

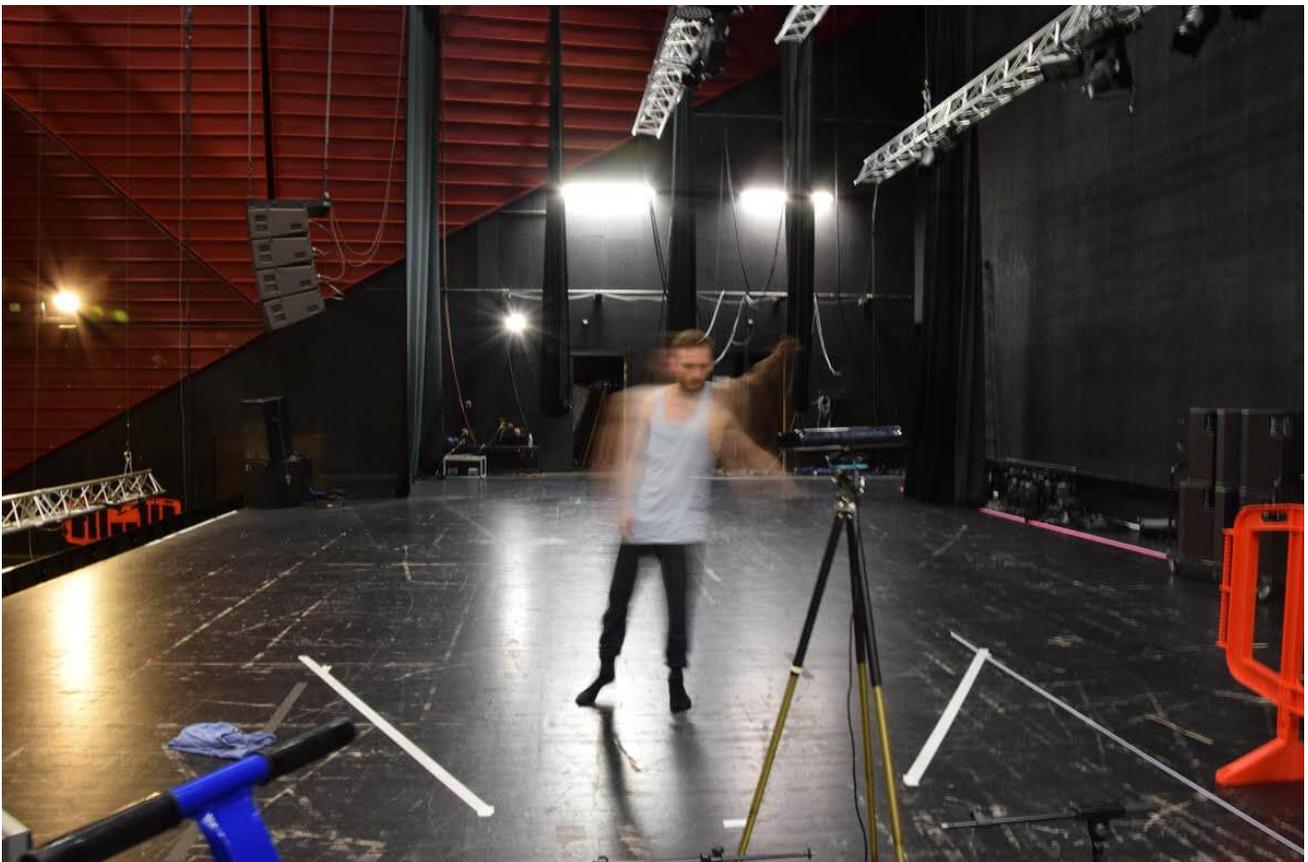


FICHE FORMATION

INTERACTIVE MOTION CAPTURE

COMMENT CREER A L'AIDE DE LA CAPTURE DE MOUVEMENTS INTERACTIVE ?

Les nouvelles technologies révolutionnent les différentes sphères professionnelles notamment celles de l'industrie culturelle et de l'audio-visuel, du spectacle vivant, du jeu vidéo, du design, etc. Elles ont ouvert le champ des possibles et sont une fabuleuse source d'inspiration qui repousse les limites de la création. Grâce à différents outils informatiques et électroniques, cette formation expérimentale et immersive vous permettra de pratiquer la Motion Capture interactive : capture de mouvements. Elle vous permettra de penser et de mettre en œuvre la création d'interactions : sonores, visuelles, et lumineuses (contrôle du système de projection lumineuse automatisé), générées par la capture des mouvements traduits en temps réel.



OBJECTIFS DE FORMATION

À l'issue de ce module, les participants seront en mesure de

- ➔ Comprendre les enjeux de ces innovations.
- ➔ Savoir et appréhender les différentes formes de motion capture interactive.
- ➔ Concevoir, développer, réaliser, créer et installer un dispositif interactif à l'aide de capteurs infrarouges qui interagissent avec du son, de la vidéo...
- ➔ Interagir en temps réel avec un système informatique.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Développer le croisement des langages artistiques et informatiques : art programmé, œuvre autonome.
- Utilisation et expérimentation technologique et physique. Rencontrer un environnement numérique, scénique et scénographique. Développer des compétences de création, de réalisation et de gestion de projet faisant appel à la Scénographie Interactive.

MÉTHODOLOGIE

1. Présentation

Découvrir la capture de mouvements, sa pratique et ses enjeux à l'aide de capteurs infra rouge et de logiciels libres de droit. Notions générales sur la capture de mouvements et sur les squelettes utilisés en 3D

2. Initiation à QUARTZ Composer OpenGL, Core Image, Core Vidéo, JavaScript

- Découverte du langage de programmation visuel et sonore. Environnement de programmation graphique modulaire et dynamique.
- Traitement et rendu de données graphiques. Mise en place des créatives coding.
- Création de boîte de dialogue interconnectée, gestion de données infrarouge.
- Gestion et diffusion live.

3. L'éditeur et le visualisateur

- Créer sa première composition, les unités : Coordonnées dans Quartz Composer, les objets, les liens.
Les notions de base : unités, objets et liens.

4. Mise en situation

- Installation des capteurs infra rouge, chargement du projet sous Quartz composer, test, calibrage, routage audio et diffusion en direct.
- Interaction gestuelle individuelle et en groupe.

PUBLICS

Cette formation pratique et théorique s'adresse à tous les professionnels à charge d'un projet de création, exerçant en particulier dans les secteurs culturels, technologiques, artistiques, pédagogiques...

PRÉREQUIS

Des notions de vidéo numérique, outils graphiques, photo ou multimédias.

DOCUMENTATION

Documentation sur outils de création, un système méthodologique et autres sources de formation

ÉVALUATION

Captation des séquences témoin : individuelles et collectives. Analyse personnalisée pour chaque stagiaire.
Évaluation formative et sommative sous forme de QCM.

TARIF

590 €

CONTACT

Anaïs Clavierie, directrice UNISPHÈRES - 09 81 24 67 87- contact@unispheres.fr

Formation sur 2 jours

INTERVENANT

Kamel Ghabte

BULLETIN D'INSCRIPTION

Nom

Prénom

E-mail

Téléphone

Adresse

Code postal

Ville

CHOIX DES MODULES

Module 1

Module 2

Module 3

Choix 1 :

Mapping architectural

Mapping et spectacle vivant

Pas de choix de substitution

TARIF

Inscription au titre de la formation professionnelle

Inscription hors formation professionnelle

(Sous réserve d'acceptation, sur dossier, dans la limite des places disponibles.)