

Formation DMX

Informations complémentaires

Objectifs de la formation

- Les bases théoriques
 - qu'est-ce que le DMX ?
 - les composantes d'un réseau DMX
 - le vocabulaire technique
- Le réseau
 - le signal DMX
 - les univers et canaux
 - les différents signaux (Artnet, sacn, ...)
 - la composition d'un réseau : Node, splitter, consoles
- Les tournages
 - canaux et paramètres : lien DMX et lumière
 - les projecteurs automatiques
 - le patch et l'adressage
 - la pré-production
 - le troubleshooting
- Les consoles
 - présentation des différentes consoles
 - prise en main de Blackout et Luminair
 - introduction rapide à la GrandMA3
 - les effets et transitions

Compétences évaluées :

- **1. Compréhension de la lumière et de la perception visuelle**
 - Différences perception humaine / caméra : Savoir identifier comment l'œil perçoit le contraste, la couleur et la dynamique d'une scène versus la caméra.
 - Mesure de la lumière et du contraste : Utiliser correctement la cellule en incidence ou en réfléchi, interpréter les mesures et ajuster en conséquence.

- Latitude de pose vs contraste de scène : Comprendre comment adapter l'exposition de la caméra à la lumière réelle pour conserver le détail dans les zones claires et sombres.
- **2. Maîtrise des principes fondamentaux de l'éclairage**
 - Lois physiques de la lumière : Comprendre la loi inverse au carré et le comportement de la lumière selon la distance et les sources.
 - Éclairage de base : Mettre en place un éclairage trois points, intérieur jour et nuit, en appliquant les piliers fondamentaux (volume, direction, intensité, contraste).
 - Création de volumes et d'espaces : Utiliser la lumière pour sculpter un décor et rendre un espace tridimensionnel sur une image 2D.
- **3. Construction artistique de l'éclairage**
 - Lumière et récit : Savoir traduire une intention narrative ou un caractère en choix d'éclairage.
 - Ambiance scénique : Créer des atmosphères crédibles et cohérentes avec l'histoire et la mise en scène.
 - Relation avec le découpage : Adapter l'éclairage aux contraintes de plans et de mouvements de caméra pour servir le récit.
- **4. Mise en pratique technique et organisationnelle**
 - Préparation d'un essai key-light : Planifier, positionner et tester un éclairage principal avant le tournage.
 - Gestion de plusieurs types de scènes : Adapter l'éclairage à différents contextes (intérieur, extérieur, jour/nuit).
 - Coordination sur plateau : Collaborer avec les autres corps de métier (caméra, réalisation) pour installer un éclairage efficace et sûr.

Déroulé jour par jour de la formation :

NB : ce déroulé est mentionné à titre indicatif et peut évoluer en fonction des disponibilités matérielles, de la composition du groupe et des besoins des participants.

Jour 1 – Accueil et introduction

- Accueil des participants
Présentation de la formation, objectifs, règles de fonctionnement.
- Tour de table des attentes et présentation des participants
Identification des besoins et expériences.
- QCM d'introduction : Évaluer le niveau initial
- Théorie : Les bases du DMX
 - Qu'est-ce que le DMX ?
 - Composantes d'un réseau DMX

- Vocabulaire technique de base
- Exercice pratique : découverte physique d'un réseau DMX
 - Identifier les câbles, connecteurs, splitter et Node
 - Vérification du signal DMX avec un testeur ou sur des projecteurs simples.

Jour 2 – Comprendre le signal et les réseaux

- Théorie : Le réseau DMX et ses signaux
 - Signal DMX, univers et canaux
 - Différents signaux : Artnet, sACN
 - Composition d'un réseau : Node, splitter, consoles
- Exercice pratique : mise en place d'un petit réseau DMX
 - Créer un réseau simple avec 1 console et 2 projecteurs automatiques
 - Vérifier les connexions, tester la continuité du signal
- Introduction GrandMA3 – notions générales
 - Présentation de l'interface et du vocabulaire spécifique
 - Navigation de base et concepts d'univers et de canaux

Jour 3 – DMX et pré-production

- Théorie : Liaison DMX et lumière sur un tournage
 - Canaux et paramètres : lien avec les projecteurs automatiques
 - Patch et adressage
 - Pré-production et planification de l'éclairage
- Exercice pratique : patching et adressage
 - Connecter des projecteurs automatiques à la console
 - Paramétrer les canaux et les effets de base
- Initiation GrandMA3
 - Création de scènes simples
 - Attribution de canaux et contrôles de base
 - Premiers effets et transitions simples

Jour 4 – Consoles et effets

- Théorie : Présentation des différentes consoles
 - Blackout, Luminair, GrandMA3
 - Avantages et limites de chaque outil
- Exercice pratique : prise en main console
 - Créer des scènes simples sur Blackout ou Luminair
 - Importer ces mêmes scènes dans GrandMA3 pour réplique
- Exercice avancé : effets et transitions sur GrandMA3

- Créer des transitions entre scènes
Utiliser les effets intégrés pour animer la lumière
- Théorie : Troubleshooting
 - Identifier et résoudre des problèmes simples sur un réseau DMX

Jour 5 – Mise en situation et conclusion

- Exercice pratique complet
 - Mise en place d'un mini tournage avec plusieurs projecteurs
 - Patch, adressage, scènes, effets et transitions
 - Les participants travaillent en sous-groupes pour gérer un réseau complet
- Débriefing et analyse
 - Retour sur les exercices, difficultés rencontrées, bonnes pratiques
- QCM final
 - Évaluation des connaissances acquises
- Clôture et synthèse
 - Recommandations pour aller plus loin