

## Code créatif avec Processing (niveau 2)

*Environnement de programmation dédié au prototypage et à la réalisation de pièces visuelles, interactives, génératives... Processing ouvre la porte de la programmation sous l'angle de la créativité. Utilisé activement par une communauté internationale ultra dynamique, libre et gratuit, Processing s'insère de plus en plus dans le contexte de la création contemporaine, comme outil plastique multiple, riche et évolutif.*

<http://processing.org/>

### A l'issue de la formation , les participants pourront :

- Manipuler des données complexes dans leurs applications.
- Développer des applications en langage objet.
- Utiliser des protocoles de communication comme l'OSC.
- Créer des applications d'analyse vidéo.
- Créer des applications sonores ou musicales.
- Développer des applications dédiées aux surfaces tactiles et tangibles.
- Envisager des applications sur différents terminaux (téléphone portable, iphone...)
- Comprendre les liens entre Processing et Java.

**Publics :** Cette formation s'adresse aux plasticiens, artistes, étudiants et enseignants en art et en design, aux curieux, aux bidouilleurs, aux développeurs.  
Une connaissance de la programmation est souhaitée, ainsi qu'une bonne compréhension de l'informatique.

**Méthodes :** Cette formation s'articule autour d'apports de connaissances (théoriques et pratiques), de démonstrations et d'ateliers pratiques. Elle est organisée et construite autour d'outils libres de conception et de développement d'applications multimédia.

**Documentation :** La documentation est composée de ressources en lignes via une plateforme web pédagogique accompagnant les participants en amont et en aval de la formation :  
<http://edu.pingbase.net/>

**Évaluation :** Une attestation de fin de stage est délivrée à l'issue de la formation.

### Au cours de ces 3 jours de formation seront abordés les contenus suivants :

- la programmation orientée objet.
- les manipulations de données complexes, tableaux, listes, map, dictionnaire...
- l'analyse vidéo, détection de formes, couleurs, mouvements.
- la réalisation de surfaces tactiles et tangibles.
- les protocoles de communication dans Processing (OpenSoundControl, Midi, Seriel ...).
- l'intégration sonore dans Processing, lecture de sample, midi, interface graphique.
- la portativité de Processing sur android, iphone et java mobile.
- Processing et Java, comment passe-t-on de l'un à l'autre ?

*Il est conseillé d'apporter son ordinateur toutefois des machines Linux sont disponibles sur place*

**Intervenant :** Thomas Bernardi (artiste multimédia)

**Dates et horaires :**

23, 24 et 25 février 2011

9h30-12h30 / 14h-18h (21 heures)

**Lieux :**

La formation se déroulera dans les locaux de l'association PiNG :

38 rue du Breil - 44100 Nantes

**Coût :**

390 euros TTC / prise en charge possible par Uniformation ou Afdas dans le cadre de la formation professionnelle continue.

150 euros pour les demandeurs d'emploi, étudiants et bénéficiaires du RSA (sur présentation d'un justificatif datant de moins de 1 mois)

Les repas du midi sont organisés par PiNG et inclus dans le coût de la formation.

**Inscriptions :**

Par mail : [formation@pingbase.net](mailto:formation@pingbase.net) ou par téléphone au 02.40.16.86.78