

Vidéo mapping et installations interactives

Durée :
3 jours (21h)

Tarif :
sur devis

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

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

Nous avons une équipe de formateurs disponibles pour assurer la formation en français ou en anglais selon vos besoins.

Parmi lesquels :

Barthélemy Antoine-Lœff est réalisateur et artiste nouveaux médias, associé au développement du logiciel dédié aux performances et installations audiovisuelles, Millumin. Il est finaliste du Prix Paris Jeunes Talents 2011 avec le collectif art numérique – art de la scène iduun dont il est le co- fondateur avec Philippe Chaurand. Ses travaux sont exposés et présentés dans de multiples festivals et lieux en France et à l'étranger, seuls ou en collectif.

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.

Matériels

Les stagiaires sont invités à venir avec leur ordinateur personnel (Mac). Licence millumin2 fournie pour le temps de la formation. Une fiche technique sera jointe au devis pour préciser les besoins matériels.

Validation de la formation

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