



1_vidéo 360 atelier d'ébénisterie

- > captation vidéo 360°
- > post-production video 360°



expérience VR

- > aspects impliquants
 - par immersion spatiale
 - par interpellation du spectateur

pertinence pour la visibilité des Métiers d'Art

- > montre in-situ des métiers spécifiques
- > liés à des formations à faibles flux
- > favorise les motivations
 - (en évitant les erreurs d'orientation)

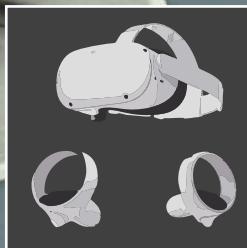


2 _immersive learning

> logiciel de communications virtuelles

ENGAGE

VIRTUAL COMMUNICATIONS MADE REAL



expérience VR

- > simultanéité spatiale et temporelle
- > capacité à échanger à plusieurs
- > insertion de ressources 2D
- > interaction avec modèles 3D

pertinence pour la visibilité des Métiers d'Art

- > facilité échanges directs
 - entre des professionnels rares
 - et des élèves intéressés mais dispersés
- > démo de productions scannées en 3D



3 _création numérique **renaissance du phénix**

- > scan3D d'un modelage en terre
- > re-topologie et texture 3D (blender)
- > intégration VR-AR (a-frame, javascript)

expérience VR et AR

- > ré-engage le corps (<> écrans 2D)
- > capacité à se mouvoir
 - dans l'espace physique & virtuel
 - dans un rapport d'échelle

opportunités pour les métiers du Numérique

- > mettre en relation le réel et le virtuel
 - scan d'espaces et objets réels en 3D
 - création d'espaces et d'objets virtuels



4 _création numérique «teach me to dance !»

- > modélisation & animation 3D (blender)
- > intégration VR (a-frame, javascript)

expérience VR-AR

- > intégration photographique 3D
- > chorégraphie (danse & musique)
ou AR avec localisation GPS
ou FlashMob (un danseur VR à imiter)

pertinence pour la Création Numérique

- > capacités de simulations
- > capacités narratives
- > capacités interactives
avec des objets et des espaces 3D