

Mis à jour le 16/10/2024

S'inscrire

Formation Spark AR

3 jours (21 heures)

Présentation

Spark AR est une technologie développée par Facebook. C'est un créateur d'expérience en Réalité Augmentée. La Réalité Augmentée est devenue une caractéristique fondamentale des meilleures plateformes de médias sociaux d'aujourd'hui et devrait valoir 165 milliards de dollars d'ici 2024. Spark AR Studio est le seul outil logiciel disponible pour créer des effets de réalité augmentée sur les plateformes Facebook et Instagram.

Elle simplifie la création d'effets de Réalité Augmentée et permet d'ouvrir la possibilité de développer et de vivre des expériences inédites de Réalité Augmentée sur Facebook et Instagram. Créez et partagez des expériences de réalité augmentée destinées aux milliards d'utilisateurs des applications Facebook. (Facebook, Insta, What's App, etc).

Vous souhaitez vous impliquer dans une industrie émergente et être parmi les rares utilisateurs des réseaux sociaux à créer du contenu AR viral pour Facebook et Instagram. Les supports AR peuvent vous aider pour tout type d'objectifs, que ça soit pour vendre des effets à des marques, développer votre propre suivi avec un contenu plus attrayant pour votre public, ou que vous souhaitiez simplement créer du contenu amusant pour vos amis, l'outil Spark AR est un support permettant de créer du contenu interactif, passionnant et créatif afin de se démarquer. Cet outil peut-être un réel boost pour la carrière d'un influenceur ou d'un artiste par exemple.

Disposant de modèles et bibliothèques de ressources faciles à utiliser grâce à des personnalisations et des contrôles avancés, l'application offre un large éventail de fonctionnalités et capacités à l'utilisateur.

Ces outils de créations s'adressent aux développeurs JavaScript juniors, aux artistes 2D, aux modélisateurs 3D et/ou aux concepteurs d'effets visuels créatifs. Il n'est pas nécessaire d'avoir une expérience de codage pour commencer.

L'avenir des métiers numériques réside dans l'AR, cette industrie et ce marché se préparent à une forte croissance dans les années à venir grâce au développement des expériences 3D interactives et dynamiques. Par exemple, Facebook, et d'autres grandes sociétés du numérique travaillent déjà sur des lunettes AR, qui permettront aux utilisateurs de voir les créations AR

sans jamais avoir besoin de tenir un téléphone.

Au cours de cette formation, vous allez voir :

- Comment créer 10 effets de caméras en Réalité Augmentée
- Comment utiliser FaceTracking pour attacher du contenu 2D et 3D au visage
- Comment créer des expériences visuelles intéressantes grâce aux bons matériaux et textures
- Comment utiliser la Segmentation, qui sépare l'utilisateur et son arrière-plan, pour ainsi créer un environnement virtuel pour ce dernier.
- Comment utiliser le TargetTracker pour la reconnaissance d'image
- Comment utiliser le PlaneTracker afin d'intégrer une scène 3D dans le monde réel de votre utilisateur
- Comment intégrer une interface et rendre son contenu interactif
- Comment manipuler l'audio de l'utilisateur
- Comment utiliser l'éditeur de patch et les Triggers de reconnaissance faciale pour rendre les effets créés plus dynamiques et interactifs
- Comment insérer du code JavaScript pour ajouter des fonctionnalités spéciales
- Comment importer et animer du contenu 3D
- Comment publier vos effets créés et terminés
- Comment intégrer la communauté des créateurs/programmeurs Spark AR

Comme dans toutes nos formations, celle-ci vous présentera la toute dernière version de [Spark AR Studio v187](#) à la date de rédaction de l'article.

Objectifs

- Apprendre à se servir de l'outil
- Savoir développer un filtre avec un ordinateur et un smartphone
- Acquérir une bonne vue d'ensemble des possibilités
- Savoir créer soi-même un filtre Facebook/Instagram de bout en bout
- Savoir où trouver les outils pour progresser : tutoriels, forums, documentation

Public visé

- Développeurs JavaScripts juniors
- Les utilisateurs d'Instagram non-développeurs (Instagrammeurs, influenceurs mais aussi utilisateurs classiques)
- Les artistes 2D, les modélisateurs 3D et les concepteurs d'effets visuels
- Les marques et professionnels (agence de publicités, marketing, etc) souhaitant diversifier leurs offres avec de nouvelles expériences

Pré-requis

- Aucune connaissance de base particulière n'est requise
- Une connaissance de base des outils de créations 2D et 3D peut aider à progresser plus rapidement
- Une connaissance de base de JavaScript peut également faciliter la progression
- L'utilisation régulière de Facebook et/ou Instagram est un plus, mais non indispensable

- Avoir son propre ordinateur, un smartphone (Android ou iOS) récent et le câble pour les relier permettra de mieux profiter des travaux pratiques
- [Tester Mes Connaissances](#)

Pré-requis techniques

- Télécharger Spark AR studio
- Créer un compte Spark AR
- 2GB de VRAM
- 8GB de RAM

Programme de Notre Formation Spark AR

PRÉSENTATION DE SPARK AR STUDIO

- Installation
- Dernières fonctionnalités
- Versionning
- Présentation générale de l'interface et fonctionnalités de base
- Importation : 2D, 3D, image, son

LE FACE TRACKER

- Ajouter un face tracker à la scène
- Parenter un objet 2D / 3D
- Utiliser un patch pour interagir

LE PATCH EDITOR

- Présentation de l'éditeur
- Types de patches basiques
- Branchements
- Puissance et limites

MATERIAUX ET TEXTURES

- Intro : Texture ? Material ? Shader
- Importer et configurer une texture
- Créer et gérer un material
- Associer un shader

- Overview des types de shaders

LES EFFETS DE BASE

- Le maillage du visage (effect 1)
- Couleur des yeux (effect 2)
- Séparation silhouette / fond (effect 3)
- Carte de visite augmentée par target tracker (effect 4)

LE MAILLAGE DU VISAGE (EFFET 1)

COULEUR DES YEUX (EFFET 2)

SÉPARATION SILHOUETTE / FOND (EFFET 3)

CARTE DE VISITE AUGMENTÉE PAR TARGET TRACKER (EFFET 4)

CONCEPTS SPARK AR NIV. 2

- Builds
- Layers, Canvas et élément 2D (Sprite)
- Null Objects
- Niveaux de compression
- Particules
- Autres concepts

PLANE TRACKER (EFFET 5)

INTERFACE

- Création d'un bouton
- Câblage dans le patch editor
- Apparition disparition d'un objet 2D ou 3D
- Notions pratiques de canva

TRIGGERS (Déclencheurs)

- Vue d'ensemble des Patches "Interaction"
- Screen Tap
- Open Mouth
- Smile
- Head Rotation
- Kissing Face
- Screen Pan

INTERACTIONS TRIGGERS NEZ DE CLOWN (EFFET 6)

- Vue d'ensemble des Patches "Interaction"
- Screen Tap
- Open Mouth

MODIFICATEUR AUDIO (EFFET 7)

- Ajout Speaker
- Câblage avec microphone
- Insertion d'un effet audio
- Test sur smartphone

MAQUILLAGE (EFFET 8)

- Template Make-up
- Exploration des paramètres
- Lissage de peau (Skin retouch)

DÉCORATION FACIALE AVEC OCCLUSION (EFFET 9)

- Template Head Decoration
- Import d'un asset 3D : casquette...
- Calage spatial précis
- Problème de l'occlusion
- Mise en place d'un occluder

EFFETS AVANCÉS : JAVASCRIPT

- Ajout d'un script
- Bases du Javascript dans Spark AR
- Exemple : Antennes mobiles

ANTENNES MOBILES AVEC JAVASCRIPT (EFFET 10)

PUBLICATION

- Builds (rappel)
- Upload direct
- Interface SparkARhub
- Destination de l'effet
- Phase de tests
- Phase de publication
- Validation
- Raisons possibles de rejet

COMMUNAUTÉ SPARK AR

- Introduction la communauté Spark AR
- Groupes Facebook
- Forums
- Documentation
- Aide SparkARhub et rapport de bug

CONCEPTS SPARK AR NIV 3 (Module complémentaire +1 jour - uniquement sur demande)

- Taille limite et optimisations
- Blocks
- Debuggage
- Combinaison d'effets
- Visibilités des objets
- Création de patchs exportables
- Instructions personnalisées

Sociétés concernées

Cette formation s'adresse à la fois aux particuliers ainsi qu'aux entreprises, petites ou grandes, souhaitant former ses équipes à une nouvelle technologie informatique avancée ou bien à acquérir des connaissances métiers spécifiques ou des méthodes modernes.

Positionnement à l'entrée en formation

Le positionnement à l'entrée en formation respecte les critères qualité Qualiopi. Dès son inscription définitive, l'apprenant reçoit un questionnaire d'auto-évaluation nous permettant

d'apprécier son niveau estimé sur différents types de technologies, ses attentes et objectifs personnels quant à la formation à venir, dans les limites imposées par le format sélectionné. Ce questionnaire nous permet également d'anticiper certaines difficultés de connexion ou de sécurité interne en entreprise (intraentreprise ou classe virtuelle) qui pourraient être problématiques pour le suivi et le bon déroulement de la session de formation.

Méthodes pédagogiques

Stage Pratique : 60% Pratique, 40% Théorie. Support de la formation distribué au format numérique à tous les participants.

Organisation

Le cours alterne les apports théoriques du formateur soutenus par des exemples et des séances de réflexions, et de travail en groupe.

Validation

À la fin de la session, un questionnaire à choix multiples permet de vérifier l'acquisition correcte des compétences.

Sanction

Une attestation sera remise à chaque stagiaire qui aura suivi la totalité de la formation.