

Vidéo mapping et installations interactives

Acquérir les savoir-faire pour intégrer la vidéo dans des scénographies

Durée:
3 jours (21h)

Dates:
Deux sessions :
- Du 12 au 14 mars 2018
- Du 14 au 16 mai 2018

Tarifs:
Autofinancement : 650€
Prise en charge : 1440€

Public

Toute personne ayant un projet de spectacle utilisant de la vidéo et des dispositifs interactifs.
Et plus particulièrement : techniciens du spectacle vivant et de l'audiovisuel, metteurs en scène, chorégraphes, musiciens et artistes plasticiens.

Prérequis

- Savoir manipuler des fichiers vidéo.

Objectifs

- Définir et identifier les besoins techniques de votre projet, puis trouver des solutions pratiques.
- Apprendre les méthodes de vidéo mapping.
- Apprendre à créer des animations à base d'images et formes géométriques.
- Collaborer en temps réel avec d'autres logiciels.
- Créer des interactions simples à plus avancées.
- Découvrir le « creative coding » et le « creative electronics ».

Contenu

Maîtriser Millumin2

Jouer, mélanger et organiser les médias dans le temps
Utiliser les compositions, keyframes et cuepoints.
Organiser et optimiser un projet Millumin2.

Mise en pratique

Création et construction d'une maquette en carton-plume. Projection vidéo sur les maquettes et exercices Workflow typique pour créer et diffuser un spectacle.

Techniques avancées

Créer une image continue à partir de plusieurs vidéoprojecteurs. Synchroniser des ordres sur plusieurs machines. Vidéo mapping en temps réel avec After Effects.
Créer une interface tactile.
Récupérer un flux vidéo depuis une caméra ou un logiciel.
Collaboration avec un logiciel son (Ableton Live).
Contrôler des lumières de scène (DMX). Jouer avec les mouvements du corps (Kinect). Creative coding avec Quartz Composer Creative electronics avec Arduino.

Formateur

Antoine Meissonnier est ingénieur à Paris chez Anomes et travaille sur le développement du logiciel Millumin. Il crée également des dispositifs électroniques et des éléments de scénographie interactifs.

Méthode pédagogique

La formation traite aussi bien du temps de la création et des tests de scénographies que des problématiques liées à la diffusion. Une partie de la formation sera réservée à discuter de votre projet et des solutions pratiques à mettre en place. L'effectif sera constitué d'une dizaine de stagiaires, en binôme ou trinôme.

Matériel

Les stagiaires sont invités à venir avec leur ordinateur personnel (Mac). Licence Millumin 2 fournie pour le temps de la formation.

Validation de la formation

Une attestation de formation sera délivrée à chaque stagiaire à l'issue de celle-ci.