

# FICHE TECHNIQUE – Masterclass Vidéo Mapping & Installation Immersive

**Durée** : 2 heures

**Nombre de participant·e·s** : 35 personnes (max.)

**Public** : Adultes / adolescents (aucun prérequis)

**Langue** : Français (adaptable)

---

## Description de la masterclass

Cette masterclass propose une introduction claire et accessible au **vidéo mapping** et aux **installations immersives**. À travers des démonstrations en direct et des exemples concrets issus de projets professionnels, les participant·e·s découvrent les principes fondamentaux du mapping : préparation, création de contenu, calibration et diffusion.

L'approche est orientée "production réelle" : comprendre le workflow, les outils et les bonnes pratiques pour réaliser une projection immersive ou un mapping événementiel.

---

## Objectifs

1. Comprendre les bases du vidéo mapping (principes, usages, contraintes)
  2. Découvrir les logiciels essentiels et leur rôle dans un pipeline de production
  3. Apprendre les techniques clés : mapping, warping, masques, alignement
  4. Identifier l'équipement nécessaire (projecteur, ordinateur, connectique, installation)
  5. Comprendre les fondamentaux d'une installation immersive (image + son + espace)
- 

## Déroulé (2h)

### 1. Introduction & présentation (20 min)

- Qu'est-ce que le vidéo mapping ?
- Domaines d'application : patrimoine, musées, marques, scène, art immersif

- Présentation du parcours et de la démarche de l'intervenant

## 2. Workflow & logiciels (30 min)

- Étapes : repérage → préparation → contenu → mapping → diffusion
- Présentation des logiciels (exemples) :
  - **MadMapper / Resolume Arena / HeavyM**
  - **After Effects / Blender** (création visuelle)
- Conseils pour débuter avec un setup simple

## 3. Démonstration technique en direct (50 min)

- Importation d'un contenu
- Création des surfaces (shapes)
- Calibration, warping, masques
- Ajustements : perspective, intensité lumineuse, contraste
- Bonnes pratiques d'installation

## 4. Questions, partage & clôture (30 min)

- Questions / réponses
- Conseils : matériel recommandé + erreurs à éviter
- Ressources pour continuer (logiciels, tutos, checklist)

---

## Matériel fourni

- **Projecteur vidéo (fourni par AVEE)**
- Ordinateur de démonstration + logiciels (AVEE)
- Câbles nécessaires (HDMI/DisplayPort, adaptateurs selon setup)

- Écran/surface de projection (si disponible sur place)
- 

### Matériel à prévoir par les participant·e·s

- Carnet et stylo (optionnel)
  - Ordinateur personnel (optionnel – non obligatoire)
- 

### Courte biographie – **Samy Lamouti**

Samy Lamouti est un artiste numérique et entrepreneur spécialisé en **VFX (effets visuels)**, **vidéo mapping** et **expériences immersives (XR)**. Fondateur de **ATWATER VFX & AVEE Studio**, il développe des contenus et installations mêlant narration, technologie et scénographie, avec une approche orientée production et standards internationaux. Il accompagne des projets culturels et événementiels en alliant expertise technique, direction artistique et innovation.