

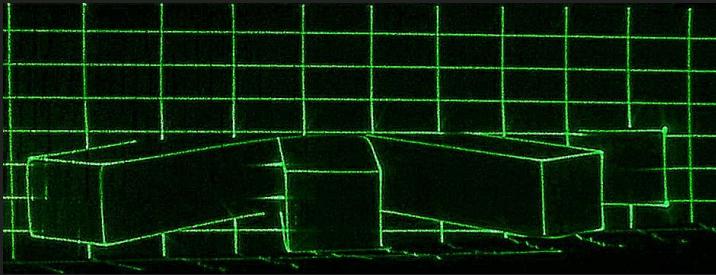
Workshop Code Crétif

Cahier de recherches

Larsen LESTARD, Paul MAURIN, Paul BLUTEAU, Clément HELIOT, Emma ZAFIMAHOVA

I2A, Janvier 2019

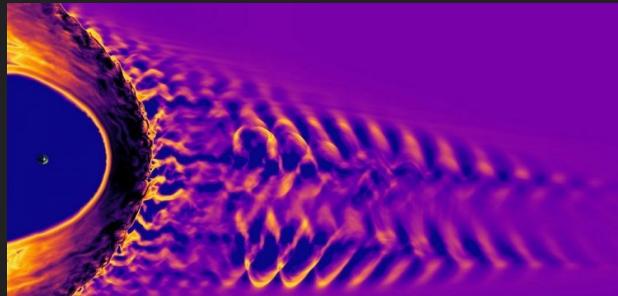
Piste idée 1:



Notre première idée visait à recouvrir une surface de peinture phosphorescente. Grâce à des lasers ou à un projecteur, nous pourrions créer des motifs sur cette surface. La lumière activerait la peinture phosphorescente et laisserait des traces persistantes.

Piste idée 2:

Les ondes vibrations : créer une map avec des creux et obstacles. Chaque contacts des ondes avec ces derniers vont créer d'autres ondes etc...



Piste idée 3 :



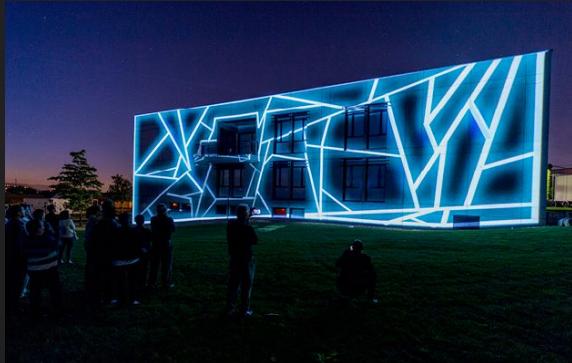
Notre troisième idée visait à utiliser la table de notre salle et un projecteur pour en faire une table interactive sans utiliser d'écran. Cela pourrait être le support pour un jeu, par exemple un jeu de palet.

Piste idée 4 :

Un sujet est invité à tester la force de son coup de poing sur un punching-ball. Celui-ci sera équipé de capteurs de forces qui enregistreront la puissance du coup. Un projecteur vidéo projetera des effets d'onde choc sur le mur derrière le sac de frappe. Plus le coup sera fort, plus l'onde de choc et les effets projetés sembleront puissants.



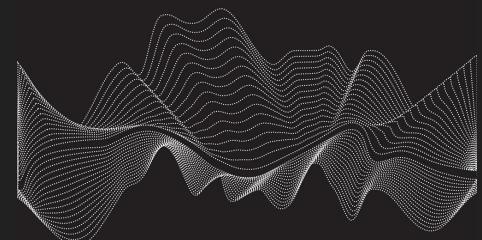
Piste idée 5 :



L'idée serait de rendre un panier de basket interactif et dynamique grâce à de la projection et du son. Lorsqu'un panier est marqué, des compteurs de points et des messages pourraient s'afficher, des voix s'exclamer, etc...

Piste idée 6 :

À partir de l'idée du punching-ball, nous avons eu une autre idée moins violente. L'utilisateur s'installerait dans un pouf, en position allongé, dans la pénombre. Des capteurs seraient implantés dans le pouf et en fonction de la pression exercée et des mouvements du sujet, les animation projetés seraient altérées. Le tout dans une ambiance de relaxation par le biais du visuel et du sonore.



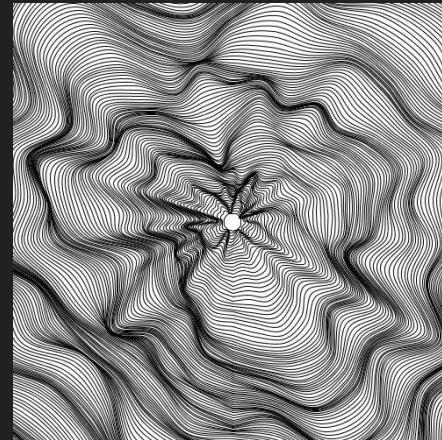
Choix d'une piste :

Nous avons finalement choisis la sixième piste, celle du pouf de relaxation.

L'installation reposera sur ce pouf sur lequel l'utilisateur s'allongera. Au-dessus de lui, projeté au plafond, il y aura des animations génératives. Le sujet pourra interagir dessus avec deux balles anti-stress qu'il aura dans la main.

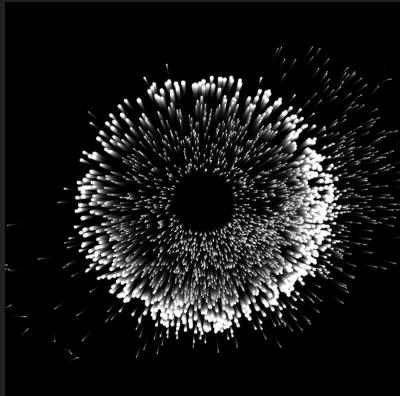
L'objectif est de proposer une expérience de contemplation, de relaxation et de méditation.

Recherches/ Choix graphique:



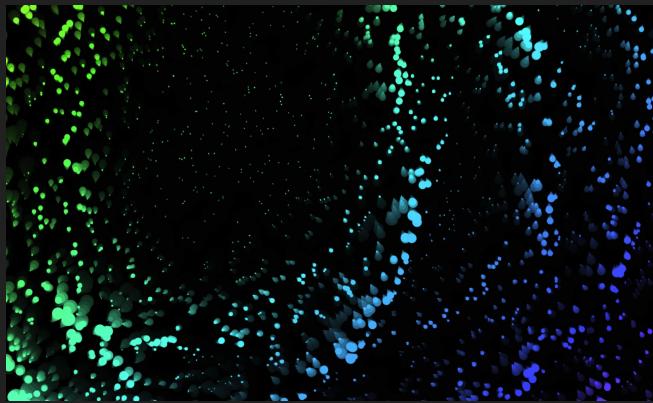
Nos choix graphiques s'orientaient plus vers des formes organiques. Les représentations d'ondes et des mouvements circulaires apaisent et amènent le sujet vers un sentiment de relaxation.

Inspirations Graphique :



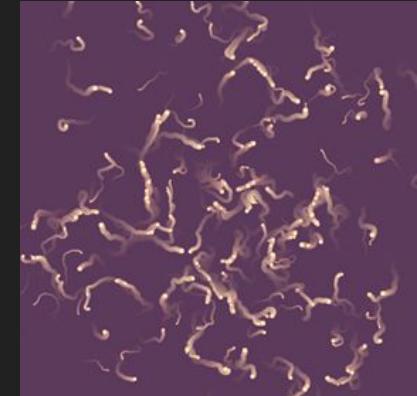
Inspiration sur des mouvements apaisants, que l'on peut contempler.

De Nick Nedashkovskiy
(OpenProcessing)



Création d'onde, plus ou moins forte.

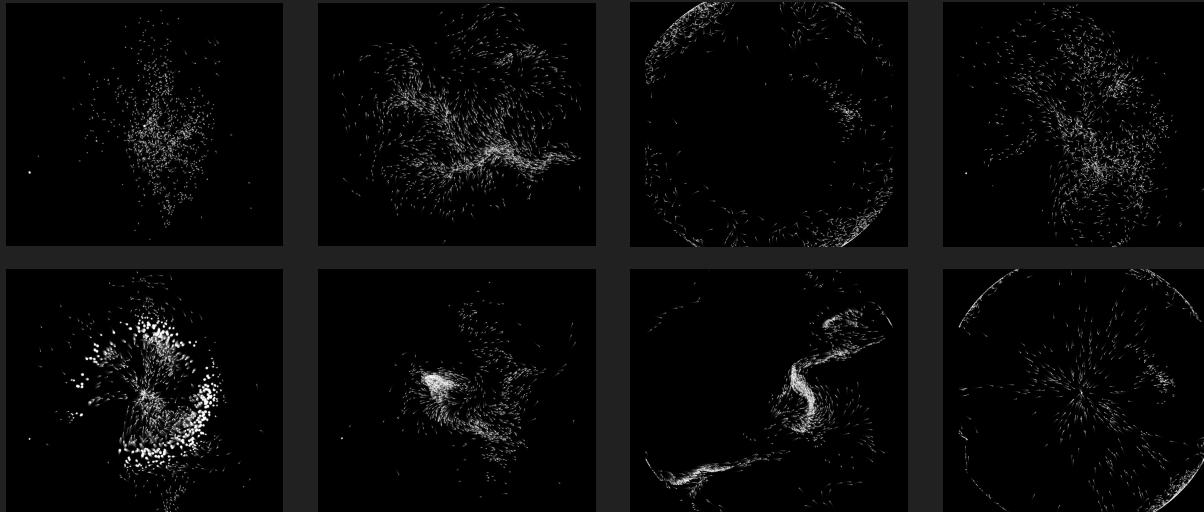
De mixmanid
(OpenProcessing)



Des mouvements qui prennent différentes formes, qui partent dans toutes les directions.

De Diane Lange
(OpenProcessing)

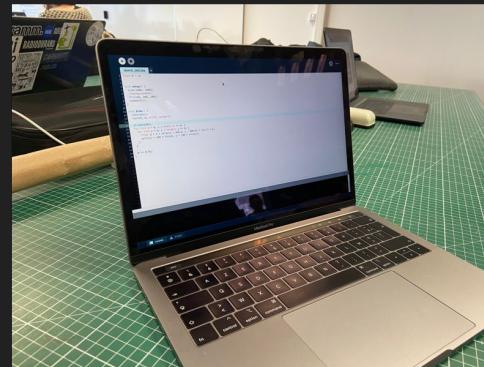
Des effets suivant la pression



Nous avons souhaité reprendre le code de Nick Nedashkovskiy car son animation collait parfaitement avec le rendu que nous souhaitions. Après mûre réflexion, nous avons gardé qu'une partie du code. Ce dernier fera alors en sorte que chaque balle jouent soit sur la grosseur des particules, soit sur l'intensité de la trainée que ces particules laissent derrière elles.

Début du codage :

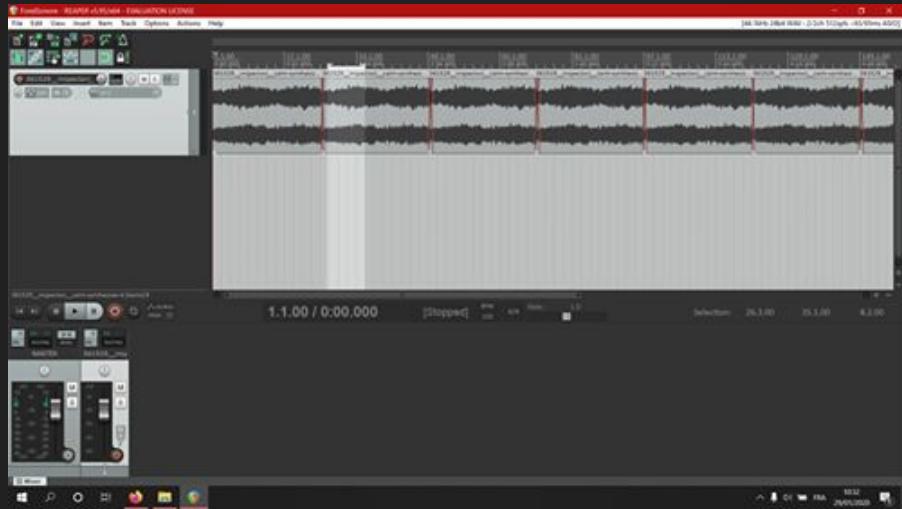
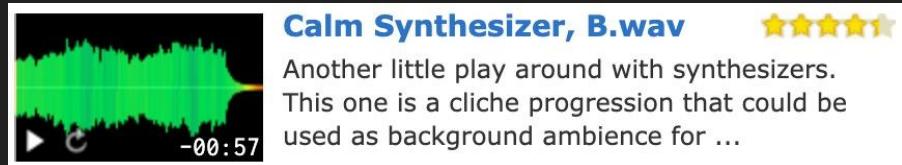
Nous avons donc retravailler le code, afin d'obtenir les effets que nous voulions.



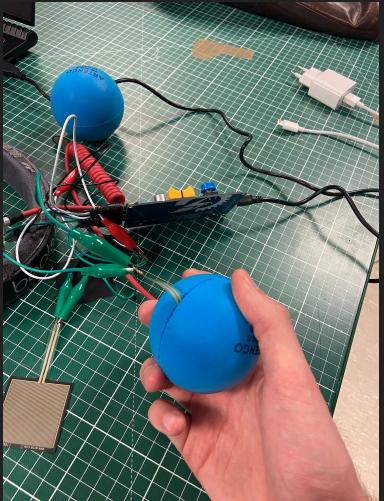
Inspirations Sonores :

Nous avons choisis le fond sonore de manière à ce qu'il s'accorde avec le visuel. C'est à dire une bande son relaxante et apaisante. Nous avons utilisé Reaper pour réaliser une boucle.

En plus du fond sonore, d'autres sons viendront se déclencher lorsque certaines actions auront été effectuées par l'utilisateur. Par exemple, plus la pression sera forte sur l'un des capteurs, plus un son de vent se fera entendre.



Phase de test :



Phase de test pour la pression des balles.

Conclusion du workshop

Cette semaine n'a été qu'instructive. Nous avons pu mettre en place une expérience immersive, dans laquelle le sujet peut se relaxer et prendre du temps pour lui. Après plusieurs retours lors des essais utilisateur, nous avons été fiers de constater que notre installation faisait l'effet que nous voulions. Nous avons été ravis de pouvoir repousser nos limites en code, et d'aboutir à ce projet.