



Mapping et algorithmes dans le spectacle vivant

Objectif

Savoir ce qu'est un mapping et un algorithme simple (type conditionnel de premier niveau).
Connaître les méthodes sur les logiciels les plus courants (Max - Pure Data - Live - Modul8)

Public concerné

Techniciens, régisseur, réalisateur et plasticiens maîtrisant le son et/ou la vidéo, utilisant un ordinateurs.

Prérequis

Maîtrise de l'outil informatique
Notions de mathématiques

Programme

demi-journée 1

Définition des termes,
contextualisation et rappels mathématiques
(exponentielle, logarithme, sinus, cosinus,
signal carré et triangle.)

demi-journée 2

mapping d'un contrôleur régulier (lfo) sur
Live

demi-journée 3

Les conditions à travers l'objet if de max et
Pure Data et Lemur

demi-journée 4

Cas pratiques avec la wii et les patches réalisés

demi-journée 5

Travaux pratiques dirigés
réalisation d'une installation scénarisée

demi-journée 6

Présentation des ressources et mise en perspective
- lemur & javascript
- arduino & processing

Intervenants

Formation proposée en partenariat et avec les formateurs de la plate-forme didascalie.net

Détails pratiques

Durée : 21 heures / 3 jours
Nombre de participants : 6 personnes
Coût de la formation par participant : 945 € HT
Inscription : minimum 1 mois avant le début du stage