outils et du matériel.
- Découverte de la photogrammétrie.

Jour 3 : Prise en main des divers logiciels mapping

- Présentation des logiciels de mapping.
- Découverte des interfaces des principaux logiciels.
- Manipulation des logiciels mapping (MadMapper, Millumin, After Effects, etc.).

Jour 4 : Manipulation des vidéoprojecteurs

- Présentation des divers types de vidéoprojecteurs.
- Manipulation des vidéoprojecteurs (paramétrage, ajustement, etc.).
- Exercices pratiques et études de cas autour d'un projet de mapping.

Jour 5 : Étude de cas concret

- Mise en situation réelle à partir d'un exemple de projet mapping concret réalisé par les Rencontres Audiovisuelles.
- Étude approfondie des étapes de réalisation du projet : écriture, réalisation, identification des contraintes, installation d'une régie video mapping, etc.
- Visite de lieu selon les principaux projets étudiés : studio de création, lieu immersif, etc.
- Restitution à l'oral des projets étudiés par les apprenant-e-s.



INFOS PRATIQUES

TARIF : 2 800 euros HT / 3 360 euros TTC

Prise en charge possible par vos droits à la formation.

Attention : Pour bénéficier d'une prise en charge AFDAS, prévoyez un mois entre votre demande de prise en charge de formation auprès de l'AFDAS et le démarrage de la formation.

DATES :

Session 1 : du lundi 7 au vendredi 11 décembre 2026 (5 jours, soit 35h de formation)

Session 2 : du lundi 4 octobre au vendredi 8 octobre 2027 (5 jours, soit 35h de formation)

HORAIRES : de 9h à 12h30 et de 13h30 à 17h (1 heure de pause déjeuner)

LIEU DE LA FORMATION : Rencontres Audiovisuelles - 58-60 rue du Faubourg des Postes, Lille

DATE LIMITE D'INSCRIPTION (Délai d'accès à la formation) :

Session 1 : 4 décembre 2026

Session 2 : 1^{er} octobre 2027

Formation accessible sous réserve de validation par notre équipe à la suite de la complétude du questionnaire d'analyse des besoins.

INFOS / INSCRIPTIONS : Aminata Coulibaly, chargée de formation

formation@rencontres-audiovisuelles.org / +33 (0)7 68 65 88 12

Arthur Choquet, référent handicap

arthur@rencontres-audiovisuelles.org / +33 (0)3 20 53 24 84

N'hésitez pas à nous solliciter pour un aménagement de la formation en raison d'un handicap ou autre situation particulière.

MOYENS ET MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Cette formation alterne exposés théoriques (apports théoriques, pédagogie interrogative) et exercices pratiques, via notamment des mises en situation sur matériel professionnel et avec des opérations à réaliser pour la dimension technique ou artistique individuellement ou collectivement. La pédagogie active est priorisée, par des mises en situation et cas pratiques, exercices individuels, conseils personnalisés à chaque personne suivant la formation. Des ressources seront mises à disposition des stagiaires à la fin de la formation.

MODALITÉS D'ÉVALUATION À L'ISSUE DE LA FORMATION

Les compétences visées seront évaluées individuellement via une feuille d'évaluation. Un QCM en amont et en aval de la formation ainsi qu'un examen de mise en situation (examen pratique) sont réalisés durant la formation et donnent lieu à un rendu de projet artistique à la fin de la formation.

CRÉATION D'UNE ŒUVRE VIDEO MAPPING (CONCEPTION - ÉCRITURE - RÉALISATION)

DESCRIPTIF DE LA FORMATION

Cette formation professionnalisante offre une approche complète des fondamentaux et des étapes essentielles d'un projet de création de video mapping à travers une étude de cas et mise en situation réelle.

OBJECTIFS DE LA FORMATION

À l'issue de cette formation, les participant·e·s seront capables de :

- Définir ce qu'est le video mapping et présenter ses différentes caractéristiques historiques et culturelles.
- Identifier et se familiariser avec les logiciels nécessaires à une écriture d'œuvre de mapping.
- Comprendre les méthodologies et les contraintes d'une écriture d'œuvre mapping.
- Étudier les différentes possibilités en termes d'écriture (narrative, contemplative, immersive, interactive, etc.).
- Comprendre la conception de projets d'animation 2D/3D destinés à des créations de video mapping.

PUBLIC CIBLE

Cette formation s'adresse aux professionnel·le·s ou personnes en voie de professionnalisation, idéalement dans le secteur audiovisuel.

PRÉ-REQUIS

Les futur·e·s apprenant·e·s doivent :

- Maîtriser les outils d'animation 2D/3D.
- Avoir de l'expérience dans la création visuelle et numérique.
- Avoir de l'expérience dans l'événementiel ou le spectacle vivant, ou être sensible à l'univers du spectacle vivant, des événements artistiques et culturels.



PROGRAMME DE LA FORMATION

Jour 1 : Introduction, méthodologie d'écriture et préproduction d'œuvre mapping

- Présentation des objectifs et compréhension de ce qu'est une œuvre mapping.
- Définition des termes techniques et principes du video mapping.
- Listing des différents logiciels nécessaires à la création d'œuvre mapping et découverte des interfaces.
- Prise en main des logiciels.
- Présentation d'études de cas concrets d'œuvre mapping.
- Identification des étapes d'écriture.
- Création d'images pour le video mapping à l'aide des logiciels.
- Préproduction (documents, scénario, conducteur, etc.).
- Définition des contraintes liées à la création de video mapping.

Jour 2 : Rédaction du concept artistique

- Identification du public, du message, des besoins.
- Organisation de la direction artistique (moodboard, maquettes, choix sonores et musicaux, etc.).
- Adaptation de la création visuelle à une architecture (travailler à partir d'une mire, composition, le blanc et les couleurs, mise en scène, effets optiques, etc.).
- Identification des formes finales de l'écriture et des types de mapping (narratif, immersif, interactif, etc.).
- Accompagnement des projets collectifs ou individuels.

Jour 3 : Exercice pratique et étude de projet mapping

- Exemples de divers types de mapping (contemplatif, spectaculaire, passionnant, expérimental, interactif).
- Analyse des différentes techniques en fonction du projet mapping étudié (mapping architectural, mapping immersif, mapping interactif).
- Identification et analyse de la structure (façade, monument, bâtiment).
- Rédaction du concept artistique (message, public cible, etc.).
- Direction artistique (moodboard, maquettes, choix sonores et musicaux, etc.).
- Approfondissement de l'exemple étudié (comprendre les étapes de réalisation de l'œuvre) : moodboard, éléments 2D, 3D, calibration des vidéoprojecteurs, résultat final.
- Écriture d'œuvre personnelle de video mapping (projet collectif ou individuel).

Jour 4 : Visite de L'hybride immersif

- Rencontre d'un technicien en charge de la gestion de L'hybride immersif, projections immersives.
- Présentation des métiers techniques et créatifs, et de leur complémentarité.
- Visite de lieu et présentation des fiches techniques.
- Accompagnement des projets collectifs ou individuels.

Jour 5 : Atelier et accompagnement individuel

- Écrire une œuvre personnelle de video mapping de A à Z (choix du contexte, du message, du public cible, intention visuelle, etc.).
- Accompagnement et suivi du projet.
- Restitution et présentation du projet à l'oral.

MOYENS ET MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Cette formation alterne exposés théoriques (apports théoriques, pédagogie interrogative) et exercices pratiques, via notamment des mises en situation sur matériel professionnel et avec des opérations à réaliser pour la dimension technique ou artistique individuellement ou collectivement. La pédagogie active est priorisée, par des mises en situation et cas pratiques, exercices individuels, conseils personnalisés à chaque personne suivant la formation. Des ressources seront mises à disposition des stagiaires à la fin de la formation.

MODALITÉS D'ÉVALUATION À L'ISSUE DE LA FORMATION

Les compétences visées seront évaluées individuellement via une feuille d'évaluation. Un QCM en amont et en aval de la formation ainsi qu'un examen de mise en situation (examen pratique) sont réalisés durant la formation et donnent lieu à un rendu de projet artistique à la fin de la formation.

Niveau moyen de compétences acquises par objectif : 4/5
Note moyenne de recommandation de la formation auprès des collègues ou de l'entourage : 4/5



INFOS PRATIQUES

TARIF : 2 800 euros HT / 3 360 euros TTC

Prise en charge possible par vos droits à la formation.

Attention : Pour bénéficier d'une prise en charge AFDAS, prévoyez un mois entre votre demande de prise en charge de formation auprès de l'AFDAS et le démarrage de la formation.

DATES :

Session 1 : du lundi 26 au vendredi 30 octobre 2026 (5 jours, soit 35h de formation)

Session 2 : du lundi 30 novembre au vendredi 4 décembre 2026 (5 jours, soit 35h de formation)

Session 3 : du lundi 25 au vendredi 29 octobre 2027 (5 jours, soit 35h de formation)

HORAIRES : de 9h à 12h30 et de 13h30 à 17h (1 heure de pause déjeuner)

LIEU DE LA FORMATION : Rencontres Audiovisuelles - 58-60 rue du Faubourg des Postes, Lille

DATE LIMITE D'INSCRIPTION (Délai d'accès à la formation) :

Session 1 : 23 octobre 2026

Session 2 : 27 novembre 2026

Session 3 : 22 octobre 2027

Formation accessible sous réserve de validation par notre équipe à la suite de la complétude du questionnaire d'analyse des besoins.

INFOS / INSCRIPTIONS : Aminata Coulibaly, chargée de formation

formation@rencontres-audiovisuelles.org / +33 (0)7 68 65 88 12

Arthur Choquet, référent handicap

arthur@rencontres-audiovisuelles.org / +33 (0)3 20 53 24 84

N'hésitez pas à nous solliciter pour un aménagement de la formation en raison d'un handicap ou autre situation particulière.

CRÉATION D'UNE ŒUVRE VIDEO MAPPING IMMERSIVE

DESCRIPTIF DE LA FORMATION

Cette formation permet d'explorer de nouvelles formes d'écriture dans un espace immersif. La formation tient compte des spécificités et des contraintes de l'espace à travers une étude de cas et mise en situation réelle dans un espace immersif.

OBJECTIFS DE LA FORMATION

À l'issue de cette formation, les participant-e-s seront capables de :

- Concevoir une œuvre de video mapping dans un espace immersif.
- Identifier les aspects techniques et les contraintes de la diffusion d'une œuvre immersive.
- Comprendre la chaîne technique de la mise en œuvre d'un projet immersif.
- Apprendre à adapter une narration à un espace ou un lieu immersif.
- Visualiser une œuvre mapping dans un espace immersif.

PUBLIC CIBLE

Cette formation s'adresse aux professionnel-le-s ou personnes en voie de professionnalisation, ainsi que de toute personne souhaitant acquérir des compétences avancées dans la création numérique.

PRÉ-REQUIS

Les future-e-s apprenant-e-s doivent :

- Maîtriser les outils d'animation 2D/3D.
- Avoir les connaissances et/ou maîtriser la suite Adobe, principalement les logiciels de montage.
- Avoir de l'expérience dans l'événementiel et/ou le spectacle vivant, ou être sensible à l'univers du spectacle vivant, des événements artistiques et culturels.
- Être à l'aise avec au moins un des logiciels video mapping (Millumin, MadMapper, Resolume...).



PROGRAMME DE LA FORMATION

Jour 1 : Introduction et évolution

- Compréhension des principes fondamentaux du video mapping.
- Compréhension de l'évolution du video mapping.
- Identification des différents types de mapping (architectural, monumental, immersif, etc.).
- Identification des spécificités liées à une création mapping (colorimétrie, effets optiques, encodage, etc.).
- Écriture d'œuvre personnelle de video mapping (projet individuel ou collectif).

Jour 2 : Mapping immersif, qu'est-ce que c'est ?

- Compréhension des principes immersifs (œuvres, espaces, interactivité, etc.).
- Introduction aux fondamentaux de la narration visuelle.
- Identification des étapes d'écriture d'œuvre de video mapping immersif (concept, storytelling spatial, etc.).
- Prise en main du logiciel Millumin
- Interactivité œuvre/public.
- Exemples de projets immersifs en video mapping.
- Identification des enjeux d'un projet immersif : processus, contraintes, etc.
- Étude de cas d'un projet de video mapping immersif réalisé par les Rencontres Audiovisuelles : de l'écriture à la concrétisation.
- Partage de retours d'expériences.
- Écriture d'œuvre personnelle de video mapping (individuelle/groupe).

Jour 3 : Aspects techniques

- Apprentissage de la modélisation et de la cartographie d'un espace.
- Identification des outils nécessaires à la diffusion immersive.
- Initiation à la projection.
- Compréhension des contraintes techniques (câblage, électricité, etc.).
- Écriture d'œuvre personnelle de video mapping (individuelle/groupe).

Jour 4 : Production et diffusion d'œuvres immersives

- Apprentissage de l'installation et du calibrage des matériels (projecteurs, systèmes sonores, etc.).
- Adaptation du contenu visuel à l'espace de projection (synchronisation des projecteurs).
- Identification des contraintes (angles, distances, etc.).
- Visite de L'hybride immersif et présentation des fiches techniques par l'équipe technique du lieu.
- Projections d'œuvres immersives du catalogue du lieu.
- Écriture d'œuvre personnelle de video mapping (individuelle/groupe).

Jour 5 : Mise en situation

- Accompagnement pour la réalisation du projet d'écriture.
- Adaptation de la narration et/ou scénographie à un espace immersif.
- Restitution de projets.

MOYENS ET MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Cette formation alterne exposés théoriques (apports théoriques, pédagogie interrogative), exercices pratiques, mises en situation sur matériel professionnel et des opérations à réaliser pour la dimension technique et artistique, individuellement ou collectivement. La pédagogie active est priorisée, par des mises en situation et cas pratiques, exercices individuels, conseils personnalisés à chaque personne suivant la formation. Des ressources seront mises à disposition des stagiaires à la fin de la formation.

MODALITÉS D'ÉVALUATION À L'ISSUE DE LA FORMATION

Les compétences visées seront évaluées individuellement via une feuille d'évaluation.

Un QCM en amont et en aval de la formation ainsi qu'un examen de mise en situation (examen pratique) sont réalisés durant la formation et donnent lieu à un rendu de projet artistique à la fin de la formation.



INFOS PRATIQUES

TARIF : 2 800 euros HT / 3 360 euros TTC

Prise en charge possible par vos droits à la formation.

Attention : Pour bénéficier d'une prise en charge AFDAS, prévoyez un mois entre votre demande de prise en charge de formation auprès de l'AFDAS et le démarrage de la formation.

DATES : du lundi 12 au vendredi 16 avril 2027 (5 jours, soit 35h de formation)

HORAIRES : de 9h à 12h30 et de 13h30 à 17h (1 heure de pause déjeuner)

LIEU DE LA FORMATION : Rencontres Audiovisuelles - 58-60 rue du Faubourg des Postes, Lille

DATE LIMITE D'INSCRIPTION (Délai d'accès à la formation) : 9 avril 2027

Formation accessible sous réserve de validation par notre équipe à la suite de la complétude du questionnaire d'analyse des besoins.

INFOS / INSCRIPTIONS : Aminata Coulibaly, chargée de formation
formation@rencontres-audiovisuelles.org / +33 (0)7 68 65 88 12

Arthur Choquet, référent handicap

arthur@rencontres-audiovisuelles.org / +33 (0)3 20 53 24 84

N'hésitez pas à nous solliciter pour un aménagement de la formation en raison d'un handicap ou autre situation particulière.

DESSCRIPTIF DE LA FORMATION

Cette formation s'aligne sur les tendances actuelles en matière d'évolution et d'intégration de l'Intelligence Artificielle dans les créations. Elle explore les nouvelles techniques de créations visuelles uniques, variées et adaptatives.

OBJECTIFS DE LA FORMATION

À l'issue de cette formation, les participant·e·s seront capables de :

- Utiliser de manière avancée l'IA pour générer et améliorer des animations et des images fixes.
- Apprendre à améliorer la qualité visuelle des éléments générés en utilisant la suite Topaz.
- Apprendre à optimiser et à ajuster les paramètres pour un meilleur résultat.

PUBLIC CIBLE

Cette formation s'adresse aux professionnel·le·s ou personnes en voie de professionnalisation, plus particulièrement aux artistes ou aux technicien·ne·s du spectacle vivant et/ou de l'audiovisuel.

PRÉ-REQUIS

Les futur·e·s apprenant·e·s doivent :

- Maîtriser les outils d'animation 2D/3D.
- Avoir des connaissances solides en motion design.
- Avoir des bases solides de connaissances et/ou d'utilisation du logiciel After Effects.
- Être sensible au monde de la création visuelle et numérique.



PROGRAMME DE LA FORMATION

Jour 1 : Introduction

- Présentation des outils d'Intelligence Artificielle.
- Installation et configuration des outils d'IA open source (Krita avec Stable Diffusion).
- Prise en main de l'outil.

Jour 2 : Utilisation avancée de l'IA

- Utilisation de l'IA dans un pipeline 2D/3D pour générer et améliorer des animations.
- Présentation et prise en main du logiciel After Effects (bases de compositing).
- Présentation de la suite Topaz et ses fonctionnalités (Gigapixel, Video Enhance).

Jour 3 : Optimisation et amélioration visuelle - Suite Topaz, After Effects

- Intégration des techniques de compositing et de gestion des masques.
- Utilisation de la suite Topaz pour améliorer la qualité visuelle des éléments.
- Optimisation des animations et des images fixes.
- Ajustement des paramètres à des fins d'optimisation.
- Exercice pratique.

MOYENS ET MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Cette formation alterne exposés théoriques (apports théoriques, pédagogie interrogative) et exercices pratiques, via notamment des mises en situation sur matériel professionnel et avec des opérations à réaliser pour la dimension technique ou artistique individuellement ou collectivement. La pédagogie active est priorisée, par des mises en situation et cas pratiques, exercices individuels, conseils personnalisés à chaque personne suivant la formation. Des ressources seront mises à disposition des stagiaires à la fin de la formation.

MODALITÉS D'ÉVALUATION À L'ISSUE DE LA FORMATION

Les compétences visées seront évaluées individuellement via une feuille d'évaluation. Un QCM en amont et en aval de la formation ainsi qu'un examen de mise en situation (examen pratique) sont réalisés durant la formation et donnent lieu à un rendu de projet artistique à la fin de la formation.



INFOS PRATIQUES

TARIF : 1 600 euros HT / 1 920 euros TTC

Prise en charge possible par vos droits à la formation.

Attention : Pour bénéficier d'une prise en charge AFDAS, prévoyez un mois entre votre demande de prise en charge de formation auprès de l'AFDAS et le démarrage de la formation.

DATES : du mercredi 13 au vendredi 15 janvier 2027 (3 jours, soit 21h de formation)

HORAIRES : de 9h à 12h30 et de 13h30 à 17h (1 heure de pause déjeuner)

LIEU DE LA FORMATION : Rencontres Audiovisuelles, 58-60 rue du Faubourg des Postes, Lille

DATE LIMITE D'INSCRIPTION (Délai d'accès à la formation) : 8 janvier 2027

Formation accessible sous réserve de validation par notre équipe à la suite de la complétude du questionnaire d'analyse des besoins.

INFOS / INSCRIPTIONS : Aminata Coulibaly, chargée de formation

formation@rencontres-audiovisuelles.org / +33 (0)7 68 65 88 12

Arthur Choquet, référent handicap

arthur@rencontres-audiovisuelles.org / +33 (0)3 20 53 24 84

N'hésitez pas à nous solliciter pour un aménagement de la formation en raison d'un handicap ou autre situation particulière.

CERTIFICAT MODULO PLAYER (NIVEAU AVANCÉ)

DESRIPTIF DE LA FORMATION

Cette formation associe apports théoriques et exercices pratiques complets sur Modulo Player, la solution média serveur polyvalente de Modulo Pi. À l'issue de cette formation, les participant·e·s seront en mesure d'exploiter Modulo Player dans le cadre d'installations fixes ou de prestations événementielles.

OBJECTIFS DE LA FORMATION

À l'issue de cette formation, les participant·e·s seront capables de :

- Créer un projet et encoder un show : transférer des médias, créer des sorties de diffusion, programmer des playlists, déclarer des devices, affecter des tasks, etc.
- Encoder et restituer avec le live mixer embarqué.
- Effectuer le travail de déformation pour réaliser du video mapping.
- Mettre en place un système de show control : piloter des devices, créer des panels personnalisés, etc.
- Utiliser les protocoles DMX, Art-Net, OSC, MIDI pour interagir de façon bidirectionnelle avec d'autres techniques audiovisuelles.
- Mettre en place et piloter des systèmes interactifs grâce à la fonction Digimap.

PUBLIC CIBLE

Cette formation s'adresse à toute personne souhaitant obtenir une connaissance avancée de Modulo Player : technicien·ne·s, opérateur·rice·s et professionnel·le·s du secteur audiovisuel.

PRÉ-REQUIS

Les futur·e·s apprenant·e·s doivent :

- Avoir des connaissances solides de l'univers informatique et vidéo.
- Avoir des connaissances sur les signaux vidéo et codecs.
- Savoir utiliser des outils vidéo, médias serveurs ou consoles lumières.



PROGRAMME DE LA FORMATION

Jour 1 : Introduction

- Présentation hardware et software.
- Création d'un premier projet : paramétrage du média serveur, transfert de médias, création de sorties et de playlists.
- Introduction au video mapping et à la fonction X-Map.

Jour 2 : Découverte du serveur

- Création d'un projet de type « corporate » (2 vidéoprojecteurs en soft edge avec retour scène) : création de sorties, ajout d'un écran latéral et d'un retour scène, introduction au monitoring, création et travail en multi-playlists avec plusieurs cues (info-décor, live feed, timer,...), gestion avancée des playlists (copier-coller, propriétés...), création d'un device et de tasks.
- Découverte et utilisation de Modulo Wing, companion software gratuit de Modulo Pi.
- Introduction au NDI et ajout de sources NDI.
- Présentation de l'UI Designer.
- Présentation du live mixer embarqué et son application dédiée.

Jour 3 : Utilisation avancée

- Portage de show sur le média serveur.
- Ateliers dirigés : Timecode, OSC, DMX, Stream Deck avec la remote Modulo Player et l'application live mixer, Phidgets pour le déclenchement de tasks, Digimap pour de l'interactivité simple, LED mapping.

Jour 4 : Mise en situation

- Travail avancé sur le video mapping : déformation manuelle et travail avec la fonction X-Map.
- Ateliers dirigés : Show control, Gestion de l'audio, Digimap, GPIO, OSC et DMX, UI Designer.
- Travail avancé avec le live mixer.

Jour 5 : Exercice pratique

- Rappel sur les fondamentaux de la formation.
- Exercice de mapping architectural.

MOYENS ET MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Cette formation alterne exposés théoriques (apports théoriques, pédagogie interrogative) et exercices pratiques, via notamment des mises en situation sur matériel professionnel et avec des opérations à réaliser pour la dimension technique ou artistique individuellement ou collectivement. La pédagogie active est priorisée, par des mises en situation et cas pratiques, exercices individuels, conseils personnalisés à chaque personne suivant la formation. Des ressources seront mises à disposition des stagiaires à la fin de la formation.

MODALITÉS D'ÉVALUATION À L'ISSUE DE LA FORMATION

Les compétences visées seront évaluées individuellement via une feuille d'évaluation.

Un examen de mise en situation (examen pratique) est réalisé durant la formation, ainsi qu'un QCM en amont et en aval de la formation.

Note moyenne de progression des participant-e-s : 4,75/5
Note moyenne de recommandation de la formation
après des collègues ou de l'entourage : 4,25/5



INFOS PRATIQUES

TARIF : 2 800 euros HT / 3 360 euros TTC

Prise en charge possible par vos droits à la formation.

Attention : Pour bénéficier d'une prise en charge AFDAS, prévoyez un mois entre votre demande de prise en charge de formation auprès de l'AFDAS et le démarrage de la formation.

DATES : du lundi 1^{er} au vendredi 5 février 2027 (5 jours, soit 35h de formation)

HORAIRES : de 9h à 12h30 et de 13h30 à 17h (1 heure de pause déjeuner)

LIEU DE LA FORMATION : Rencontres Audiovisuelles - 58-60 rue du Faubourg des Postes, Lille

DATE LIMITE D'INSCRIPTION (Délai d'accès à la formation) : 29 janvier 2027

Formation accessible sous réserve de validation par notre équipe à la suite de la complétion du questionnaire d'analyse des besoins.

INFOS / INSCRIPTIONS : Aminata Coulibaly, chargée de formation

formation@rencontres-audiovisuelles.org / +33 (0)7 68 65 88 12

Arthur Choquet, référent handicap

arthur@rencontres-audiovisuelles.org / +33 (0)3 20 53 24 84

N'hésitez pas à nous solliciter pour un aménagement de la formation en raison d'un handicap ou autre situation particulière.

DESCRIPTIF DE LA FORMATION

Cette formation associe apports théoriques et exercices pratiques sur Modulo Kinetic, la solution média serveur temps réel tout-intégré de Modulo Pi. À l'issue de cette formation, les participant·e·s seront en mesure d'exploiter Modulo Kinetic dans le cadre d'installations fixes, de prestations événementielles, ou d'études d'implantation.

OBJECTIFS DE LA FORMATION

À l'issue de cette formation, les participant·e·s sur le niveau 1 seront capables de :

- Créer un projet et encoder un show : transférer des médias, créer des sorties de diffusion, etc.
- Travailler avec les outils de compositing 2D : timelines, keyframes, etc.
- Encoder et restituer avec le live mixer embarqué.
- Effectuer le travail de déformation pour réaliser du video mapping.
- Mettre en place un système de show control : piloter des devices, créer des panels personnalisés, etc.
- Utiliser les protocoles DMX, Art-Net, OSC, MIDI pour interagir de façon bidirectionnelle avec d'autres techniques audiovisuelles.
- Mettre en place et piloter des systèmes interactifs simples grâce à la fonction Digimap et au GraphEditor.
- Faire une étude d'implantation simple et la simulation d'un projet en 3D dans Modulo Kinetic.

PUBLIC CIBLE

Cette formation s'adresse à toute personne souhaitant obtenir une bonne connaissance et maîtrise de Modulo Kinetic : technicien·ne·s, opérateur·rice·s et professionnel·le·s du secteur audiovisuel.

PRÉ-REQUIS

Les futur·e·s apprenant·e·s doivent :

- Avoir des connaissances solides de l'univers informatique et vidéo.
- Avoir des connaissances sur les signaux vidéo et codecs.
- Savoir utiliser des outils vidéo, médias serveurs ou consoles lumières.
- Avoir une bonne connaissance et savoir utiliser les logiciels 3D ou de compositing (Adobe Premiere, After Effects, Final Cut...).
- Avoir des bonnes notions de 3D.



PROGRAMME DE LA FORMATION

Jour 1 : Introduction

- Présentation hardware et software.
- Création d'un projet : création d'une render surface, import de médias, création de timelines.
- Introduction au video mapping et à la fonction X-Map.

Jour 2 : Découverte du serveur

- Création d'un show de type « live event » (2 vidéoprojecteurs en soft edge avec retour scène) : création sorties, ajout d'un écran latéral et d'un retour scène, introduction au monitoring, création et travail en multi-timelines avec plusieurs layers (info-décor, live feed, timer,...), gestion avancée des timelines, création d'un device et de tasks.
- Découverte de Kinetic Panel, companion software gratuit de Modulo Pi.
- Introduction au NDI et ajout de sources NDI.
- Présentation de l'UI Designer.
- Présentation du live mixer embarqué et son application dédiée.

Jour 3 : Utilisation avancée

- Portage de show sur le média serveur.
- Ateliers dirigés : Fonction Digimap, Timecode, OSC, DMX, Phidgets et GraphEditor, LED mapping.

Jour 4 : Mise en situation

- Travail avancé sur le video mapping : déformation manuelle et travail avec la fonction X-Map.
- Introduction à l'univers 3D via un exercice de type « mapping architectural » : import de fichier 3D dans une scène 3D, transformation d'une caméra en projecteur, sélection d'un projecteur dans la librairie interne, utilisation de l'outil Study pour obtenir rapidement une simulation en lux, ajout de caméras dans la 3D et choix de points de vue.

Jour 5 : Exercice pratique

- Exercice de mapping architectural : calage avec la fonction X-Map et la 3D, ajout et rappel de tasks.

MOYENS ET MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Cette formation alterne exposés théoriques (apports théoriques, pédagogie interrogative) et exercices pratiques, via notamment des mises en situation sur logiciel et matériel professionnel (maquette, gabarit) à réaliser pour la dimension technique individuellement ou collectivement. La pédagogie active est priorisée, par des mises en situation et cas pratiques, exercices individuels, conseils personnalisés à chaque personne suivant la formation. Le support pédagogique utilisé par le formateur sera le manuel d'utilisateur Modulo Pi. Ces ressources seront mises à disposition des stagiaires à la fin de la formation.

MODALITÉS D'ÉVALUATION À L'ISSUE DE LA FORMATION

Les compétences visées seront évaluées individuellement via une feuille d'évaluation.

Un examen de mise en situation (examen pratique) est réalisé durant la formation, ainsi qu'un QCM en amont et en aval de la formation.

Note moyenne de progression des participant-e-s : 4,75/5
Note moyenne de recommandation de la formation
auprès des collègues ou de l'entourage : 4,25/5



INFOS PRATIQUES

TARIF : 2 800 euros HT / 3 360 euros TTC

Prise en charge possible par vos droits à la formation.

Attention : Pour bénéficier d'une prise en charge AFDAS, prévoyez un mois entre votre demande de prise en charge de formation auprès de l'AFDAS et le démarrage de la formation.

DATES : du lundi 1^{er} au vendredi 5 mars 2027 (5 jours, soit 35h de formation)

HORAIRES : de 9h à 12h30 et de 13h30 à 17h (1 heure de pause déjeuner)

LIEU DE LA FORMATION : Rencontres Audiovisuelles - 58-60 rue du Faubourg des Postes, Lille

DATE LIMITE D'INSCRIPTION (Délai d'accès à la formation) : 26 février 2027

Formation accessible sous réserve de validation par notre équipe à la suite de la complétude du questionnaire d'analyse des besoins.

INFOS / INSCRIPTIONS : Aminata Coulibaly, chargée de formation

formation@rencontres-audiovisuelles.org / +33 (0)7 68 65 88 12

Arthur Choquet, référent handicap

arthur@rencontres-audiovisuelles.org / +33 (0)3 20 53 24 84

N'hésitez pas à nous solliciter pour un aménagement de la formation en raison d'un handicap ou autre situation particulière.

APPRENTISSAGE DU LOGICIEL MILLUMIN (CALAGE - DIFFUSION - INTERACTIVITÉ)

DESRIPTIF DE LA FORMATION

Millumin est un logiciel professionnel de diffusion pour créer des spectacles audiovisuels pour les théâtres, les spectacles de danse, les video mapping et les installations interactives. Il permet de contrôler la vidéo, l'audio, les lumières ou même des lasers pensés pour des scénographies aux techniques avancées.

OBJECTIFS DE LA FORMATION

À l'issue de cette formation, les participant·e·s seront capables :

- D'appréhender et d'acquérir des connaissances transversales et globales sur le logiciel Millumin.
- Élaborer une conduite sur le logiciel Millumin.
- Calibrer une image sur un support.
- Connecter des dispositifs interactifs.

PUBLIC CIBLE

Cette formation s'adresse aux professionnel·le·s ou personnes en voie de professionnalisation, en particulier aux artistes vidéastes et aux technicien·ne·s du spectacle vivant et/ou de l'audiovisuel.

PRÉ-REQUIS

Les futur·e·s apprenant·e·s doivent :

- Être sensible à l'univers de l'art visuel, de la création numérique et/ou de la vidéoprojection.
- Avoir une expérience et/ou des connaissances en technique ou dans la création visuelle.
- Être à l'aise avec la manipulation des outils informatiques.



PROGRAMME DE LA FORMATION

Jour 1 : Présentation du logiciel Millumin

- Découverte de l'interface et des fonctions du logiciel.
- Identification des différentes utilisations du logiciel dans le milieu du spectacle.
- Prise en main de l'interface et découverte des fonctions essentielles du logiciel.
- Réalisation d'un mapping simple avec outils de déformation et calibrage.
- Configuration des sorties vidéo et gestion des masques de projection.

Jour 2 : Exploration et approfondissement du logiciel

- Mapping sur surface non plane (maquette 3D).
- Présentation et fonctionnement de la timeline.
- Présentation des différentes fonctionnalités avancées de l'interface du logiciel.
- Importation et adaptation des médias sur un support 3D.
- Utilisation de la timeline pour structurer une séquence de mapping.
- Exploitation des fonctionnalités avancées du logiciel.

Jour 3 : Approfondissement et étude de cas

- Conception d'un projet de mapping structuré.
- Mise en œuvre des systèmes d'interaction (MIDI, tracking).
- Connexion et pilotage d'un projecteur LED via DM.
- Évaluation du projet final : cohérence, technique, créativité et mise en œuvre des interactions.

MOYENS ET MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Cette formation alterne exposés théoriques (apports théoriques, pédagogie interrogative) et exercices pratiques, via notamment des mises en situation sur matériel professionnel et avec des opérations à réaliser pour la dimension technique ou artistique individuellement ou collectivement. La pédagogie active est priorisée, par des mises en situation et cas pratiques, exercices individuels, conseils personnalisés à chaque personne suivant la formation. Des ressources seront mises à disposition des stagiaires à la fin de la formation.

MODALITÉS D'ÉVALUATION À L'ISSUE DE LA FORMATION

Les compétences visées seront évaluées individuellement via une feuille d'évaluation. Un examen de mise en situation (examen pratique) est réalisé durant la formation, ainsi qu'un QCM en amont et en aval de la formation.

Note moyenne de progression des participant-e-s : 4/5

Note moyenne de recommandation de la formation auprès des collègues ou de l'entourage : 4/5



INFOS PRATIQUES

TARIF : 1 600 euros HT / 1 920 euros TTC

Prise en charge possible par vos droits à la formation.

Attention : Pour bénéficier d'une prise en charge AFDAS, prévoyez un mois entre votre demande de prise en charge de formation auprès de l'AFDAS et le démarrage de la formation.

DATES :

Session 1 : du mercredi 31 mars au vendredi 2 avril 2027 (3 jours, soit 21h de formation)

Session 2 : du lundi 13 au mercredi 15 septembre 2027 (3 jours, soit 21h de formation)

HORAIRES : de 9h à 12h30 et de 13h30 à 17h (1 heure de pause déjeuner)

LIEU DE LA FORMATION : Rencontres Audiovisuelles - 58-60 rue du Faubourg des Postes, Lille

DATE LIMITE D'INSCRIPTION (Délai d'accès à la formation) :

Session 1 : 26 mars 2027

Session 2 : 10 septembre 2027

Formation accessible sous réserve de validation par notre équipe à la suite de la complétude du questionnaire d'analyse des besoins.

INFOS / INSCRIPTIONS : Aminata Coulibaly, chargée de formation

formation@rencontres-audiovisuelles.org / +33 (0)7 68 65 88 12

Arthur Choquet, référent handicap

arthur@rencontres-audiovisuelles.org / +33 (0)3 20 53 24 84

N'hésitez pas à nous solliciter pour un aménagement de la formation en raison d'un handicap ou autre situation particulière.

APPRENTISSAGE DU LOGICIEL MADMAPPER (CRÉATION - DIFFUSION - INTERACTIVITÉ)

DESCRIPTIF DE LA FORMATION

MadMapper est un logiciel de video mapping utilisé pour projeter des visuels sur des surfaces réelles, pour des scénographies de spectacles, concerts et festivals, ou encore des installations artistiques. Le logiciel permet d'adapter le contenu visuel à la forme du support de projection. Cette formation permet une prise en main du logiciel MadMapper.

OBJECTIFS DE LA FORMATION

À l'issue de cette formation, les participant-e-s seront capables de :

- Appréhender et acquérir des connaissances transversales et globales sur le logiciel MadMapper.
- Comprendre les différences d'interaction entre les Scènes, les Cues et les Timeline.
- Configurer leur réseau pour pouvoir parler à un Node Artnet DMX.
- Configurer leur projet pour contrôler plusieurs barres leds.
- Comprendre les protocoles Artnet et DMX.
- Comprendre comment envoyer un même média à plusieurs machines.
- Comprendre les enjeux de sécurité du laser.
- Comprendre comment synchroniser un vidéo projecteur et un laser.
- Comprendre les principes de la vectorisation en temps réel.

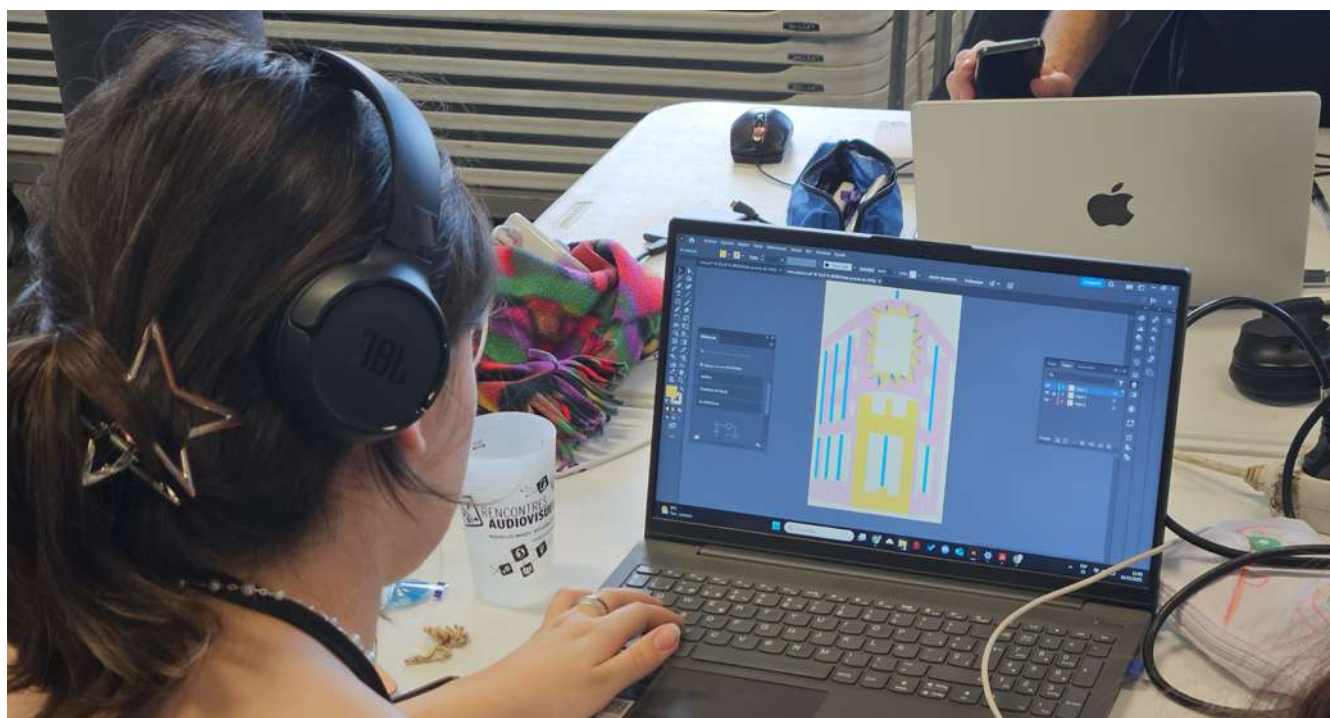
PUBLIC CIBLE

Cette formation s'adresse aux professionnel-le-s ou personnes en voie de professionnalisation, en particulier aux artistes vidéastes et aux technicien-ne-s du spectacle vivant et/ou de l'audiovisuel.

PRÉ-REQUIS

Les futur-e-s apprenant-e-s doivent :

- Être sensible à l'univers de l'art visuel, de la création numérique et/ou de la vidéoprojection.
- Avoir une expérience et/ou des connaissances en technique ou dans la création visuelle.
- Être à l'aise avec la manipulation des outils informatiques.



PROGRAMME DE LA FORMATION

Jour 1 : Présentation du logiciel MadMapper

- Présentation de l'interface utilisateur.
- Présentation des fonctions principales de MadMapper concernant le video mapping.
- Prise en main du logiciel (workspace, surfaces, médias, output, paramètres de projection, etc.).
- Exercice : mapping sur façade imprimée en 3D.

Jour 2 : Exploration et approfondissement du logiciel

- Rappel sur la gestion d'interfaces réseau (manipulation IP/submask).
- Contrôle des équipements DMX depuis l'interface du logiciel MadMapper.
- Création des animations dynamiques.
- Introduction de la notion d'interactivité.
- Début de synchronisation de plusieurs machines.
- Exercice : créer un projet de vidéo et LED synchronisé.

Jour 3 : Approfondissement et construction du projet

- Découverte du fonctionnement d'un laser, présentation du contrôle dans MadMapper et des consignes de sécurité.
- Appropriation des systèmes d'interaction.
- Méthodologie de projet et exercice pratique : créer un projet structuré pour qu'il soit simple d'opérer dessus.
- Exercice : video mapping, laser synchronisé et LED.

MOYENS ET MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Cette formation alterne exposés théoriques (apports théoriques, pédagogie interrogative) et exercices pratiques, via notamment des mises en situation sur matériel professionnel et avec des opérations à réaliser pour la dimension technique ou artistique individuellement ou collectivement. La pédagogie active est priorisée, par des mises en situation et cas pratiques, exercices individuels, conseils personnalisés à chaque personne suivant la formation. Des ressources seront mises à disposition des stagiaires à la fin de la formation.

MODALITÉS D'ÉVALUATION À L'ISSUE DE LA FORMATION

Les compétences visées seront évaluées individuellement via une feuille d'évaluation. Un examen de mise en situation (examen pratique) est réalisé durant la formation, ainsi qu'un QCM en amont et en aval de la formation.

Note moyenne de progression des participant-e-s : 4,5/5

Note moyenne de recommandation de la formation auprès des collègues ou de l'entourage : 4,5/5



INFOS PRATIQUES

TARIF : 1 600 euros HT / 1 920 euros TTC

Prise en charge possible par vos droits à la formation.

Attention : Pour bénéficier d'une prise en charge AFDAS, prévoyez un mois entre votre demande de prise en charge de formation auprès de l'AFDAS et le démarrage de la formation.

DATES : du lundi 22 au mercredi 24 février 2027 (3 jours, soit 21h de formation)

HORAIRES : de 9h à 12h30 et de 13h30 à 17h (1 heure de pause déjeuner)

LIEU DE LA FORMATION : Rencontres Audiovisuelles - 58-60 rue du Faubourg des Postes, Lille

DATE LIMITE D'INSCRIPTION (Délai d'accès à la formation) : 19 février 2027

Formation accessible sous réserve de validation par notre équipe à la suite de la complétude du questionnaire d'analyse des besoins.

INFOS / INSCRIPTIONS : Aminata Coulibaly, chargée de formation

formation@rencontres-audiovisuelles.org / +33 (0)7 68 65 88 12

Arthur Choquet, référent handicap

arthur@rencontres-audiovisuelles.org / +33 (0)3 20 53 24 84

N'hésitez pas à nous solliciter pour un aménagement de la formation en raison d'un handicap ou autre situation particulière.

APPRENTISSAGE DU LOGICIEL TOUCHDESIGNER (CRÉATION - PROGRAMMATION - INTERACTIVITÉ)

DESCRIPTIF DE LA FORMATION

TouchDesigner est un logiciel de création et de diffusion de contenus audiovisuels interactifs. Cette formation a pour objectif d'approfondir les connaissances liées au logiciel dans les domaines du video mapping, de la régie vidéo, de la gestion d'espaces virtuels 3D et de la conception de dispositifs audio-réactifs.

OBJECTIFS DE LA FORMATION

À l'issue de cette formation, les participant·e·s seront capables de :

- Appréhender et acquérir des connaissances transversales et globales sur le logiciel TouchDesigner.
- Comprendre les concepts fondamentaux de la programmation visuelle/nodale de la création.
- Acquérir des connaissances pratiques pour utiliser le logiciel.
- Apprendre à créer des projets via TouchDesigner.

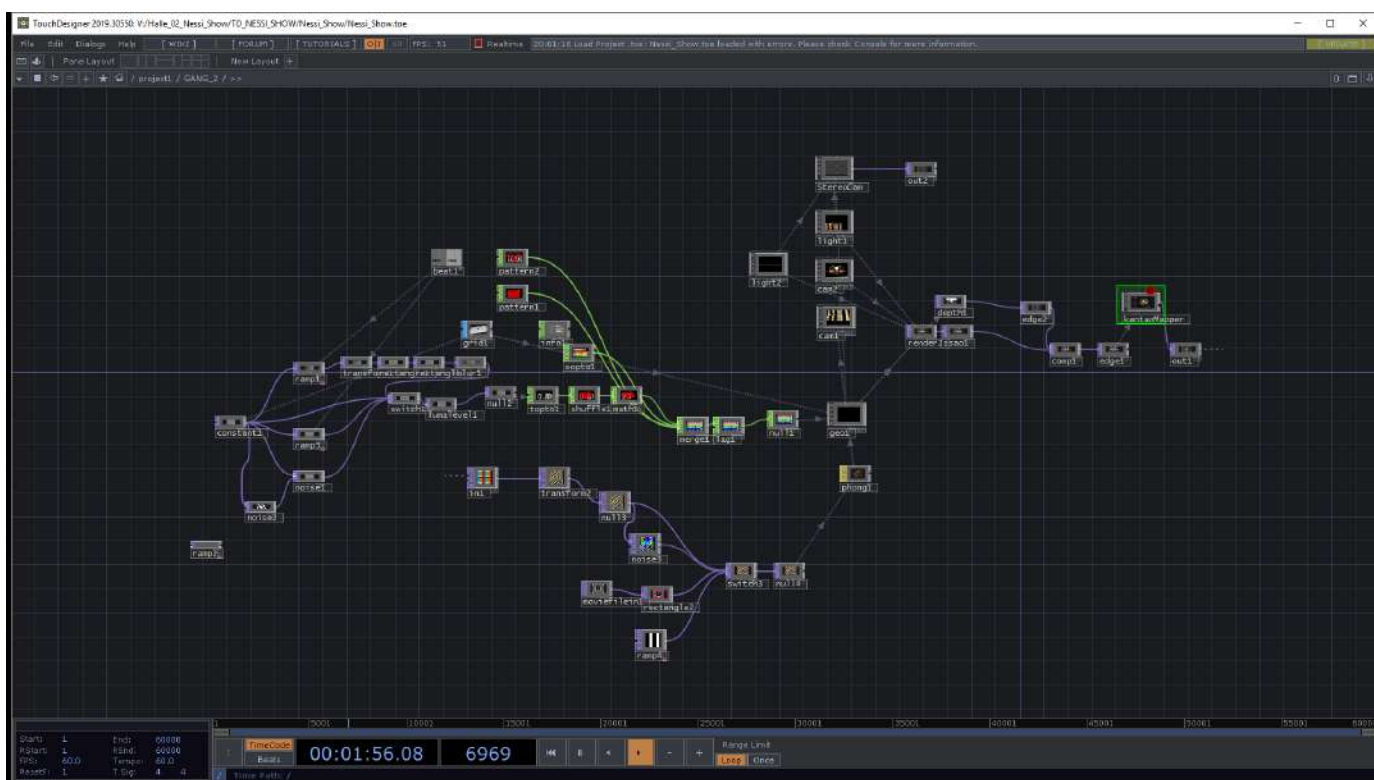
PUBLIC CIBLE

Cette formation s'adresse aux professionnel·le·s ou personnes en voie de professionnalisation, en particulier les artistes visuel·le·s, VJs, designers, animateur·rice·s ou et technicien·ne·s audiovisuel·le·s du secteur audiovisuel et/ou du spectacle vivant.

PRÉ-REQUIS

Les futur·e·s apprenant·e·s doivent :

- Maîtriser l'animation 2D ou 3D, ou le motion design.
- Être sensible au monde de l'audiovisuel et/ou du spectacle vivant.
- Avoir déjà manipulé les logiciels After Effects, Davinci Resolve, Blender, C4D et/ou Resolume.



PROGRAMME DE LA FORMATION

Jour 1 : Introduction au logiciel TouchDesigner

- Découverte de l'interface et des fonctions du logiciel.
- Prise en main et identification des fonctions essentielles du logiciel.

Listing et descriptions des différents types d'opérateurs.

- Découverte des outils de déformation et de calibrage (quad corner, warping).
- Configuration des sorties vidéo.
- Introduction au TOPs / CHOPs.

Jour 2 : Approfondissement et exercice pratique

- Introduction au système génératif.
- Introduction aux visuels audio-réactifs.
- Découverte du système 3D.
- Introduction au contrôle de lumières DMX.
- Exercice : projeter son premier patch interactif.

Jour 3 : Mise en œuvre des acquis

- Introduction et approfondissement au génératif pour l'interactivité.
- Travaux pratiques.

MOYENS ET MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Cette formation alterne exposés théoriques (apports théoriques, pédagogie interrogative) et exercices pratiques, via notamment des mises en situation sur matériel professionnel et avec des opérations à réaliser pour la dimension technique ou artistique individuellement ou collectivement. La pédagogie active est priorisée, par des mises en situation et cas pratiques, exercices individuels, conseils personnalisés à chaque personne suivant la formation. Des ressources seront mises à disposition des stagiaires à la fin de la formation.

MODALITÉS D'ÉVALUATION À L'ISSUE DE LA FORMATION

Les compétences visées seront évaluées individuellement via une feuille d'évaluation. Un examen de mise en situation (examen pratique) est réalisé durant la formation, ainsi qu'un QCM en amont et en aval de la formation.



INFOS PRATIQUES

TARIF : 1 600 euros HT / 1 920 euros TTC

Prise en charge possible par vos droits à la formation.

Attention : Pour bénéficier d'une prise en charge AFDAS, prévoyez un mois entre votre demande de prise en charge de formation auprès de l'AFDAS et le démarrage de la formation.

DATES : du lundi 3 au mercredi 5 mai 2027 (3 jours, soit 21h de formation)

HORAIRES : de 9h à 12h30 et de 13h30 à 17h (1 heure de pause déjeuner)

LIEU DE LA FORMATION : Rencontres Audiovisuelles - 58-60 rue du Faubourg des Postes, Lille

DATE LIMITE D'INSCRIPTION (Délai d'accès à la formation) : 30 avril 2027

Formation accessible sous réserve de validation par notre équipe à la suite de la complétude du questionnaire d'analyse des besoins.

INFOS / INSCRIPTIONS : Aminata Coulibaly, chargée de formation

formation@rencontres-audiovisuelles.org / +33 (0)7 68 65 88 12

Arthur Choquet, référent handicap

arthur@rencontres-audiovisuelles.org / +33 (0)3 20 53 24 84

N'hésitez pas à nous solliciter pour un aménagement de la formation en raison d'un handicap ou autre situation particulière.

APPRENTISSAGE DU LOGICIEL BLENDER (MODÉLISATION - ANIMATION - TEXTURING)

DESCRIPTIF DE LA FORMATION

Le logiciel Blender est un outil libre de création, de modélisation et d'animation 3D. Cette formation a pour objectif d'acquérir et d'approfondir les connaissances liées au logiciel.

OBJECTIFS DE LA FORMATION

À l'issue de cette formation, les participant-e-s seront capables de :

- Comprendre les fonctionnalités globales du logiciel.
- Approfondir les connaissances en technique de modélisation et d'animation.
- Apprendre à créer des rendus.

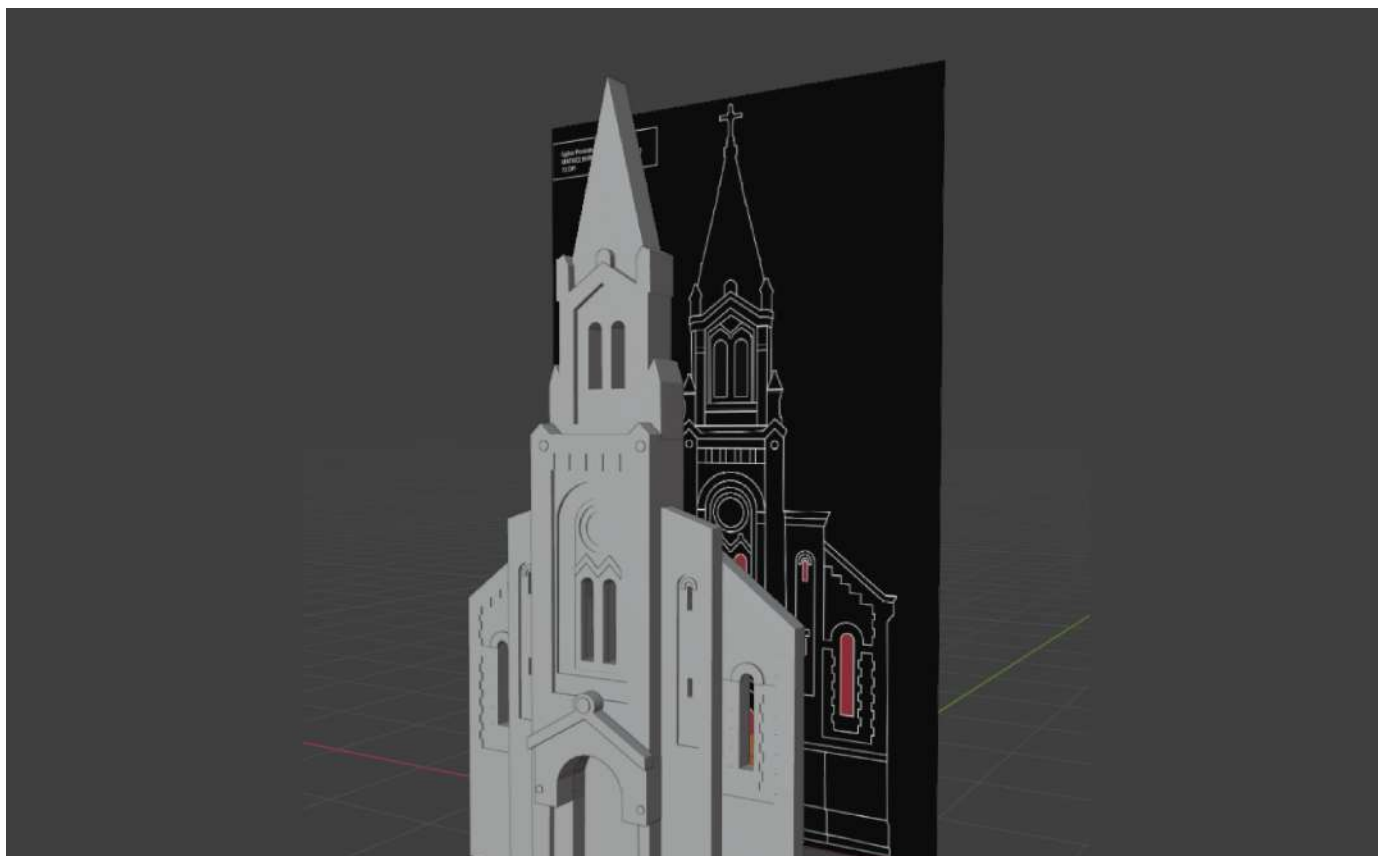
PUBLIC CIBLE

Cette formation s'adresse aux professionnel-le-s ou personnes en voie de professionnalisation, en particulier les artistes.s, animateur.s ou et technicien-ne-s audiovisuel-le-s du secteur audiovisuel et/ou du spectacle vivant

PRÉ-REQUIS

Les futur-e-s apprenant-e-s doivent :

- Être sensible au monde de l'audiovisuel et ou spectacle vivant.
- Savoir utiliser des logiciels de création numérique (Adobe, Procreate, etc.) serait un plus.



PROGRAMME DE LA FORMATION

Jour 1 : Découverte du logiciel

- Apprendre à se déplacer dans un espace 3D.
- Comprendre les différents menus de Blender.
- Comprendre les différentes opérations et leurs raccourcis claviers.
- Comprendre et manipuler les différents moteurs de rendu et leur configuration.

Jour 2 : Modélisation

- Apprendre à modéliser un objet simple.
- Texturer un objet.
- Apprendre à utiliser plusieurs textures sur un même objet.
- Apprendre à créer l'ambiance lumineuse.

Jour 3 : Animation

- Comprendre les principes de l'animation sur Blender.
- Apprendre à créer un mouvement de caméra.
- Apprendre à modéliser une forme organique.
- Apprendre à créer et à animer une armature.

MOYENS ET MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Cette formation alterne exposés théoriques (apports théoriques, pédagogie interrogative) et exercices pratiques, via notamment des mises en situation sur matériel professionnel et avec des opérations à réaliser pour la dimension technique ou artistique individuellement ou collectivement. La pédagogie active est priorisée, par des mises en situation et cas pratiques, exercices individuels, conseils personnalisés à chaque personne suivant la formation. Des ressources seront mises à disposition des stagiaires à la fin de la formation.

MODALITÉS D'ÉVALUATION À L'ISSUE DE LA FORMATION

Les compétences visées seront évaluées individuellement via une feuille d'évaluation. Un examen de mise en situation (examen pratique) est réalisé durant la formation, ainsi qu'un QCM en amont et en aval de la formation.



INFOS PRATIQUES

TARIF : 1 600 euros HT / 1 920 euros TTC

Prise en charge possible par vos droits à la formation.

Attention : Pour bénéficier d'une prise en charge AFDAS, prévoyez un mois entre votre demande de prise en charge de formation auprès de l'AFDAS et le démarrage de la formation.

DATES : du mercredi 26 au vendredi 28 mai 2027 (3 jours, soit 21h de formation)

HORAIRES : de 9h à 12h30 et de 13h30 à 17h (1 heure de pause déjeuner)

LIEU DE LA FORMATION : Rencontres Audiovisuelles - 58-60 rue du Faubourg des Postes, Lille

DATE LIMITE D'INSCRIPTION (Délai d'accès à la formation) : 21 mai 2027

Formation accessible sous réserve de validation par notre équipe à la suite de la complétude du questionnaire d'analyse des besoins.

INFOS / INSCRIPTIONS : Aminata Coulibaly, chargée de formation

formation@rencontres-audiovisuelles.org / +33 (0)7 68 65 88 12

Arthur Choquet, référent handicap

arthur@rencontres-audiovisuelles.org / +33 (0)3 20 53 24 84

N'hésitez pas à nous solliciter pour un aménagement de la formation en raison d'un handicap ou autre situation particulière.

DESSCRIPTIF DE LA FORMATION

Cette formation aborde les aspects techniques de l'installation et de la gestion d'une régie vidéo multi-flux.

OBJECTIFS DE LA FORMATION

À l'issue de cette formation, les participant·e·s seront capables de :

- Comprendre et maîtriser les outils software (mapping, audio, conduite vidéo).
- Connaître et maîtriser les différents équipements audiovisuels professionnels.
- Mener à bien une installation régie à flux multiples et dispositifs hybrides.

PUBLIC CIBLE

Cette formation s'adresse aux professionnel·le·s ou personnes en voie de professionnalisation, en particulier les technicien·ne·s audiovisuel·le·s du secteur audiovisuel et/ou du spectacle vivant.

PRÉ-REQUIS

Les futur·e·s apprenant·e·s doivent :

- Avoir de l'expérience en tant que technicien·ne·s audiovisuel·le·s et/ou technicien·ne·s du spectacle vivant ou dans le secteur événementiel (image, son, scénographie, etc.).
- Être sensible aux installations techniques et événements utilisant la vidéoprojection (expositions, salons professionnels, concerts, spectacles vivants, son et lumières, etc.).

Avoir de l'expérience dans la création visuelle et numérique est un plus.



PROGRAMME DE LA FORMATION

Jour 1 : Introduction des éléments qui composent une régie vidéo

- Présentation des différents équipements audiovisuels.
- Présentation des différents connecteurs (vidéo, informatique).
- Présentation des différents formats d'affichage vidéo.
- Compréhension, maîtrise et création d'une conduite vidéo.
- Prise en main des différents outils.
- Apprentissage du jargon (timeline, dashboard, point cue, timecode, etc.).

Jour 2 : Approfondissement

- Découverte du calcul optique (résolution, puissance lumineuse, pitch, focale).
- Assimilation et maîtrise des différents équipements audiovisuels professionnels.
- Apprentissage à monter une structure (Totem Truss, Structure Truss avec pont, vidéoprojecteur petite puissance sur support araignée).
- Compréhension des spécificités de configuration vidéo (Multi-flux : Datapath, Magnimage, Matrox, Blending, Stack VP).
- Sensibilisation aux installations électriques, son, travail en hauteur.
- Appréhender les contraintes techniques.

Jour 3 : Simulation montage technique

- Sensibilisation aux consignes de sécurité.
- Préparation du matériel.
- Transmission des signaux (longue distance : étendre fibre optique et RJ45, configuration de l'EDID, les différents adaptateurs actifs et passifs).
- Installation complète (installation sécurisée, placement d'un petit système son, calage d'un média sur un support simple).

MOYENS ET MÉTHODES

PÉDAGOGIQUES

Cette formation alterne exposés théoriques (apports théoriques, pédagogie interrogative) et exercices pratiques, via notamment des mises en situation sur matériel professionnel et avec des opérations à réaliser pour la dimension technique ou artistique individuellement ou collectivement. La pédagogie active est priorisée, par des mises en situation et cas pratiques, exercices individuels, conseils personnalisés à chaque personne suivant la formation. Des ressources seront mises à disposition des stagiaires à la fin de la formation.

MODALITÉS D'ÉVALUATION À L'ISSUE DE LA FORMATION

Les compétences visées seront évaluées individuellement via une feuille d'évaluation.

Un examen de mise en situation (examen pratique) est réalisé durant la formation, ainsi qu'un QCM en amont et en aval de la formation.



INFOS PRATIQUES

TARIF : 1 600 euros HT / 1 920 euros TTC

Prise en charge possible par vos droits à la formation.

Attention : Pour bénéficier d'une prise en charge AFDAS, prévoyez un mois entre votre demande de prise en charge de formation auprès de l'AFDAS et le démarrage de la formation.

DATES :

Session 1 : du lundi 2 au mercredi 4 novembre 2026 (3 jours, soit 21 heures de formation)

Session 2 : du mercredi 3 au vendredi 5 novembre 2027 (3 jours, soit 21 heures de formation)

HORAIRES : de 9h à 12h30 et de 13h30 à 17h (1 heure de pause déjeuner)

LIEU DE LA FORMATION : Rencontres Audiovisuelles - 58-60 rue du Faubourg des Postes, Lille

DATE LIMITE D'INSCRIPTION (Délai d'accès à la formation) :

Session 1 : 30 octobre 2026

Session 2 : 29 octobre 2027

Formation accessible sous réserve de validation par notre équipe à la suite de la complétude du questionnaire d'analyse des besoins.

INFOS / INSCRIPTIONS : Aminata Coulibaly, chargée de formation

formation@rencontres-audiovisuelles.org / +33 (0)7 68 65 88 12

Arthur Choquet, référent handicap

arthur@rencontres-audiovisuelles.org / +33 (0)3 20 53 24 84

N'hésitez pas à nous solliciter pour un aménagement de la formation en raison d'un handicap ou autre situation particulière.

REPÉRAGE OPTIQUE ET CRÉATION DE GABARIT VIDEO MAPPING

DESSCRIPTIF DE LA FORMATION

Cette formation vise à enseigner les techniques nécessaires pour une diffusion de video mapping. Elle balaie les fondamentaux en termes de cartographie, mesures et calculs de distance, en passant par le positionnement des vidéoprojecteurs, sélection de l'optique ou encore la création de gabarit.

OBJECTIFS DE LA FORMATION

À l'issue de cette formation, les participant·e·s seront capables de :

- Comprendre l'utilité d'un gabarit 2D dans le cadre d'une vidéoprojection.
- Apprendre comment cartographier un volume.
- Utiliser les formules et calculs dans le but de définir la synthèse optique.
- Pratiquer et maîtriser les logiciels Adobe Photoshop et Illustrator dans la conception d'un gabarit.

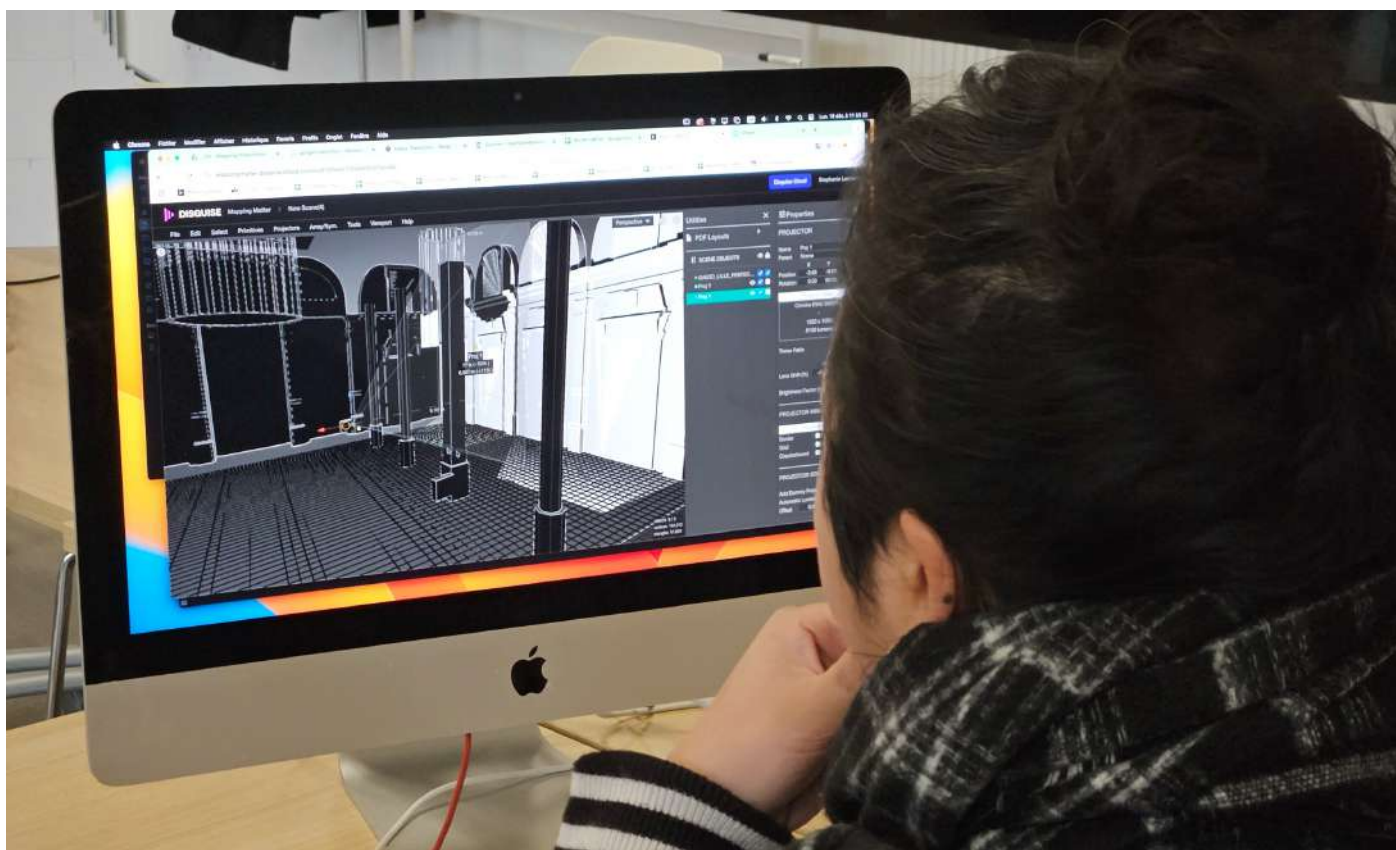
PUBLIC CIBLE

Cette formation s'adresse aux technicien·ne·s vidéo, artistes visuel·le·s, et toute personne ayant un intérêt pour la création numérique et souhaitant se former dans le cadre d'une installation video mapping.

PRÉ-REQUIS

Les futur·e·s apprenant·e·s doivent :

- Avoir des connaissances de base sur les logiciels Adobe Photoshop et Illustrator.
- Avoir un intérêt pour la création numérique.
- Être sensible aux installations et événements utilisant la vidéoprojection (expositions, concerts, spectacles vivants, son et lumières, etc.).



PROGRAMME DE LA FORMATION

Jour 1 : Introduction

- Compréhension d'un gabarit mapping (présentation et définition).
- Définition de l'utilité du gabarit dans la production d'une création mapping.
- Identification des différents types de gabarit (2D/3D).
- Préparation au repérage sur le terrain (outils, prise de photos, étude de l'environnement du support de projection, mesures, repérage optique).

Jour 2 : Réaliser un gabarit 2D sur Adobe Illustrator

- Repérage en extérieur.
- Exercice pratique sur un bâtiment (prise de photos sur plusieurs angles, utilisation d'un mètre laser et d'un odomètre, calculs optiques).
- Importation des photos dans Adobe Photoshop.
- Dessiner la forme du bâtiment grâce aux outils d'Adobe Illustrator.
- Les bons réflexes pour un fichier lisible et modifiable.
- L'exportation.
- Délivrance des fichiers techniques et synthèse optique.

Jour 3 : Réaliser un gabarit 3D sur Cinema 4D

- Réalisation d'une photogrammétrie.
- Définition de la position de la caméra : le point du Prince.
- Création d'une fiche technique complète et apport d'informations annexes.

MOYENS ET MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Cette formation alterne exposés théoriques (apports théoriques, pédagogie interrogative) et exercices pratiques, via notamment des mises en situation sur matériel professionnel et avec des opérations à réaliser pour la dimension technique ou artistique individuellement ou collectivement. La pédagogie active est priorisée, par des mises en situation et cas pratiques, exercices individuels, conseils personnalisés à chaque personne suivant la formation. Des ressources seront mises à disposition des stagiaires à la fin de la formation.

MODALITÉS D'ÉVALUATION À L'ISSUE DE LA FORMATION

Les compétences visées seront évaluées individuellement via une feuille d'évaluation.

Un examen de mise en situation (examen pratique) est réalisé durant la formation, ainsi qu'un QCM en amont et en aval de la formation.



INFOS PRATIQUES

TARIF : 1 600 euros HT / 1 920 euros TTC

Prise en charge possible par vos droits à la formation.

Attention : Pour bénéficier d'une prise en charge AFDAS, prévoyez un mois entre votre demande de prise en charge de formation auprès de l'AFDAS et le démarrage de la formation.

DATES :

Session 1 : du mercredi 25 au vendredi 27 novembre 2026 (3 jours, soit 21 heures de formation)

Session 2 : du mercredi 8 au vendredi 10 décembre 2027 (3 jours, soit 21 heures de formation)

HORAIRES : de 9h à 12h30 et de 13h30 à 17h (1 heure de pause déjeuner)

LIEU DE LA FORMATION : Rencontres Audiovisuelles - 58-60 rue du Faubourg des Postes, Lille

DATE LIMITE D'INSCRIPTION (Délai d'accès à la formation) :

Session 1 : 20 novembre 2026

Session 2 : 3 décembre 2027

Formation accessible sous réserve de validation par notre équipe à la suite de la complétude du questionnaire d'analyse des besoins.

INFOS / INSCRIPTIONS : Aminata Coulibaly, chargée de formation
formation@rencontres-audiovisuelles.org / +33 (0)7 68 65 88 12

Arthur Choquet, référent handicap

arthur@rencontres-audiovisuelles.org / +33 (0)3 20 53 24 84

N'hésitez pas à nous solliciter pour un aménagement de la formation en raison d'un handicap ou autre situation particulière.

INSTALLATION DE VIDÉOPROJECTEURS DE FORTE PUISSANCE

DESCRIPTIF DE LA FORMATION

Cette formation porte autour de la manipulation et la configuration de dispositifs de vidéoprojection haute puissance (de 20 000 à 30 000 lumens) utiles dans le cadre d'une installation video mapping.

OBJECTIFS DE LA FORMATION

À l'issue de cette formation, les participant·e·s seront capables de :

- Être opérationnel·le·s sur les aspects techniques de la projection d'un video mapping.
- Comprendre les bases et acquérir les connaissances nécessaires pour choisir et utiliser un vidéoprojecteur.
- Comprendre l'utilisation et l'exploitation d'un vidéoprojecteur.
- Mettre en place diverses installations mapping complexes (stack, soft-edge).

PUBLIC CIBLE

Cette formation s'adresse aux professionnel·le·s ou en voie de professionnalisation : technicien·ne·s audiovisuel·le·s, technicien·ne·s du spectacle vivant ou artistes visuel·le·s.

PRÉ-REQUIS

Les futur·e·s apprenant·e·s doivent :

- Avoir une expérience en tant que technicien·ne·s audiovisuel·le·s, technicien·ne·s du spectacle vivant, ou dans le secteur événementiel (image, son, scénographie, etc.).
- Être sensible aux installations techniques et événements utilisant la vidéoprojection (expositions, salons professionnels, concerts, spectacles vivants, son et lumières, etc.).

Avoir de l'expérience dans la création visuelle et numérique ou en installation technique est un plus.



PROGRAMME DE LA FORMATION

Jour 1 : Introduction

- Histoire de la vidéoprojection.
- Présentation des différents équipements marquants (tri-tubes, plaques LCD, Mono-LCD, Tri-LCD).
- Évolution des technologies de vidéoprojection (LCD, DLP, Mono-DLP, Tri-DLP, technologie cristaux liquide réfléchissants).
- Identifier les différentes sources lumineuses, systèmes de refroidissement, objectifs et/ou optiques.
- Présentations des principaux constructeurs (Barco, Christie, Panasonic, Digital Projection...).

Jour 2 : Approche avancée des vidéoprojecteurs 20K et 30K

- Apprentissage des différentes notions de formats (les formats et cadrages, les formats et connectiques).
- Appréhender les diverses utilisations des projecteurs (cinéma, simulateurs, interactifs, scénographie spectacle vivant, video mapping, VJing...).
- L'installation des vidéoprojecteurs (posé, accroche, face, rétro, lyre, stack, soft-edge...).
- Identification des étapes techniques d'une diffusion video mapping (repérage, mesure, surface, choix du matériel, configuration, emplacement, choix des optiques...).
- Réglage des vidéoprojecteurs (contraste, luminosité, gamma, saturation, température, mires...).
- Découverte des projecteurs Christie 20K et 30K lumens.

Jour 3 : Prise en main des matériels

- Exercice 1 (par groupes) : « stacking » avec les projecteurs 20K (superposition, réglages, finitions).
- Exercice 2 (par groupes) : « soft-edge » avec les projecteurs 30K (superposition, réglages, finitions).
- Temps d'échanges et retours d'expérience.

MOYENS ET MÉTHODES

PÉDAGOGIQUES

Cette formation alterne exposés théoriques (apports théoriques, pédagogie interrogative) et exercices pratiques, via notamment des mises en situation sur matériel professionnel et avec des opérations à réaliser pour la dimension technique ou artistique individuellement ou collectivement. La pédagogie active est priorisée, par des mises en situation et cas pratiques, exercices individuels, conseils personnalisés à chaque personne suivant la formation. Des ressources seront mises à disposition des stagiaires à la fin de la formation.

MODALITÉS D'ÉVALUATION À L'ISSUE DE LA FORMATION

Les compétences visées seront évaluées individuellement via une feuille d'évaluation.

Un examen de mise en situation (examen pratique) est réalisé durant la formation, ainsi qu'un QCM en amont et en aval de la formation.

**Note moyenne de progression
des participant·e·s : 5/5**
**Note moyenne de recommandation
de la formation
auprès des collègues ou de l'entourage : 5/5**



INFOS PRATIQUES

TARIF : 1 600 euros HT / 1 920 euros TTC

Prise en charge possible par vos droits à la formation.

Attention : Pour bénéficier d'une prise en charge AFDAS, prévoyez un mois entre votre demande de prise en charge de formation auprès de l'AFDAS et le démarrage de la formation.

DATES : du mercredi 28 au vendredi 30 avril 2027 (3 jours, soit 21h de formation)

HORAIRES : de 9h à 12h30 et de 13h30 à 17h (1 heure de pause déjeuner)

LIEU DE LA FORMATION : Rencontres Audiovisuelles - 58-60 rue du Faubourg des Postes, Lille

DATE LIMITE D'INSCRIPTION (Délai d'accès à la formation) : 23 avril 2027

Formation accessible sous réserve de validation par notre équipe à la suite de la complétude du questionnaire d'analyse des besoins.

INFOS / INSCRIPTIONS : Aminata Coulibaly, chargée de formation

formation@rencontres-audiovisuelles.org / +33 (0)7 68 65 88 12

Arthur Choquet, référent handicap

arthur@rencontres-audiovisuelles.org / +33 (0)3 20 53 24 84

N'hésitez pas à nous solliciter pour un aménagement de la formation en raison d'un handicap ou autre situation particulière.

DESSCRIPTIF DE LA FORMATION

Cette formation aborde les étapes essentielles de production d'un projet de video mapping : la préparation en amont, la coordination pendant, et le suivi en aval.

OBJECTIFS DE LA FORMATION

À l'issue de cette formation, les participant-e-s seront capables de :

- Mettre en place des processus pour recueillir et analyser les attentes liées à un besoin de production de video mapping.
- Évaluer et prendre en compte l'aspect financier, humain, technique, logistique et communicationnel d'un projet de production mapping.
- Savoir identifier les contraintes techniques et artistiques.
- Comprendre une chaîne de production mapping.

PUBLIC CIBLE

Cette formation s'adresse aux professionnel-le-s ou personnes en voie de professionnalisation, en particulier du spectacle vivant et/ou de l'audiovisuel.

PRÉ-REQUIS

Les futur-e-s apprenant-e-s doivent :

- Avoir des connaissances dans la production audiovisuelle et/ou en video mapping.
- Être familiarisé-e-s avec les environnements techniques liés à l'audiovisuel (son, lumière, vidéoprojecteur, etc.).
- Avoir de l'expérience et/ou des connaissances en arts visuels, numériques, logiciels de mapping.
- Avoir de l'expérience dans la coordination d'équipe.



PROGRAMME DE LA FORMATION

Jour 1 : Comprendre un projet de production video mapping

- Compréhension des enjeux d'une production mapping.
- Évolution de la filière mapping.
- Identification des acteurs et de leurs besoins.
- Appréhension des étapes clés d'une production mapping.
- Production studio : gestion d'équipes et du planning.
- Réponse au brief client.
- Préproduction, production et post-production.
- Identification des différents types de droits (droits d'auteurs, droit des contrats).

Jour 2 : Méthodologie de production, Aspects technique

- Introduction aux équipements de vidéoprojection (types, puissances, optiques, technologies LCD, DLP, etc.).
- Compréhension des notions de stacking, soft-edge, résolution, formats, connectiques.
- Bases de repérage technique.
- Structuration d'une réponse à un besoin (analyse de notes d'intention artistique, mise en place de processus de production, évaluation des coûts, établissement d'un budget réaliste, etc.).
- Acquisition des bases pour gérer et coordonner une équipe de production.
- Conception d'une approche de communication adaptée aux besoins et aux attentes de la filière.
- Organisation logistique (gestion et suivi du planning, des équipements, etc.).
- Évaluation et suivi de production (suivi post-production, rédaction de compte rendu).

Jour 3 : Étude de cas et coordination d'un projet de production mapping

- Analyse de la faisabilité (identification des contraintes techniques, etc.).
- Préparation du matériel et logistique d'installation.
- Rédaction d'un dossier de production clair et structuré.
- Échanges et retours d'expériences.



INFOS PRATIQUES

TARIF : 1 600 euros HT / 1 920 euros TTC

Prise en charge possible par vos droits à la formation.

Attention : Pour bénéficier d'une prise en charge AFDAS, prévoyez un mois entre votre demande de prise en charge de formation auprès de l'AFDAS et le démarrage de la formation.

DATES : du mardi 1^{er} au jeudi 3 juin 2027 (3 jours, soit 21h de formation)

HORAIRES : de 9h à 12h30 et de 13h30 à 17h (1 heure de pause déjeuner)

LIEU DE LA FORMATION : Rencontres Audiovisuelles - 58-60 rue du Faubourg des Postes, Lille

DATE LIMITE D'INSCRIPTION (Délai d'accès à la formation) : 28 mai 2027

Formation accessible sous réserve de validation par notre équipe à la suite de la complétude du questionnaire d'analyse des besoins.

INFOS / INSCRIPTIONS : Aminata Coulibaly, chargée de formation

formation@rencontres-audiovisuelles.org / +33 (0)7 68 65 88 12

Arthur Choquet, référent handicap

arthur@rencontres-audiovisuelles.org / +33 (0)3 20 53 24 84

N'hésitez pas à nous solliciter pour un aménagement de la formation en raison d'un handicap ou autre situation particulière.

MOYENS ET MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Cette formation alterne exposés théoriques (apports théoriques, pédagogie interrogative) et exercices pratiques, via notamment des mises en situation sur matériel professionnel et avec des opérations à réaliser pour la dimension technique ou artistique individuellement ou collectivement. La pédagogie active est priorisée, par des mises en situation et cas pratiques, exercices individuels, conseils personnalisés à chaque personne suivant la formation. Des ressources seront mises à disposition des stagiaires à la fin de la formation.

MODALITÉS D'ÉVALUATION À L'ISSUE DE LA FORMATION

Les compétences visées seront évaluées individuellement via une feuille d'évaluation.

Un examen de mise en situation (examen pratique) est réalisé durant la formation, ainsi qu'un QCM en amont et en aval de la formation.

APPELS À PROJET VIDEO MAPPING - FILIÈRE ET RÉPONSES

DESSCRIPTIF DE LA FORMATION

Cette formation développe une double compétence en gestion de projet video mapping. D'une part, elle aborde les fondamentaux pour répondre efficacement à un appel à projet. D'autre part, elle enseigne comment susciter et répondre efficacement à un besoin de projet auprès des partenaires.

OBJECTIFS DE LA FORMATION

À l'issue de cette formation, les participant·e·s seront capables de :

- Comprendre les principes fondamentaux de gestion de projet mapping.
- Apprendre les fondements en matière de coordination de projet.
- Comprendre les méthodologies et répondre efficacement à un appel à projets émis par un commanditaire.
- Apprendre à concevoir et à structurer un projet artistique cohérent et réalisable.
- Apprendre les bases et les techniques pour susciter un besoin auprès des potentiels partenaires.

PUBLIC CIBLE

Cette formation s'adresse aux professionnel·le·s ou personnes en voie de professionnalisation du spectacle vivant ou de l'audiovisuel, ainsi qu'à toute personne souhaitant acquérir ou renforcer des compétences dans la gestion de projet mapping.

PRÉ-REQUIS

Les futur·e·s apprenant·e·s doivent :

- Être à l'aise avec les outils informatiques (manipulation, téléchargement, installation).
- Avoir des connaissances en logiciels de montage vidéo, vidéoprojection, outils de mapping.
- Avoir des connaissances en outils d'animation 2D/3D.
- Avoir de l'expérience dans la coordination d'équipe.



PROGRAMME DE LA FORMATION

Jour 1 : Introduction et appréhension d'un projet de video mapping

- Définition du contexte.
- Compréhension de l'évolution et spécificité de la filière mapping.
- Identifier les acteurs des appels à projets de video mapping.
- Un cahier de charges, qu'est-ce que c'est ?
- Conception d'un dossier de projet artistique.
- Apprentissage des étapes clés (critères de sélection, durée, thème, devis, budget, etc.)
- Identification des besoins (humains, matériels, logistique, planning, etc.)
- Compréhension du mécanisme de création d'un besoin de projet.
- Démarchage et prospection.
- Identification des menaces et opportunités.
- Introduction aux logiciels mapping.
- Conception d'une proposition de création mapping (artistique, narrative, structure, etc.)
- Initiation aux matériels techniques de video mapping (projecteurs, systèmes sonores, etc.)

Jour 2 : Exercice pratique

- Comparaison entre répondre à un appel à projet et créer un besoin de projet.
- Analyse de la faisabilité d'un projet.
- Exercice 1 : répondre à un appel à projet mapping émis par un commanditaire.

MOYENS ET MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Cette formation alterne exposés théoriques (apports théoriques, pédagogie interrogative) et exercices pratiques, via notamment des mises en situation sur matériel professionnel et avec des opérations à réaliser pour la dimension technique ou artistique individuellement ou collectivement. La pédagogie active est priorisée, par des mises en situation et cas pratiques, exercices individuels, conseils personnalisés à chaque personne suivant la formation. Des ressources seront mises à disposition des stagiaires à la fin de la formation.

MODALITÉS D'ÉVALUATION À L'ISSUE DE LA FORMATION

Les compétences visées seront évaluées individuellement via une feuille d'évaluation.

Un QCM en amont et en aval de la formation, ainsi qu'un examen de mise en situation (examen pratique) sont réalisés durant la formation et donnent lieu à un rendu de dossier d'appel à projet à la fin de la formation.



INFOS PRATIQUES

TARIF : 1 000 euros HT / 1 200 euros TTC

Prise en charge possible par vos droits à la formation.

Attention : Pour bénéficier d'une prise en charge AFDAS, prévoyez un mois entre votre demande de prise en charge de formation auprès de l'AFDAS et le démarrage de la formation.

DATES : lundi 28 et mardi 29 juin 2027 (2 jours, soit 14h de formation)

HORAIRES : de 9h à 12h30 et de 13h30 à 17h (1 heure de pause déjeuner)

LIEU DE LA FORMATION : Rencontres Audiovisuelles - 58-60 rue du Faubourg des Postes, Lille

DATE LIMITE D'INSCRIPTION (Délai d'accès à la formation) : 25 juin 2027

Formation accessible sous réserve de validation par notre équipe à la suite de la complétion du questionnaire d'analyse des besoins.

INFOS / INSCRIPTIONS : Aminata Coulibaly, chargée de formation

formation@rencontres-audiovisuelles.org / +33 (0)7 68 65 88 12

Arthur Choquet, référent handicap

arthur@rencontres-audiovisuelles.org / +33 (0)3 20 53 24 84

N'hésitez pas à nous solliciter pour un aménagement de la formation en raison d'un handicap ou autre situation particulière.