



Vidéomapping et installations interactives

Dates : du 03 au 05 Octobre 2018 – Durée : 21h – Lieu : Paris

Formateur : Antoine Meissonnier

Partenariat : MILLUMIN



Intégrer la vidéo dans une scénographie

Interactivité, perspective, textures, animation... en projetant de la lumière ou de la vidéo sur des volumes vous repousserez les limites de votre mise en scène. Apprenez à concevoir une installation pour votre projet et mettez en œuvre un vidéomapping interactif.

Vous êtes

Une 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.

Vous souhaitez

- Définir et identifier les besoins techniques de votre projet, puis trouver des solutions pratiques
- Apprendre les méthodes de vidéomapping
- 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

Projection vidéo sur les maquettes et exercices.

Workflow typique pour créer et diffuser un spectacle.

Interagir avec la matière vidéo.

Techniques avancées

Créer une image continue à partir de plusieurs vidéoprojecteurs.

Synchroniser des ordres sur plusieurs machines.

Vidéomapping en temps réel avec After Effects

Créer une interface tactile.

Récupérer un flux vidéo depuis une caméra ou un logiciel.

Introduction à la gestion du son dans des cas de spectacles.

Contrôler des lumières de scène (DMX).

Tour d'horizon des problématiques de tracking (kinect, tracking video...).

Introduction au « creative coding » et « creative electronics » (Arduino).



Vidéomapping et installations interactives

Dates : du 03 au 05 Octobre 2018 - Durée : 21h - Lieu : Paris

Formateur : Antoine Meissonnier

Partenariat : MILLUMIN



Méthode, modalités et supports pédagogiques

Durant cette formation, les stagiaires apprendront à créer et jouer des spectacles multimédia : aussi bien pour le théâtre et la danse, que pour les vidéomapping et les installations interactives. La formation traite aussi bien du temps de la création et des tests de scénographies, que des problématiques liées à la diffusion d'un spectacle. Une partie de la formation sera réservée à discuter autour du projet des participants, et des solutions pratiques à mettre en place. L'effectif sera constitué d'une dizaine de stagiaires, et la pratique sera effectuée en binôme ou trinôme.

Matériel

Les stagiaires sont invités à venir avec leur ordinateur personnel (Mac). Une licence temporaire sera fournie aux participants.

Evaluation

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

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.