

# INITIATION AU VIDÉOMAPPING / 1 JOURNÉE

Par Marcel CEBREROS

---

## OBJECTIFS DE LA JOURNÉE

- Comprendre le principe du vidéomapping
  - Installer correctement un vidéoprojecteur
  - Créer et ajuster des formes dans le logiciel
  - Appliquer des effets et animer une scène
  - Réaliser un mini-projet autonome
- 

## PROGRAMME DE LA JOURNÉE

### *1. Introduction au vidéomapping*

- Définition
- Exemples d'applications (façade, scène, objet, sculpture)
- Comprendre la différence entre projection simple et mapping

### *2. Comprendre le matériel*

- Ordinateur et connexions (HDMI, adaptateurs)
- Vidéoprojecteur : résolution, luminosité, distance
- Importance du placement et éviter le keystone
- Choix de la surface de projection

### ***3. Découverte du logiciel vidéomapping***

- Présentation de l'interface
- Création de formes simples. Ajustement des points et des surfaces
- Application d'effets

### ***4. Méthodologie de travail***

- Observer la surface
- Découper en formes simples
- Ajuster précisément avant d'ajouter des effets
- Travailler la lisibilité visuelle

### ***5. Animation et rythme***

- Types d'effets visuels
- Notion de rythme et synchronisation musicale
- Transitions et respiration visuelle

### ***6. Mini-projet pratique***

- Créer une scène avec au moins 3 formes
- Utiliser 2 effets différents
- Intégrer une logique rythmique
- Présentation des projets en fin de journée

---

À la fin de cette formation, vous aurez les bases nécessaires pour créer vos premiers projets de vidéomapping et continuer à explorer les possibilités créatives offertes par le logiciel.