

Philippe Manzano, Artiste-Auteur & Dev

Réalisations récentes

- Écriture et réalisation d'un court-métrage expérimental basé sur l'histoire vraie d'une enfance brisée : <https://www.youtube.com/watch?v=tv33WO6fOJk> présenté à quelques festivals (sélectionné)

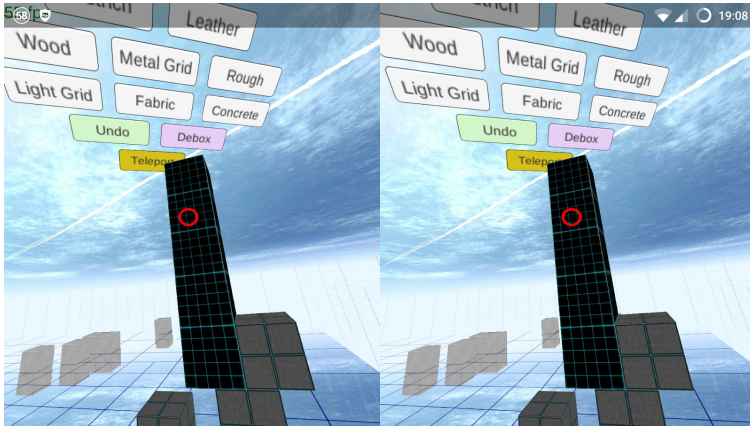


- Création d'un plateau fond vert, intégration de vidéos dans des scènes 3D et compositing basique : <https://realistis.com/from-green-screen-to-3d-with-blender-28.html>



- Lancement d'une plateforme pour la conception de créations numériques à venir : <https://realistis.com>

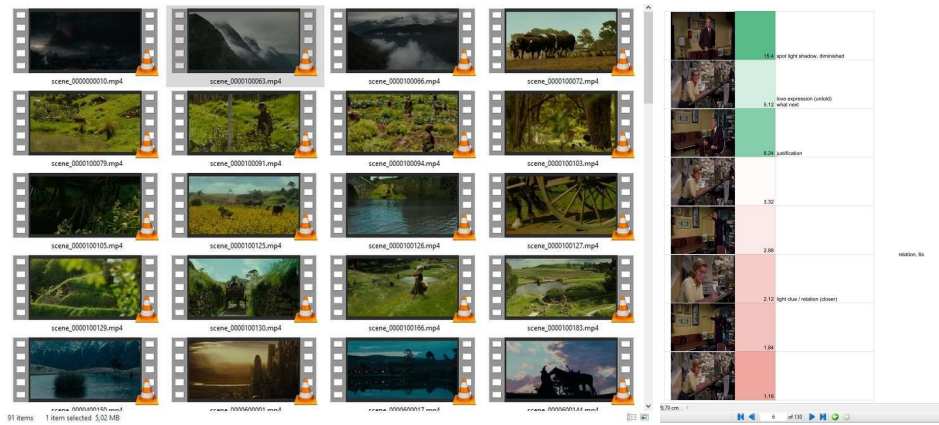
- Réalisation d'une application VR sur Unity et mes 2 casques (un Vive et un HDK2) accepté par le HTC Viveport (https://www.viveport.com/apps/86cf511b-f1ef-4b89-b597-0dce9fe28893/Realistis_1/) et présentation de l'application et du brevet US au Consumer Electronics Show 2017 à Las Vegas. Articles de presse et pitches en vidéo sur <https://realistis.com/realistis-vr-app.html>



- Création d'une app mobile PWA (Progressive Web App) pour la lecture augmentée :
<https://realistis.com/reading-a-book-in-a-web-app.html>

- Composition musicale et résurgence numérique d'un "instrument" de musique (Ptolémée, Euler) : Le Tonnetz, extrait d'une composition finale personnelle dans la vidéo de l'article
<https://realistis.com/music-for-mood.html>

- Création d'un outil d'analyse et de découpage automatique d'un film en séquences (900 séquences pour Vertigo de Hitchcock, 2700 séquences pour Le Seigneur des Anneaux):
<https://realistis.com/reverse-engineer-movies.html>



- Apprentissage d'une intelligence artificielle d'écriture sur un modèle français (Marcel Proust) et génération d'oeuvres visuelles par IA : <https://realistis.com/machine-a-proust-ie-proust-machine-ai.html>



- Prises de vues 360° dans une cité médiévale occitane : <https://realistis.com/360-shots-medieval-city.html>



- Réalisation 3D et rendus des 184 images pour un livre sur les expressions faciales et l'animation :

<https://realistis.com/book-facs-facial-expressions.html>

- Petite chaîne Youtube : Tutoriel sur la création d'effets spéciaux avec Blender (en anglais) :

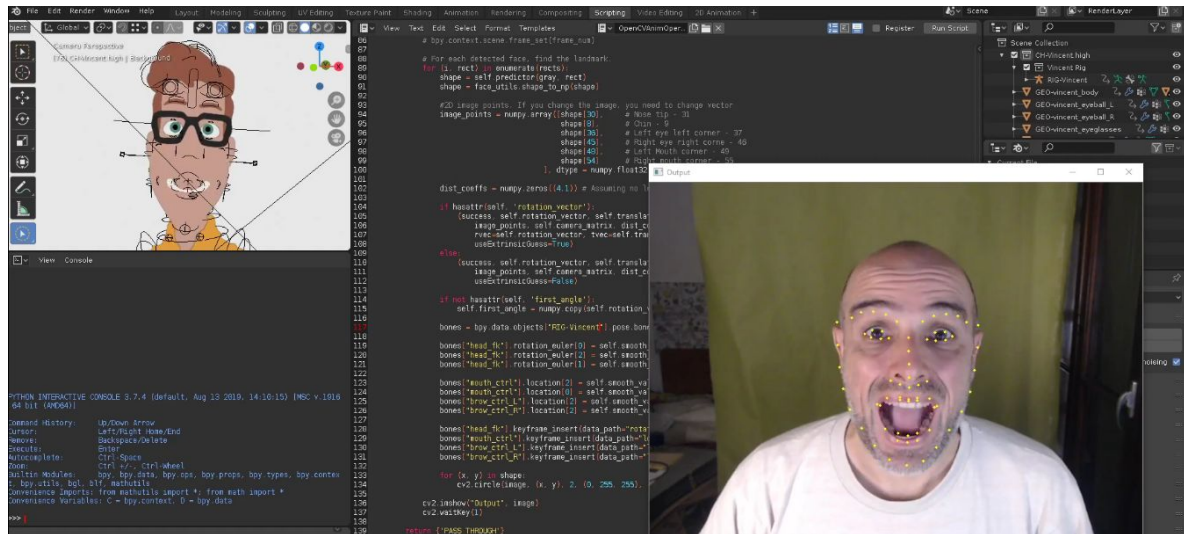
<https://www.youtube.com/watch?v=1CFIJEmFJ8A>,

- Atelier "Comment jouer ses personnages pour écrire une continuité dialoguée naturellement" (en anglais) :

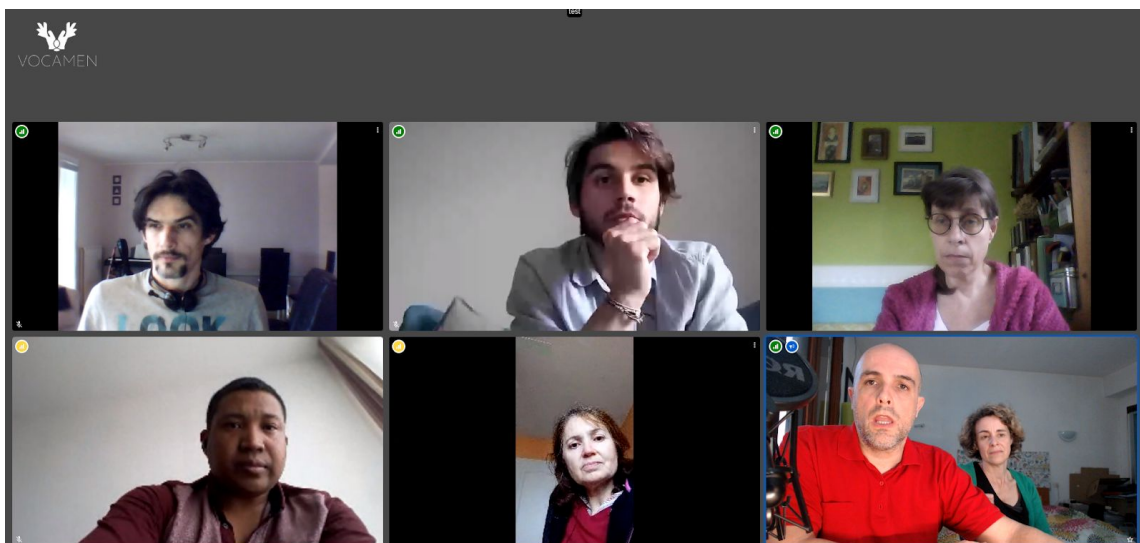
<https://www.youtube.com/watch?v=wOLnvy8ZVrl>,

- Animation des expressions faciales en temps réel avec webcam et intelligence artificielle :

<https://www.youtube.com/watch?v=LK4l9DI1ch4>,



- Créateur d'une plateforme anonyme et gratuite de visioconférence pour aider les personnes angoissées par le confinement et animation des bénévoles : <https://www.vocamen.com/ok> (voir vidéo sur la page et cliquez si bouton vert).



- J'ai travaillé sur 60+ projets open-source sur github (<https://github.com/j2l>), gitlab (<https://gitlab.com/philmz>) et bitbucket (<https://realistis.bitbucket.io>).

- En relation avec le monde de Realistis, j'ai créé un mini-site pour connaître son type de personnalité (<https://the-big5-test.glitch.me/test/fr> attendre une minute que le site se réveille "waking up")



- Réalisation d'un jeu de 238 cartes sur l'interaction de 4 types de personnalités MBTI (<https://game.edendepot.com/PRG/>). Jeu que j'ai présenté à des professeurs de Montpellier Business School.



- Conception et réalisation de 16 apps VR sur les types de personnalités MBTI

