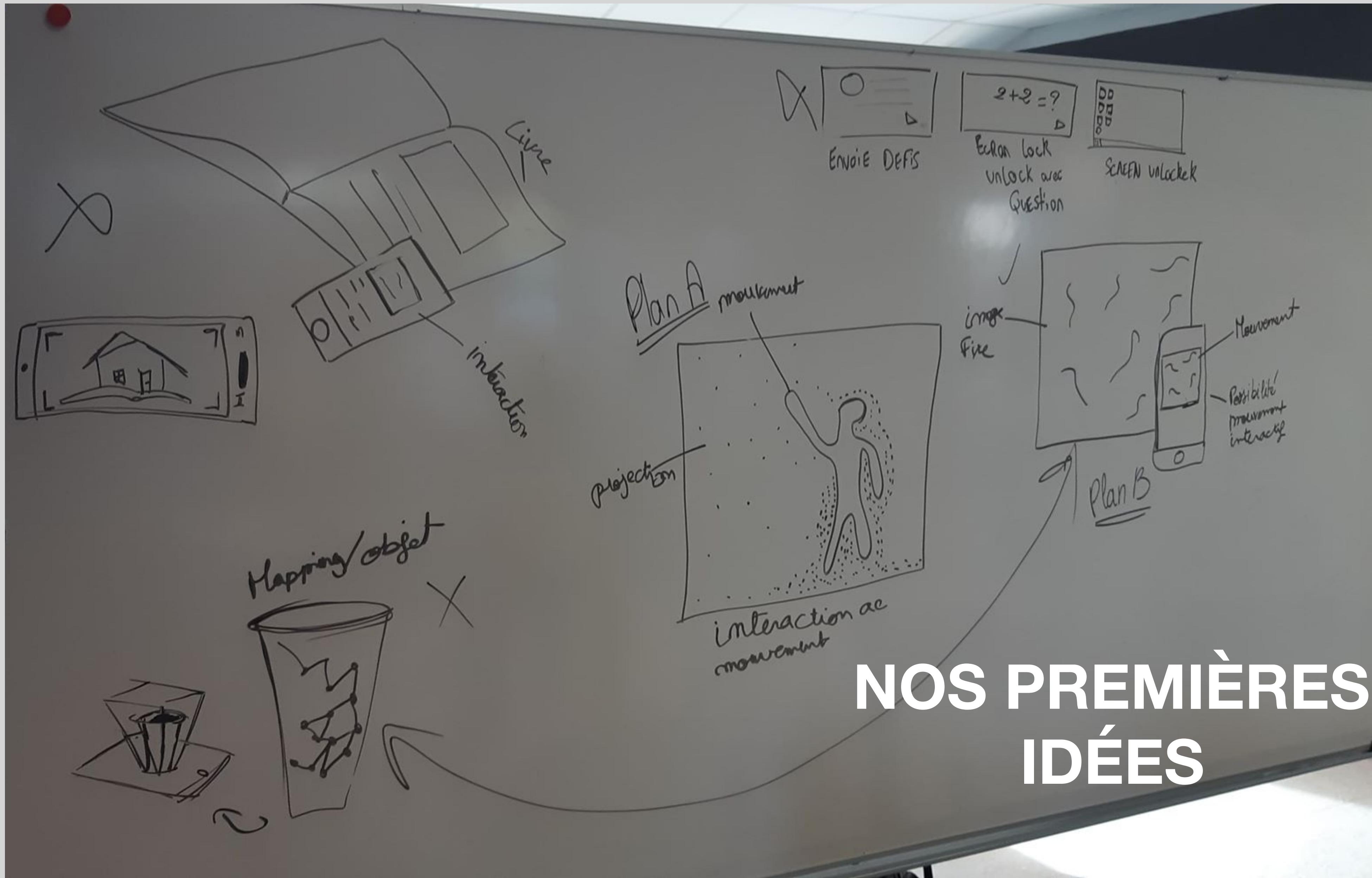


# **Workshop code créatif**

**Kenza Loussouarn, Eric Le Carer, Matthias Baranger, Emma Bluteau**

# Objectifs. 27/01

- ✓ chercher le code
- ✓ l'Univers graphique
- ✓ Connecter caméra/ ordi



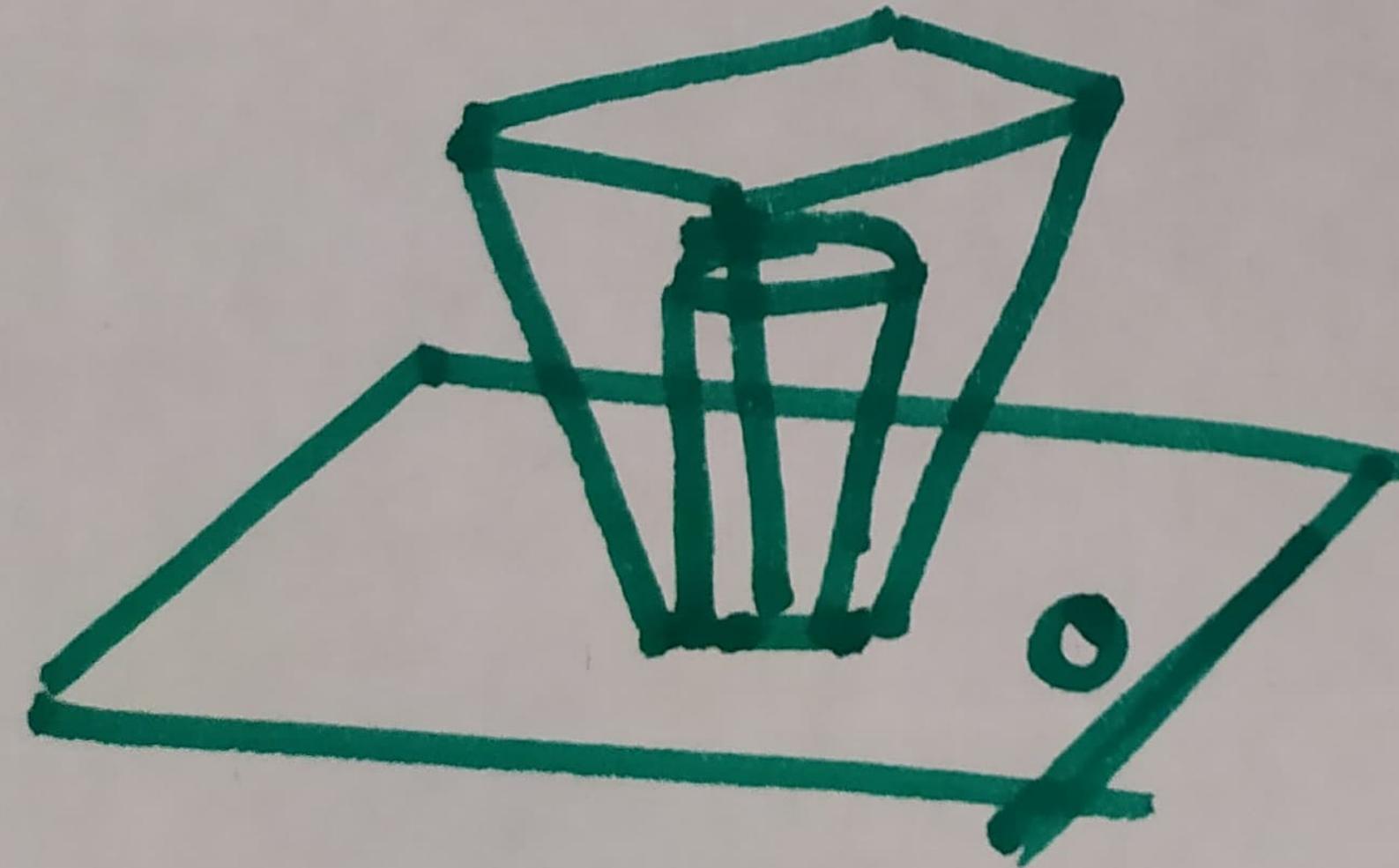
## IDÉE 1 :



← Mapping/objet

**Notre première idée reposait sur le principe du mapping.  
L'idée était de représenter des formes réalisées au préalable sur  
Processing sur des objets de la vie quotidienne.  
Cela permettait à l'utilisateur d'être totalement immergé.  
Dans une pièce sombre il aurait comme redécouvert son  
environnement.**

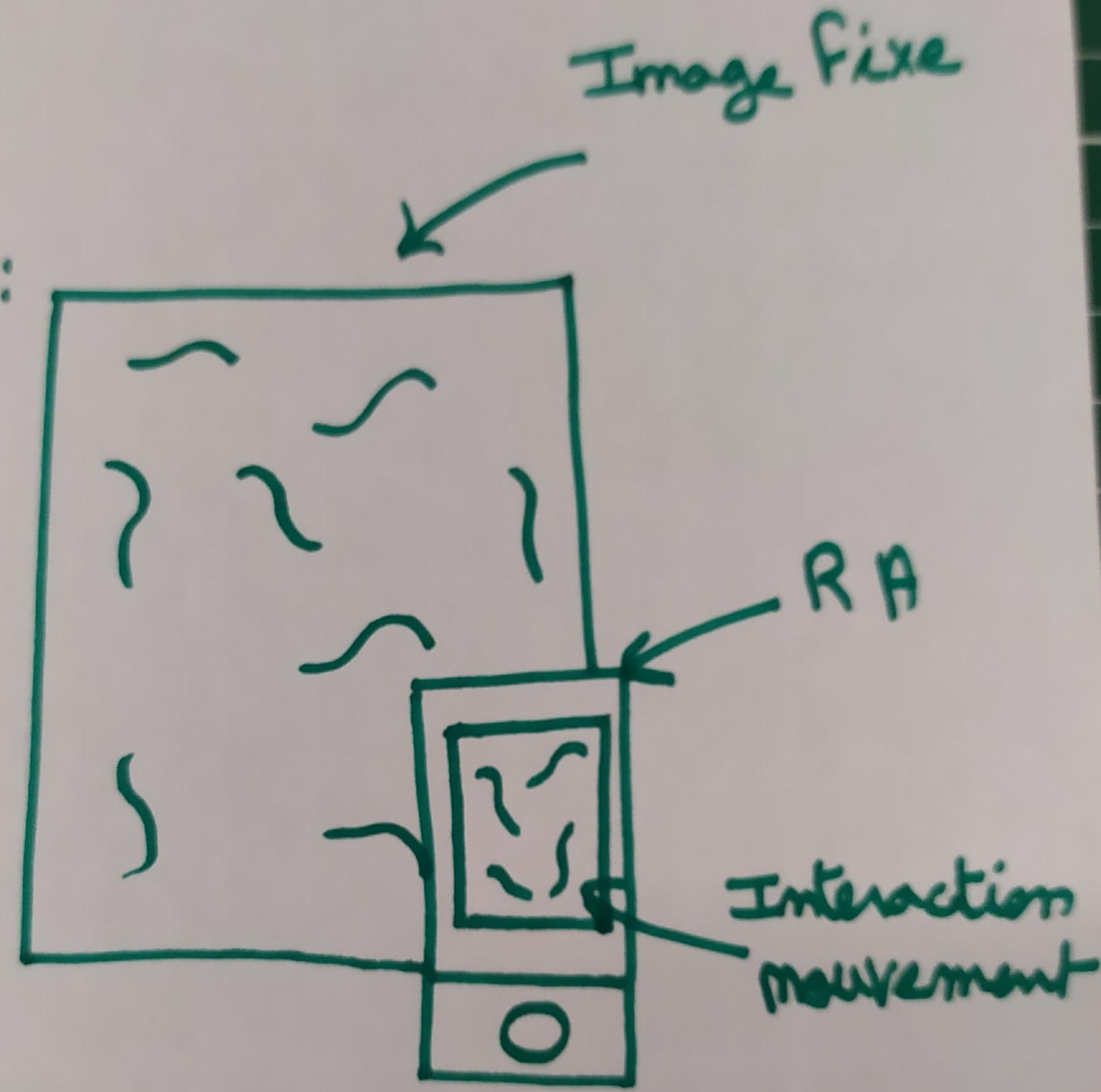
## IDÉE 2 :



**Notre deuxième idée reposait sur le principe de l'hologramme. Nous voulions représenter une forme en spirale, comme un escalier en colimaçon en 3D.**

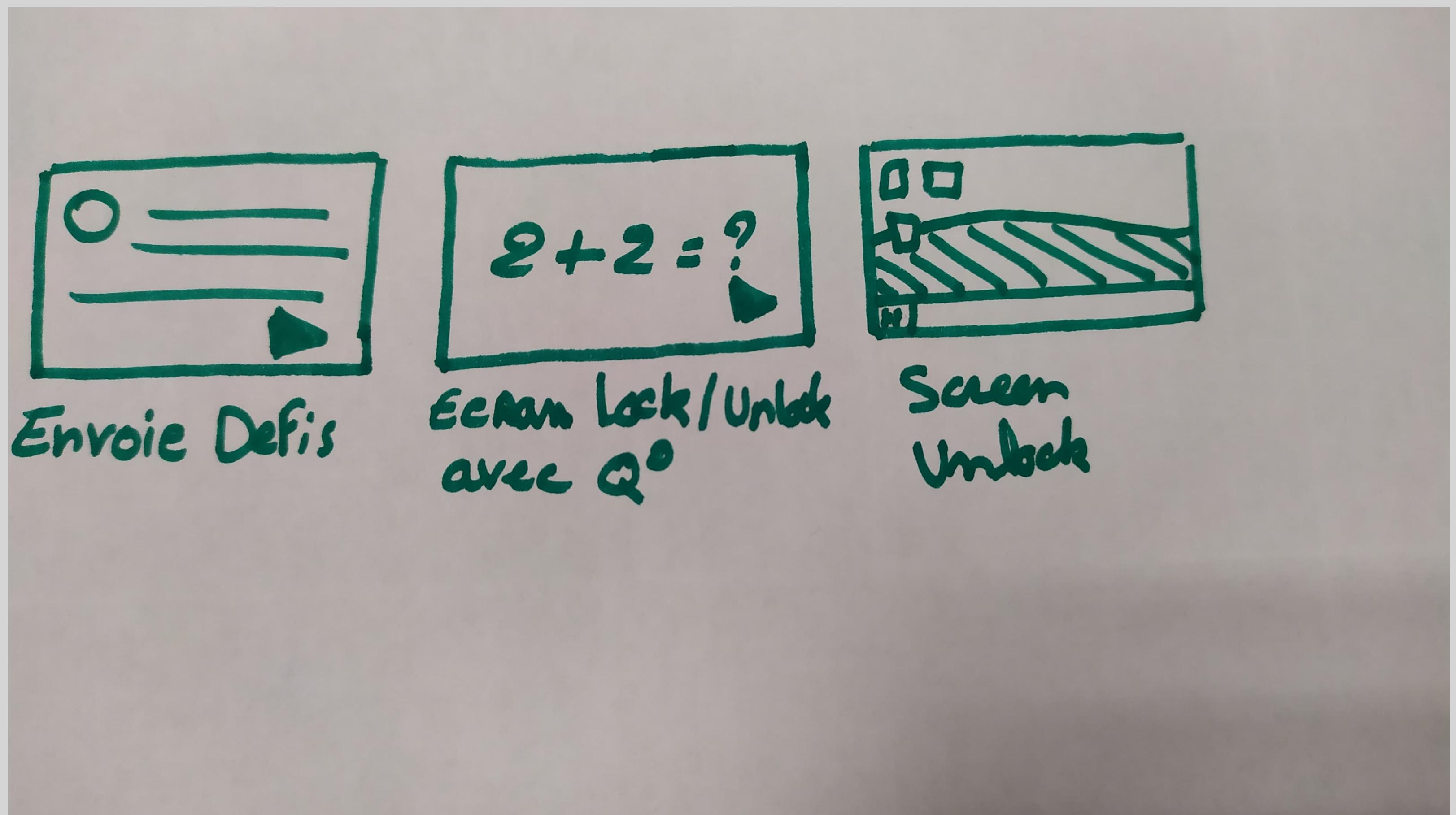
**Concernant l'installation, l'idée était de jouer avec des miroirs dans le but d'avoir plusieurs visions de notre installation suivant l'endroit où on se trouve.**

### IDÉE 3 :



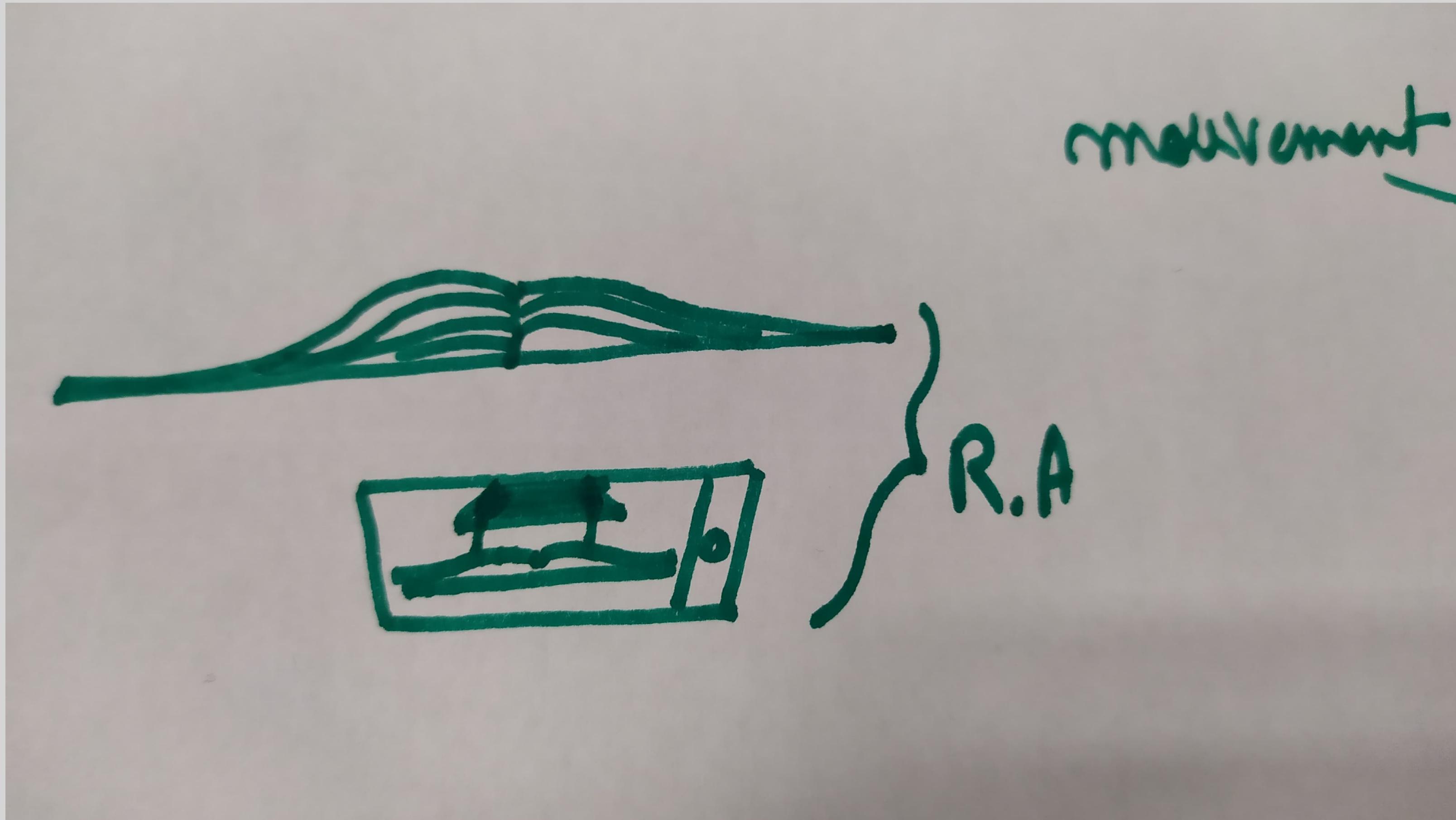
Pour cette deuxième idée, nous voulions utiliser la Réalité Augmentée sur une image fixe. L'image serait donc scannée à l'aide du portable. De plus, il y aurait une interaction entre le portable et l'image. En effet, si l'on touche l'écran il y aurait une réaction sur la RA. Nous avons pris l'exemple de l'eau, toucher l'écran produirait des vagues ou du mouvement.

## IDÉE 4 :



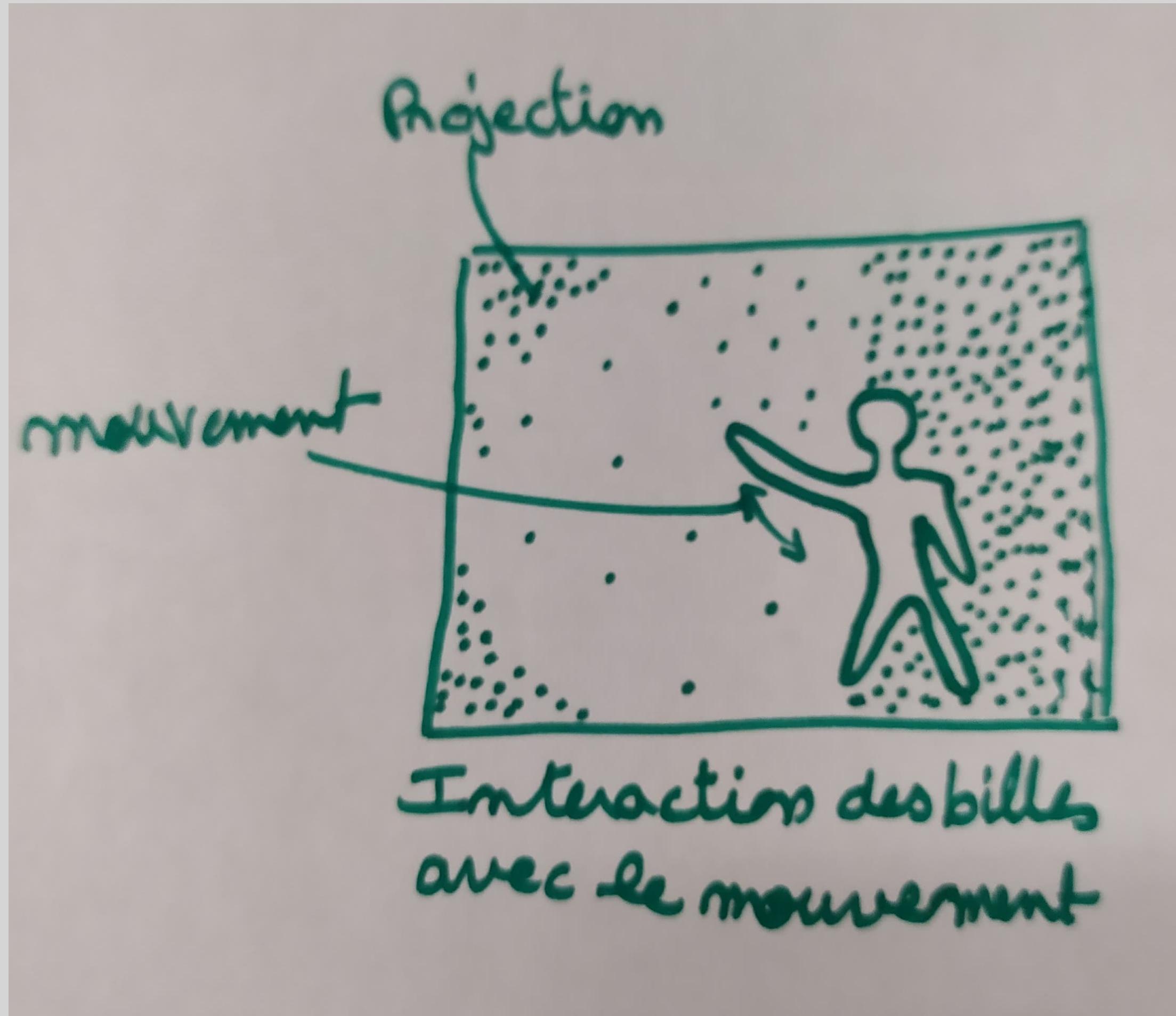
Pour cette idée, plusieurs écrans seraient en connexion. Le projet serait la simulation d'un petit virus qui viendrait verrouiller un ordinateur tour à tour. Pour le déverrouiller il faudrait par exemple répondre à une question simple. Le virus passerait donc d'ordinateur en ordinateur. Cette idée n'a pas été sélectionné car peu immersive et ne contenant pas assez de graphismes.

## IDEE 5 :



**Notre idée ici reposait sur de la réalité augmentée. L'utilisateur dispose de deux outils. Il a en face de lui un livre et un portable. Il suffit de mettre le portable en face du livre et les personnages du livre s'animent en face de nous en 3D sur la surface du livre. Ce dispositif permet à l'utilisateur de se sentir totalement immergé.**

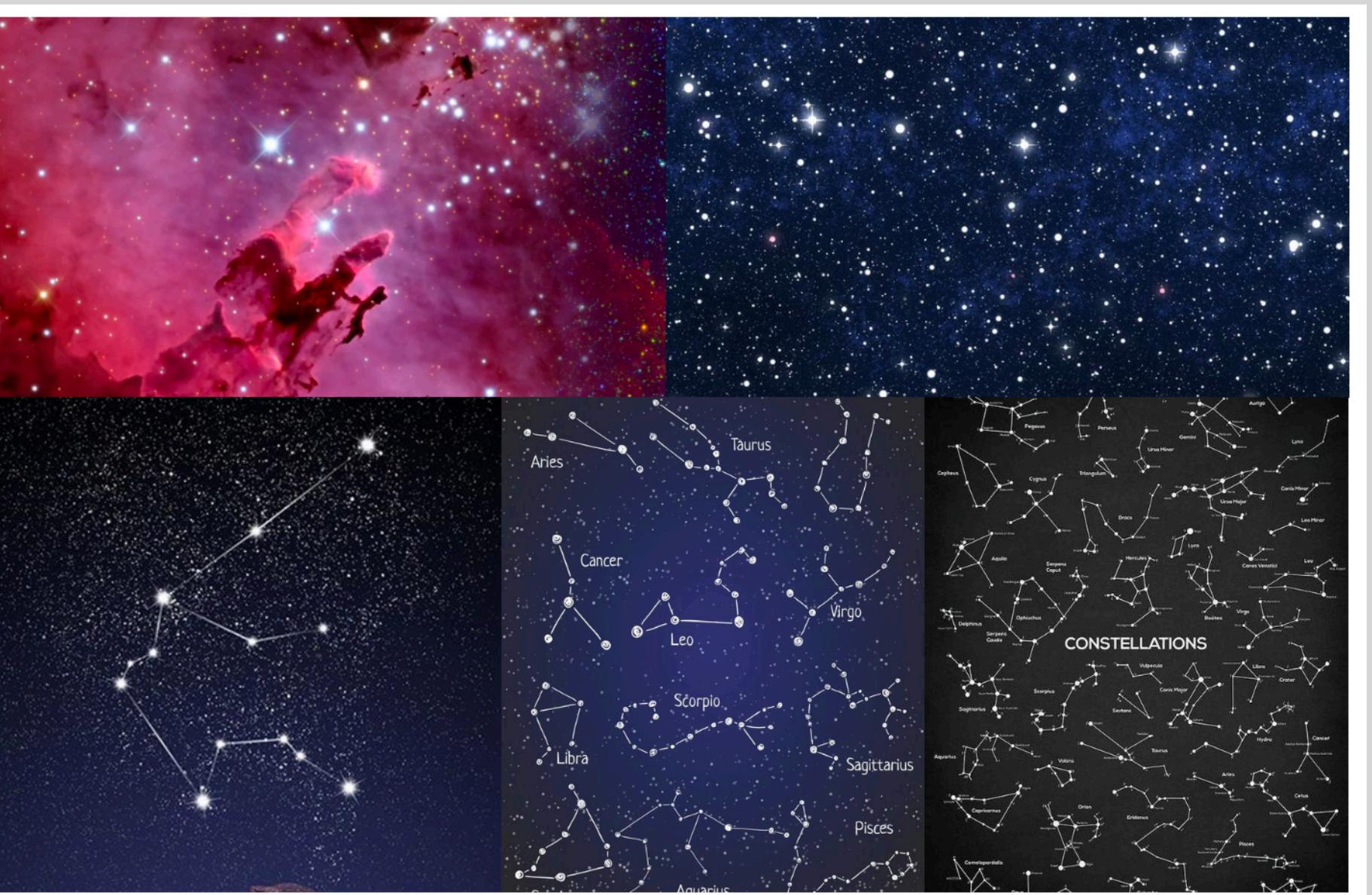
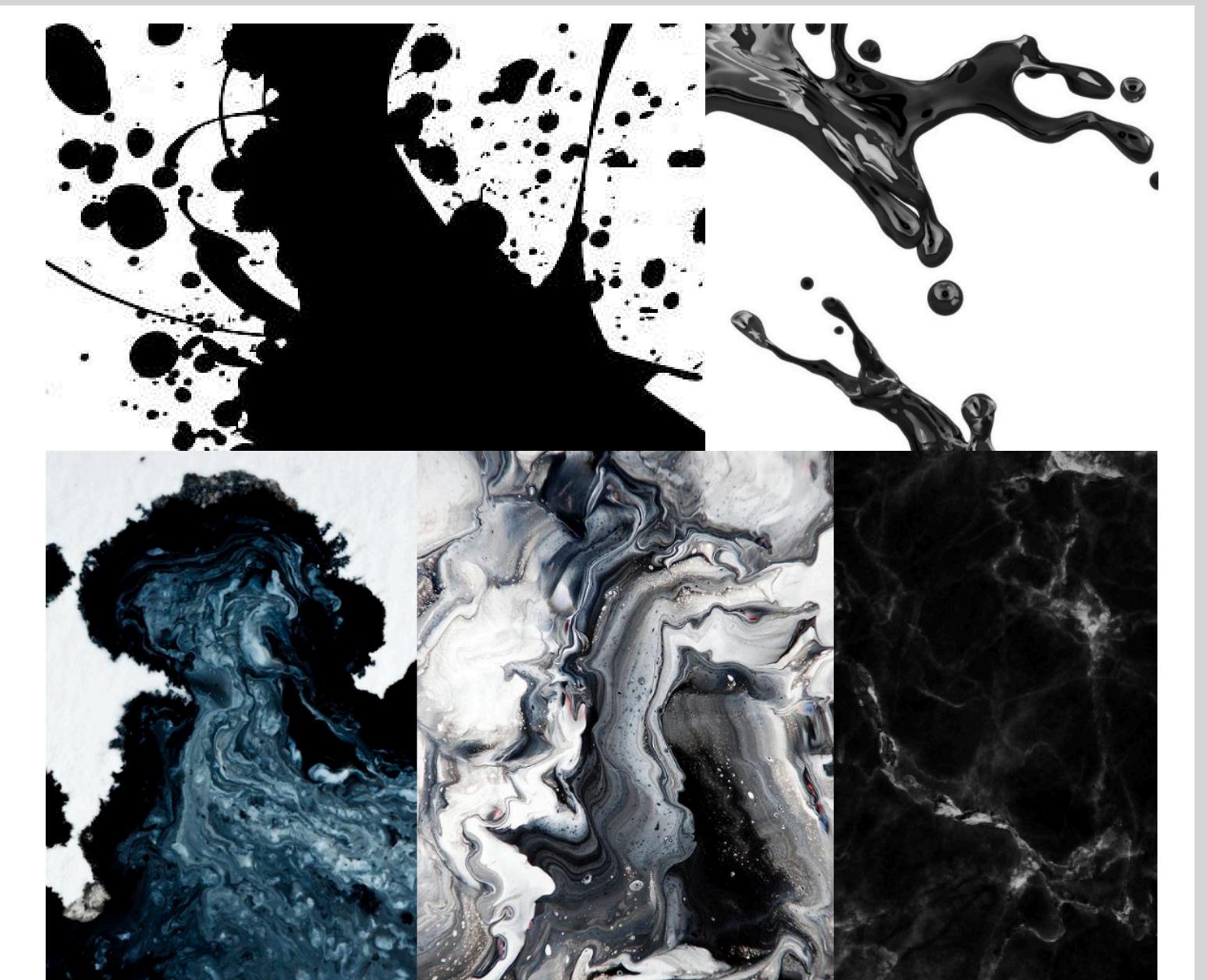
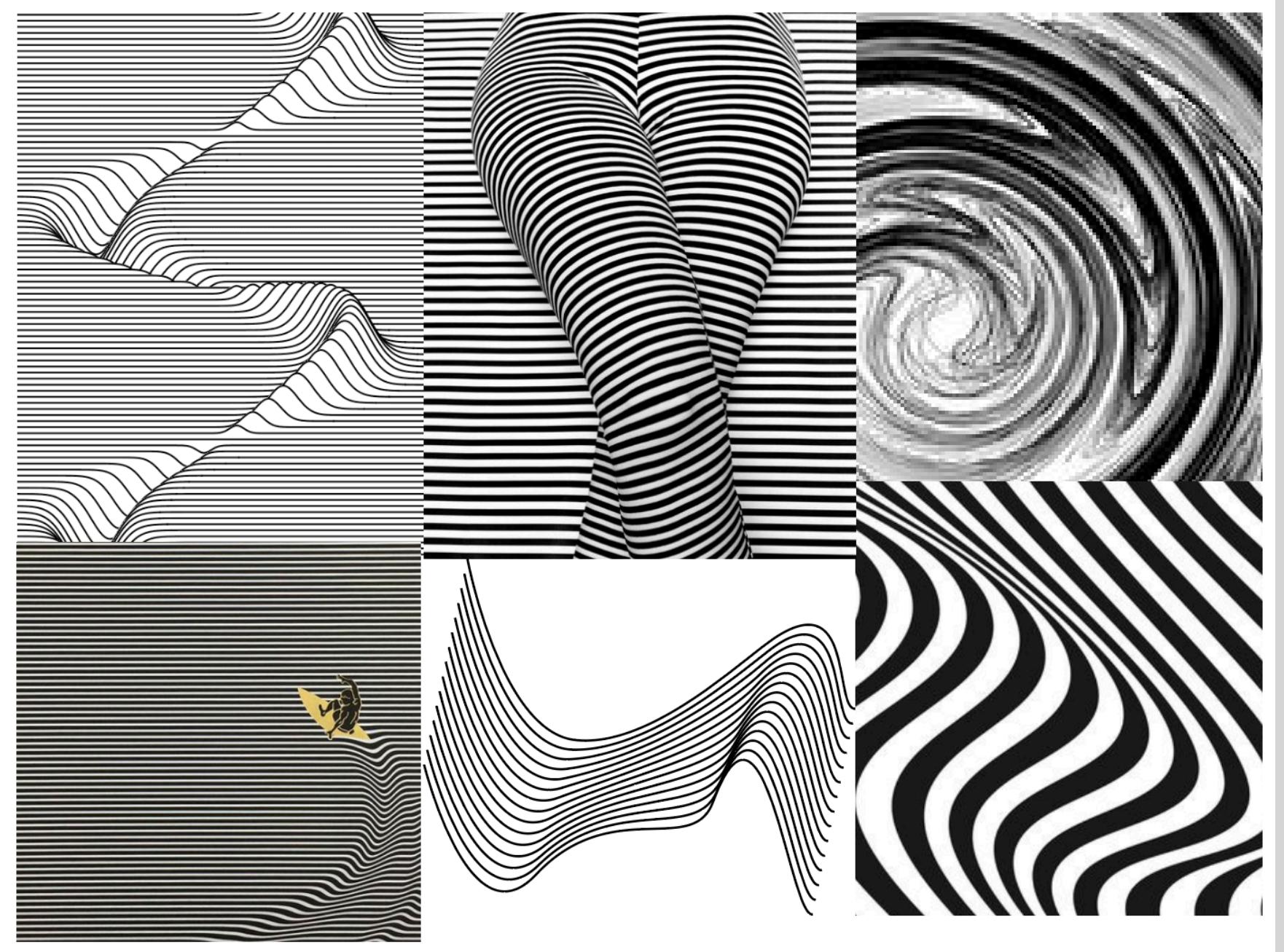
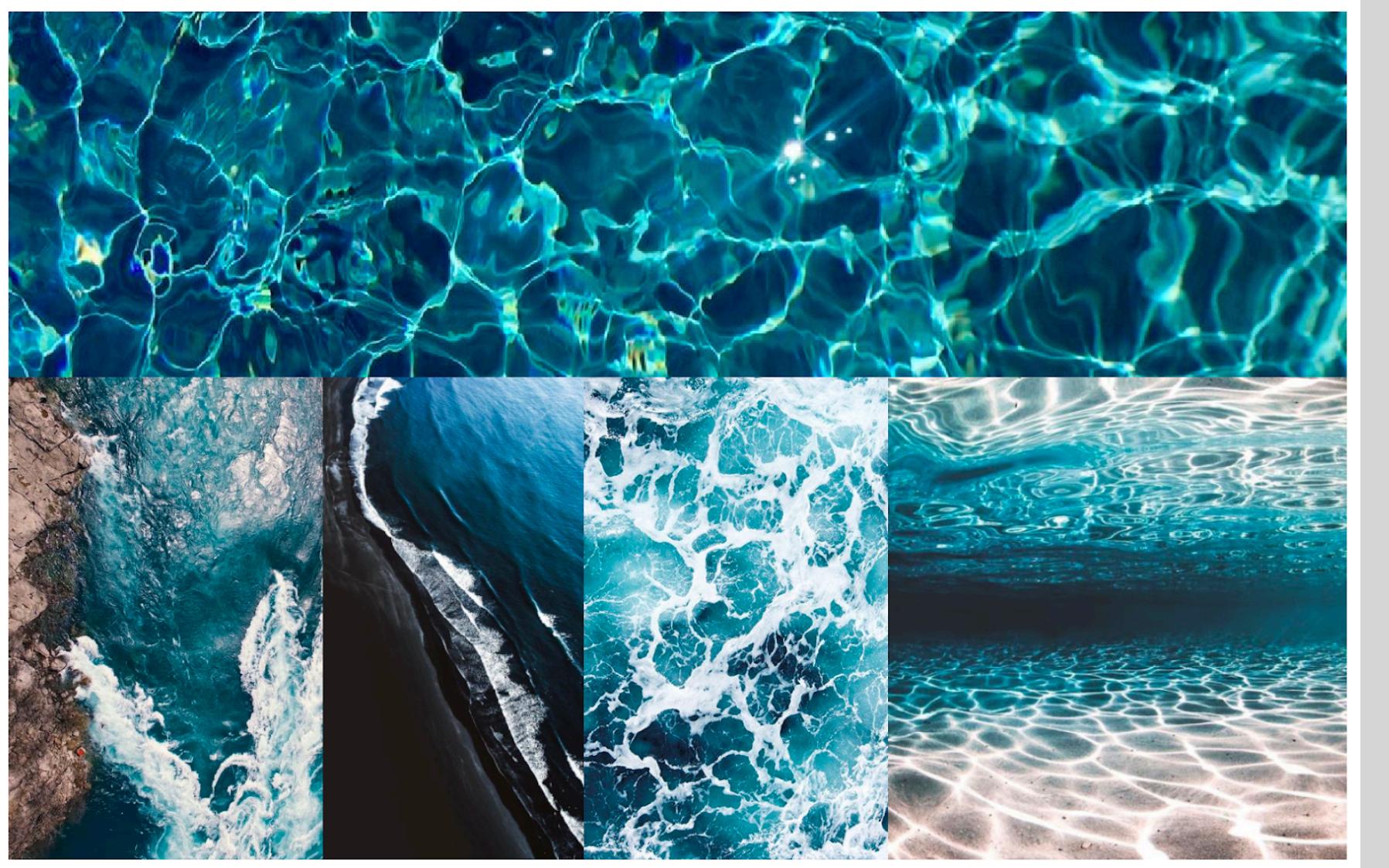
## PLAN B :



### Mouvement de particules dans l'espace

Notre objectif est de créer une immersion du spectateur, grâce à une projection d'éléments qui s'éloigneraient lorsque le sujet s'approcherait.

# Univers graphiques



## OBJECTIFS JOUR 2:

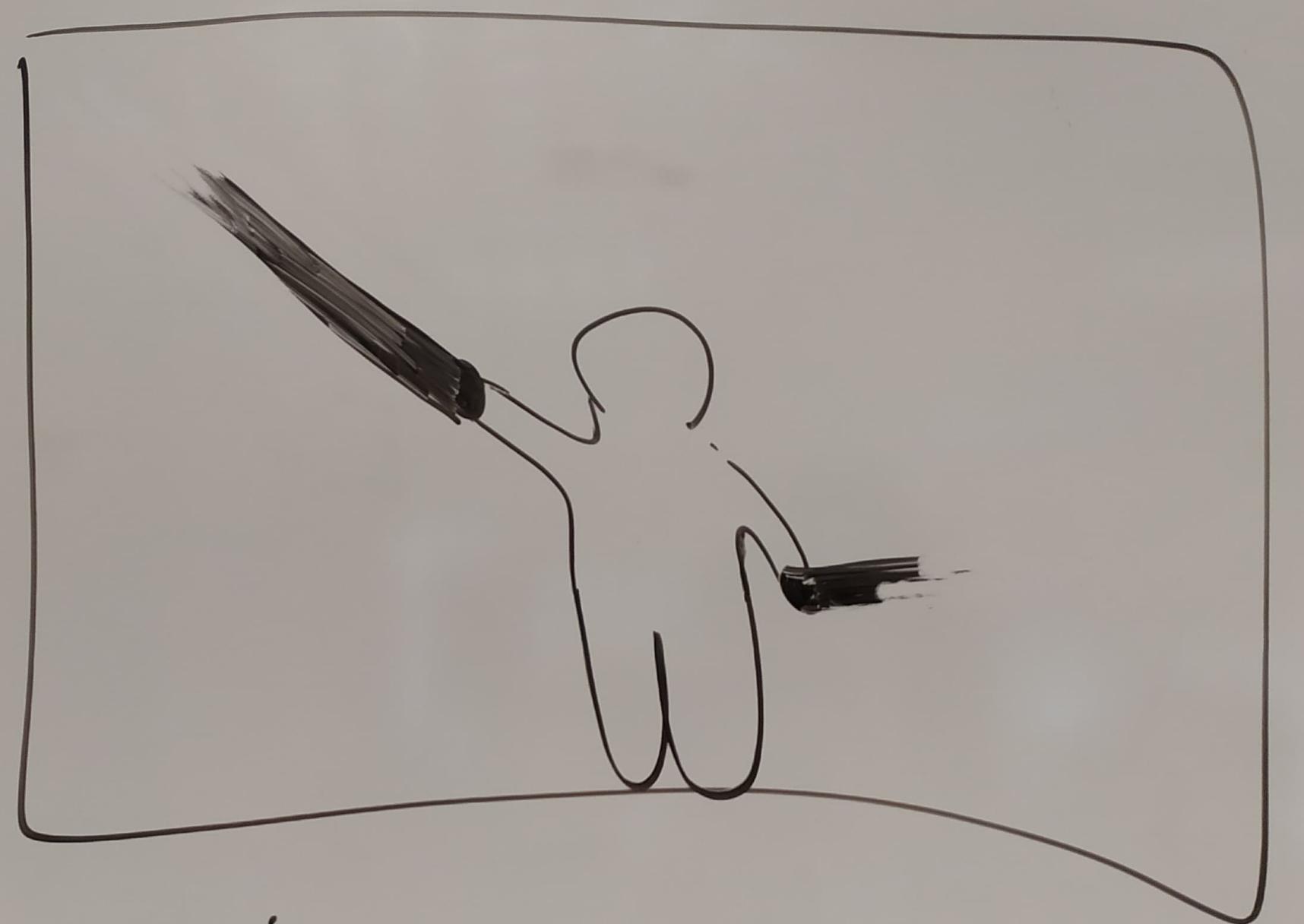
objectifs :

- Faire fonctionner le code (tester)
- Determiner le fonctionnement.
- ↳ Choix Graphique + detection . . .
- Continuer carnet de recherches.

PLAN A

Digital  
Painting

→ Bidore (une main Bleue et l'autre Rouge)



**REDIRECTION DU SUJET :**

## **DIGITAL PAINTING**

**OBJECTIFS :** Grâce à une caméra, et d'un tracker qui reconnaît les couleur, on peut « peindre » sur un écran.

# Univers graphiques

# Holographic glitch

Images réalisées par filtres appliqués sur des photos d'hologrammes

Ces images nous ont beaucoup inspirées de par leur aspect holographique très abstrait

**GRAPHIQUE**

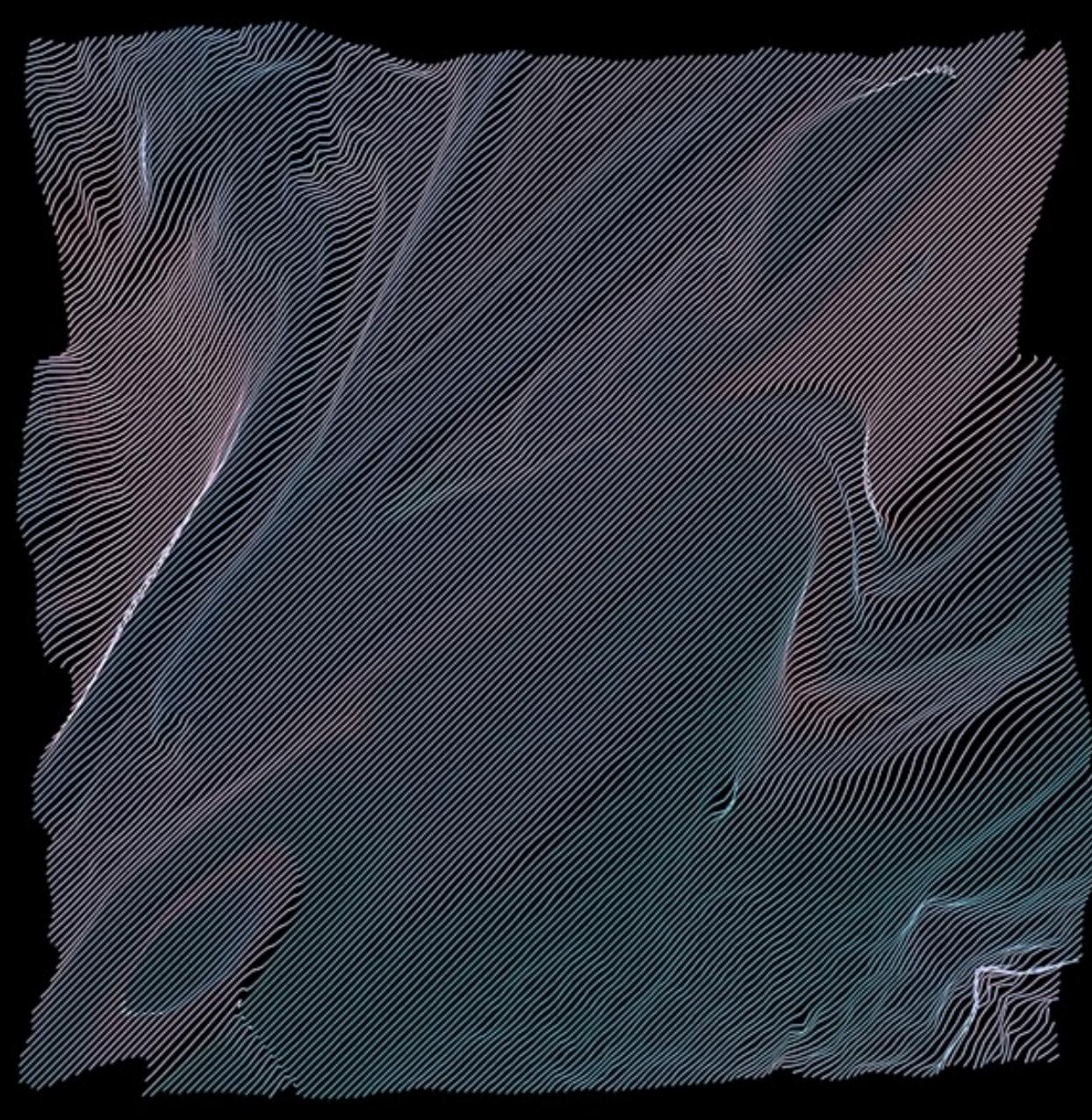
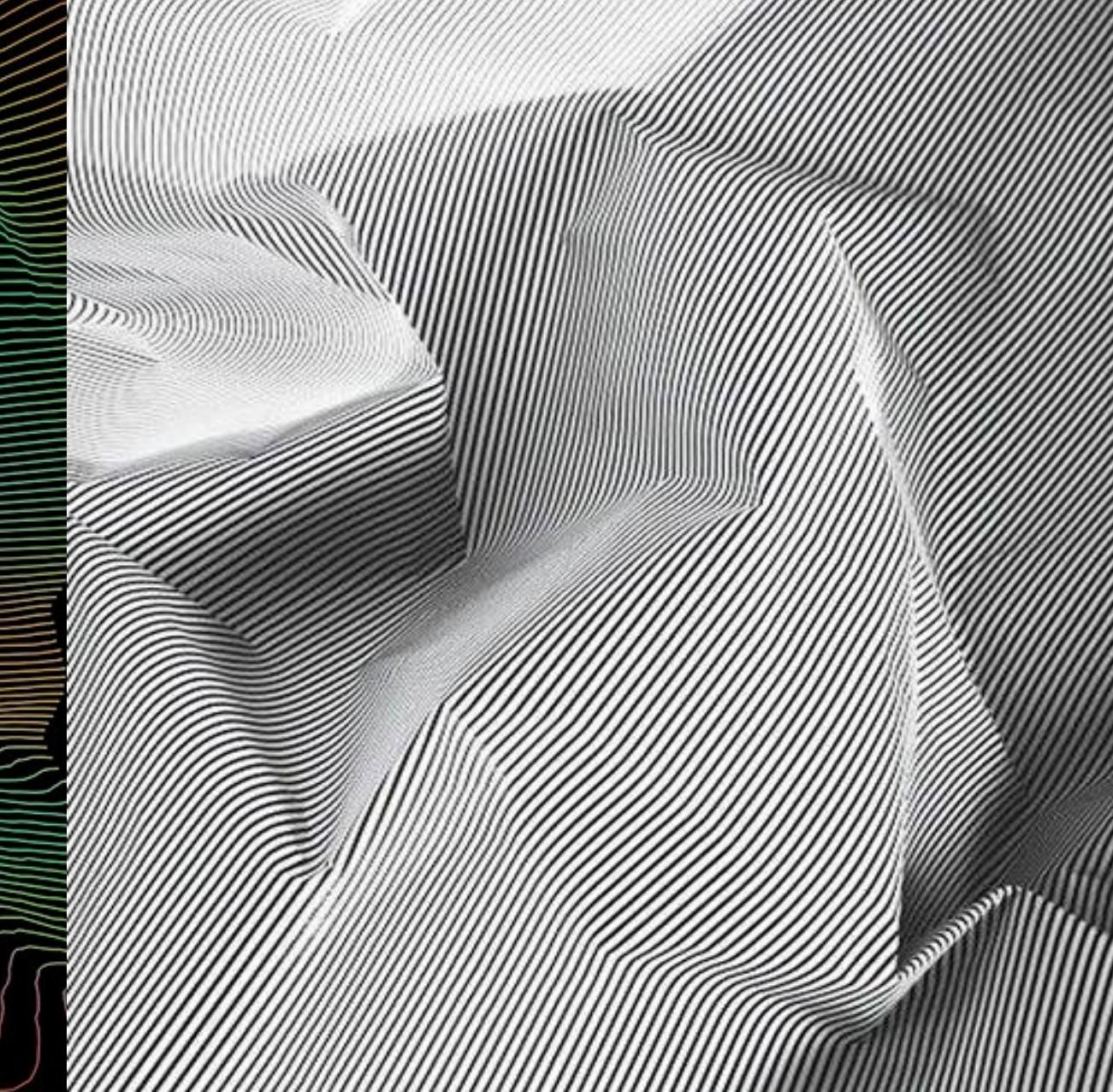
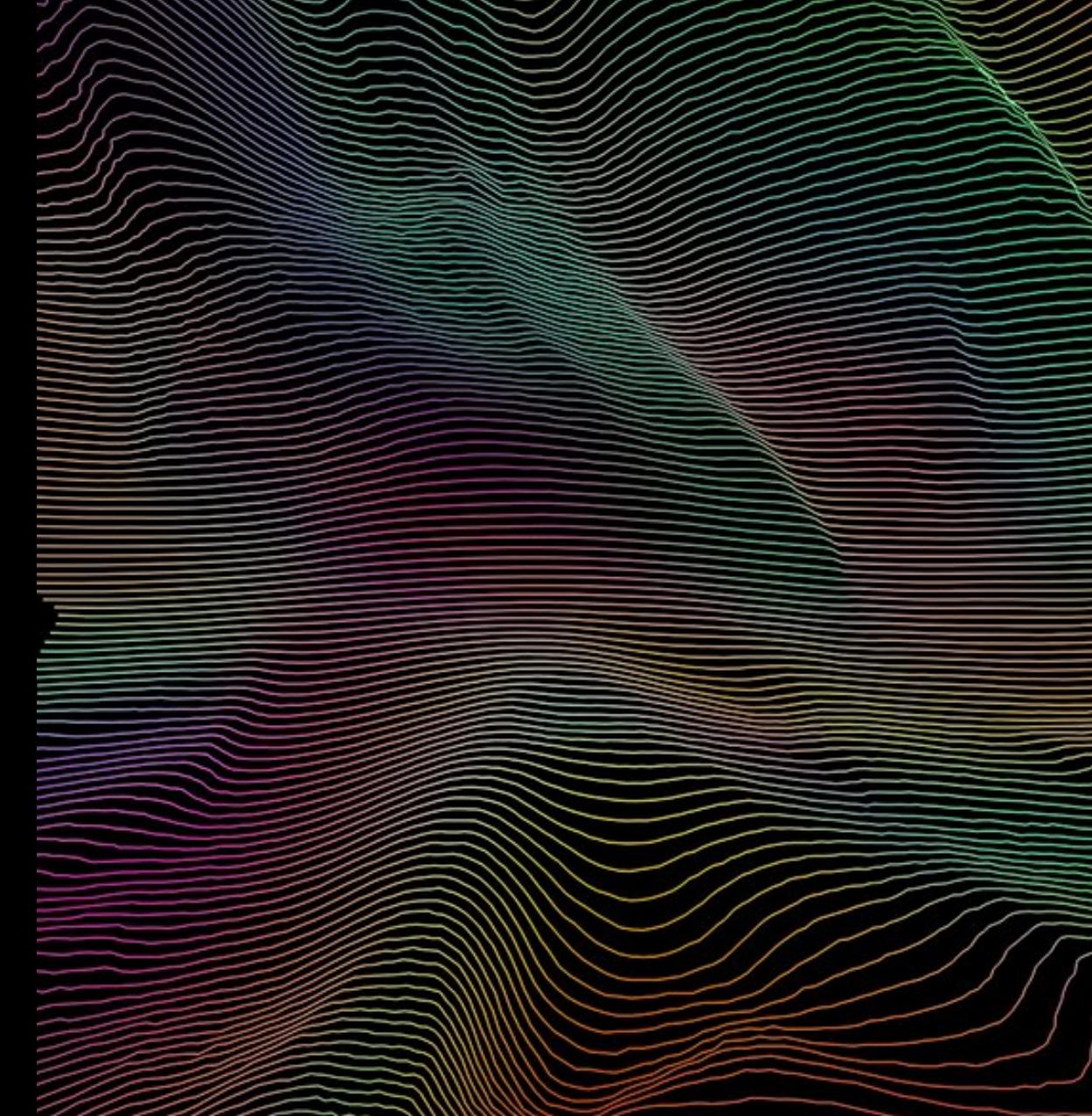
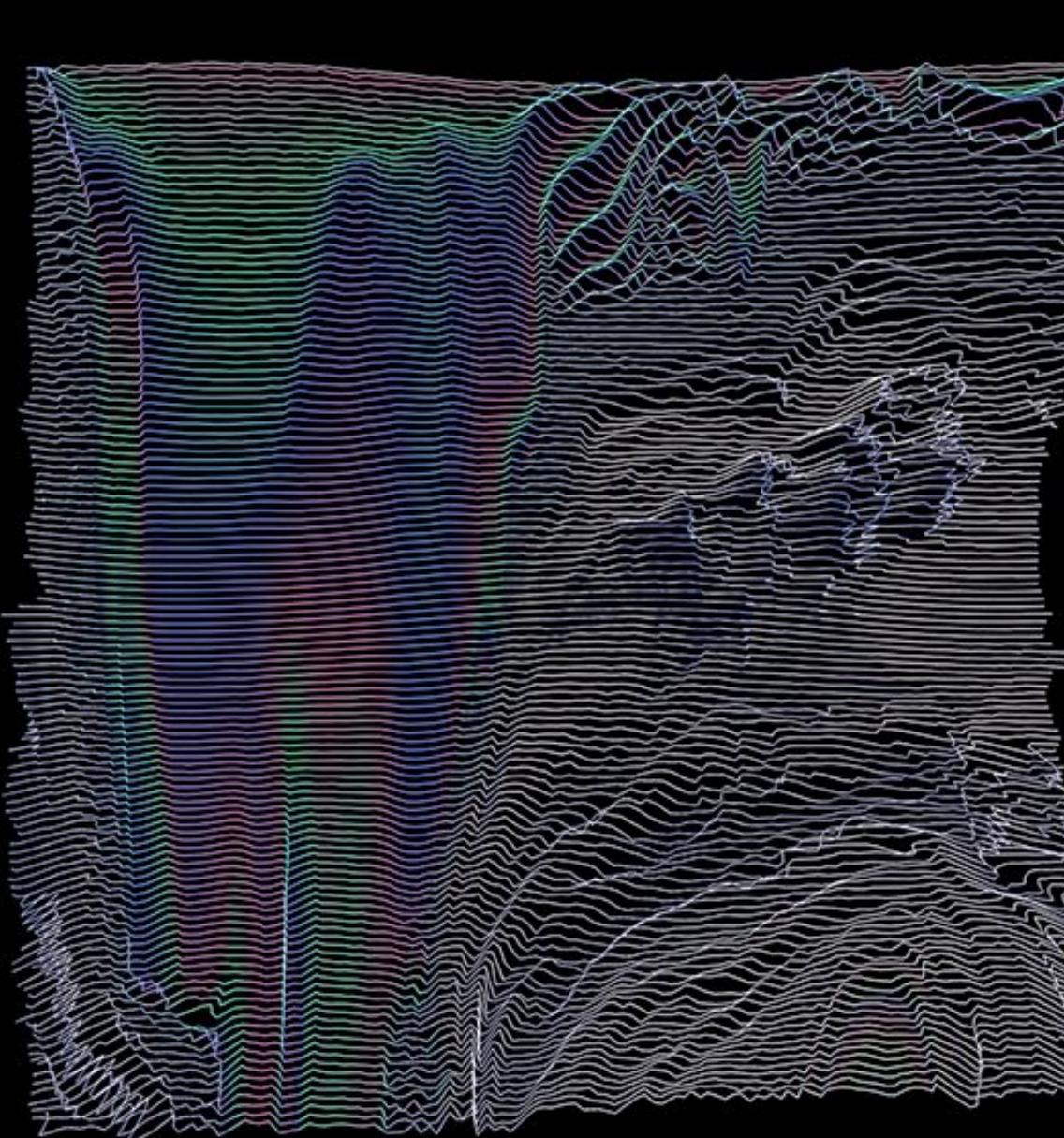
**PSYCHÉDÉLIQUE**

**RÉTRO**

**ROBOTIQUE**

**IMMERSIF**

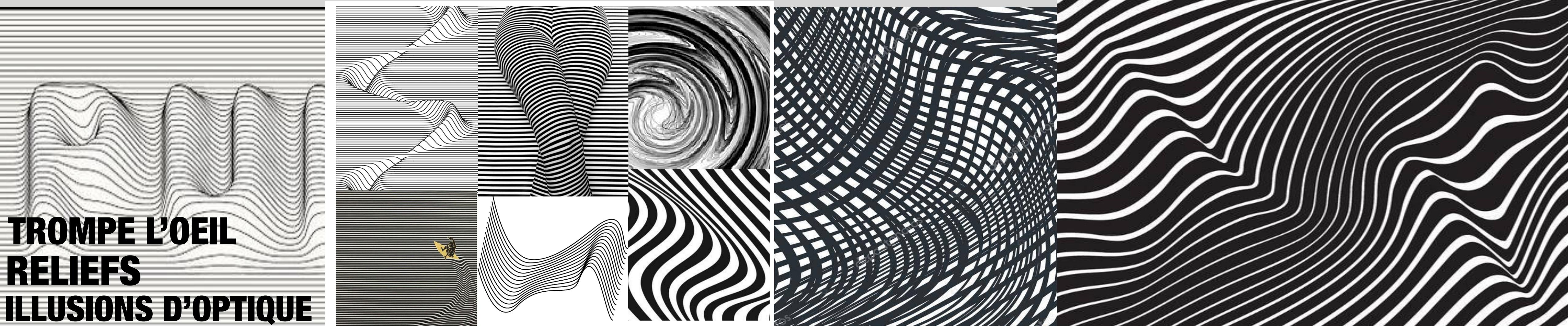
**HYPNOTISANT**



## Univers graphiques

Op art, ou art optique, est une expression utilisée pour décrire certaines pratiques et recherches artistiques faites à partir des années 1960, et qui exploitent la faillibilité de l'œil à travers des illusions ou des jeux optiques.

Nous avons voulu jouer avec des lignes très graphiques qui peuvent créer des reliefs, de la « 3D », comme quelque chose de mou que l'on pourrait toucher et qui modifierait ces lignes.

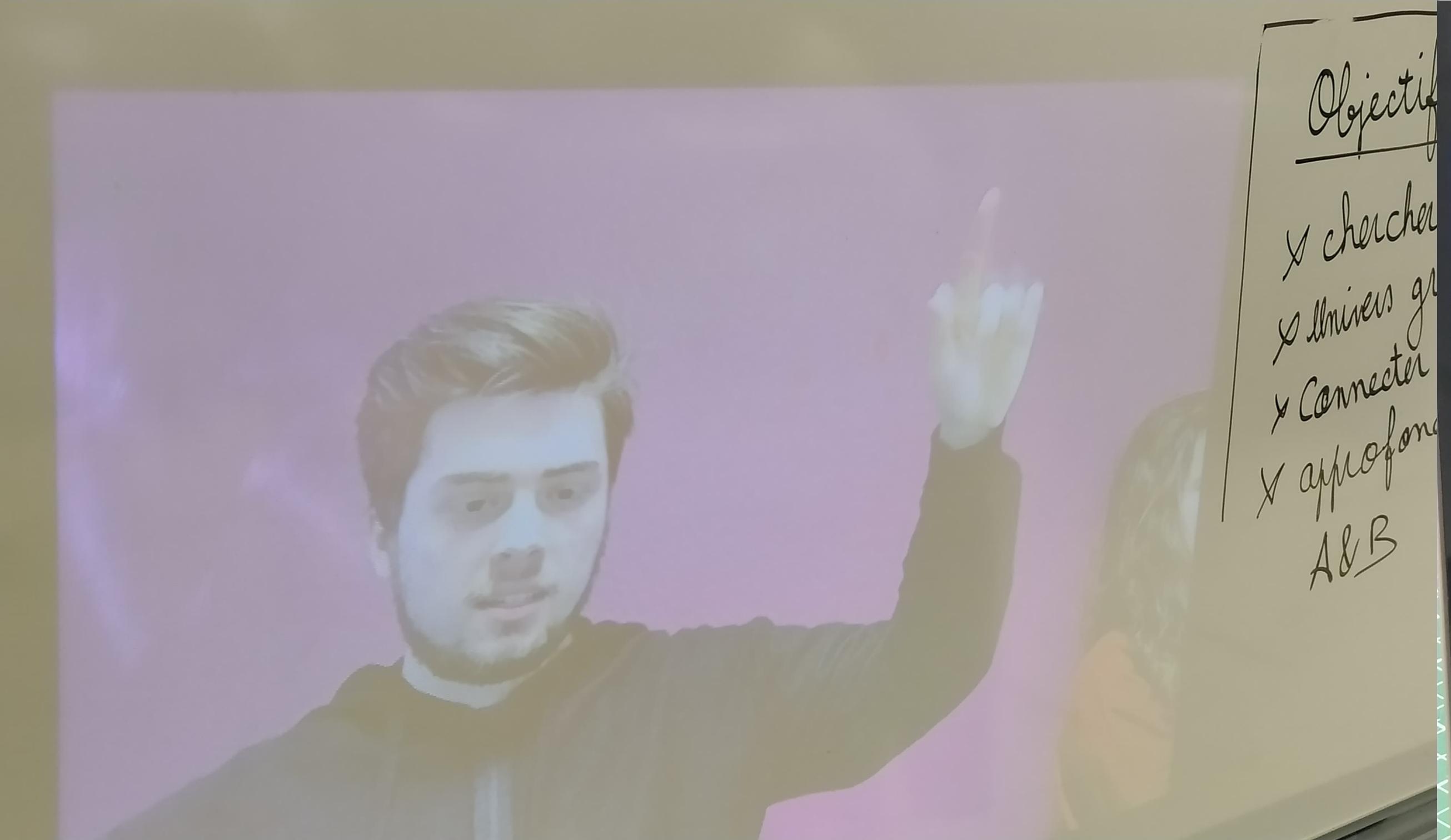


**TROMPE L'OEIL  
RELIEFS  
ILLUSIONS D'OPTIQUE**

# TESTS DE TRACKING



Test brightness



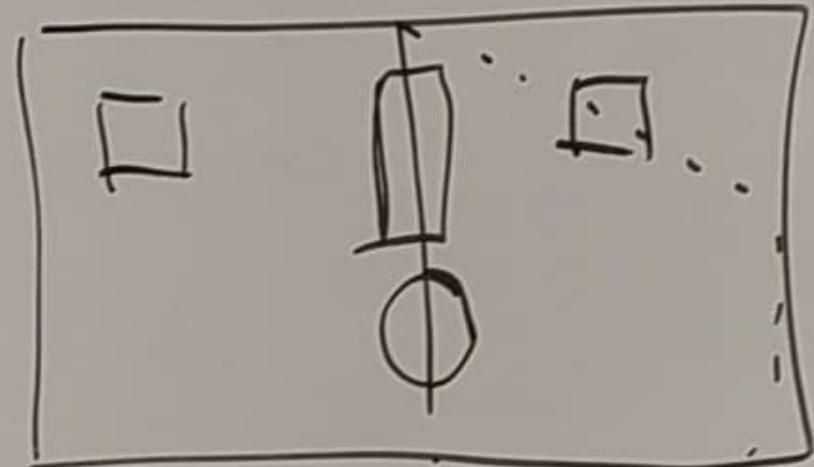
Test animations



# Redirection du sujet

Illusion de profondeur  $\odot$

→ écran + miroir  $45^\circ$



Interaction sur  
la perception de  
l'aménagement de  
l'espace

①

## OP ART:

Hologramme

“Escalier colimaçon”

Illusion d'optique

→ Tourner autour

→ réaction avec la voix:

✓ aigue : plus petites

- fort marches

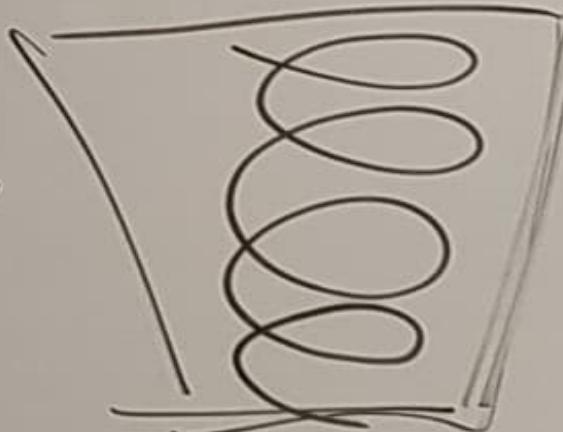
✓ grave : marches

+ fort plus hautes

court

✓ changer de sens

✓ vitesse, étirement



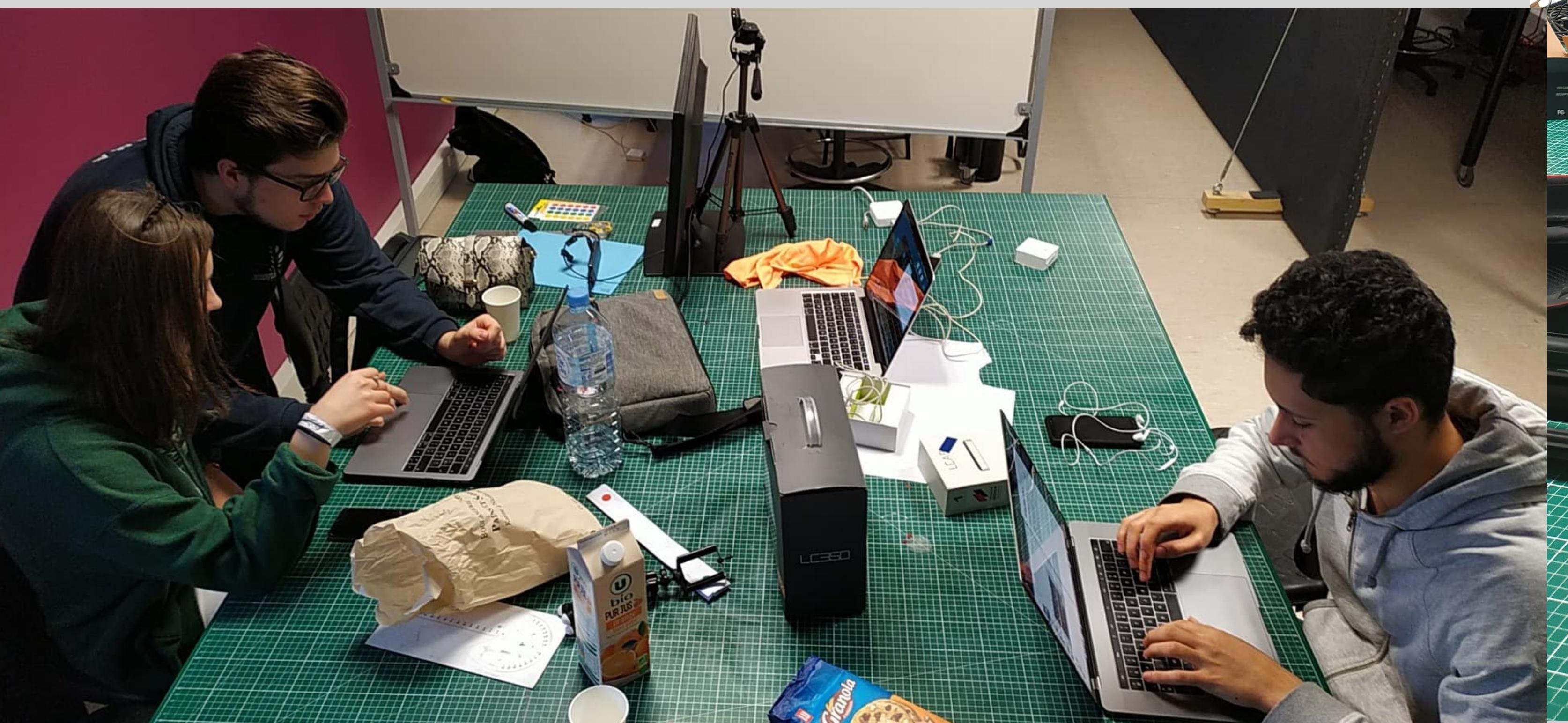
Pour notre nouveau plan A, nous sommes partis sur un hologramme, tout en gardant notre précédent univers graphique, le OP ART. L'image de l'hologramme serait donc une illusion d'optique en noir et blanc, ressemblant à une sorte de spirale. Cette expérience serait immersive puisque le spectateur pourrait se déplacer autour de l'hologramme afin de le voir de plusieurs points de vue. De plus, la variable de la voix serait ajoutée. En effet, avec des variations de la voix (ou d'un son) en jouant avec le volume, la vitesse ou l'aiguë et le grave, la spirale réagirait en changeant de sens ou en accélérant par exemple.

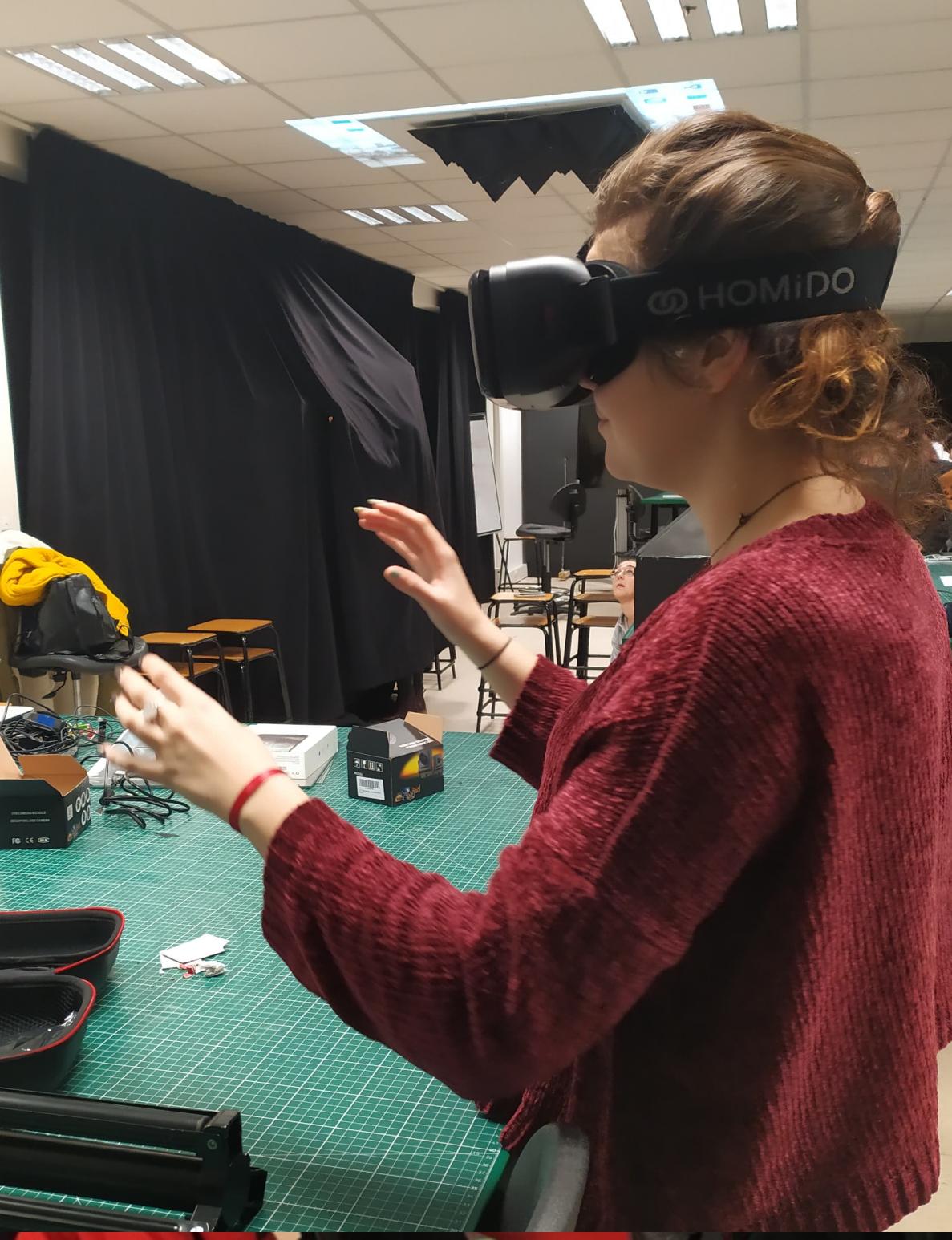
## OBJECTIFS JOUR 3:

### Objectifs :

- Chercher codes hologrammes
- Chercher codes AR
- Penser à des installations (ac miroirs)
- Carnet de recherches

**Sur le conseil des profs, nous avons ajouté de la réalité virtuelle au projet. Or nous avons par la suite abandonné cette idée car le code était trop difficile à appliquer.**





Objectifs: 30/01

- vidéo démo
- cahier de recherches
- installation → plans
- son
- storyboard vidéo

# Test du projet par nous-même



# Puis par des élèves



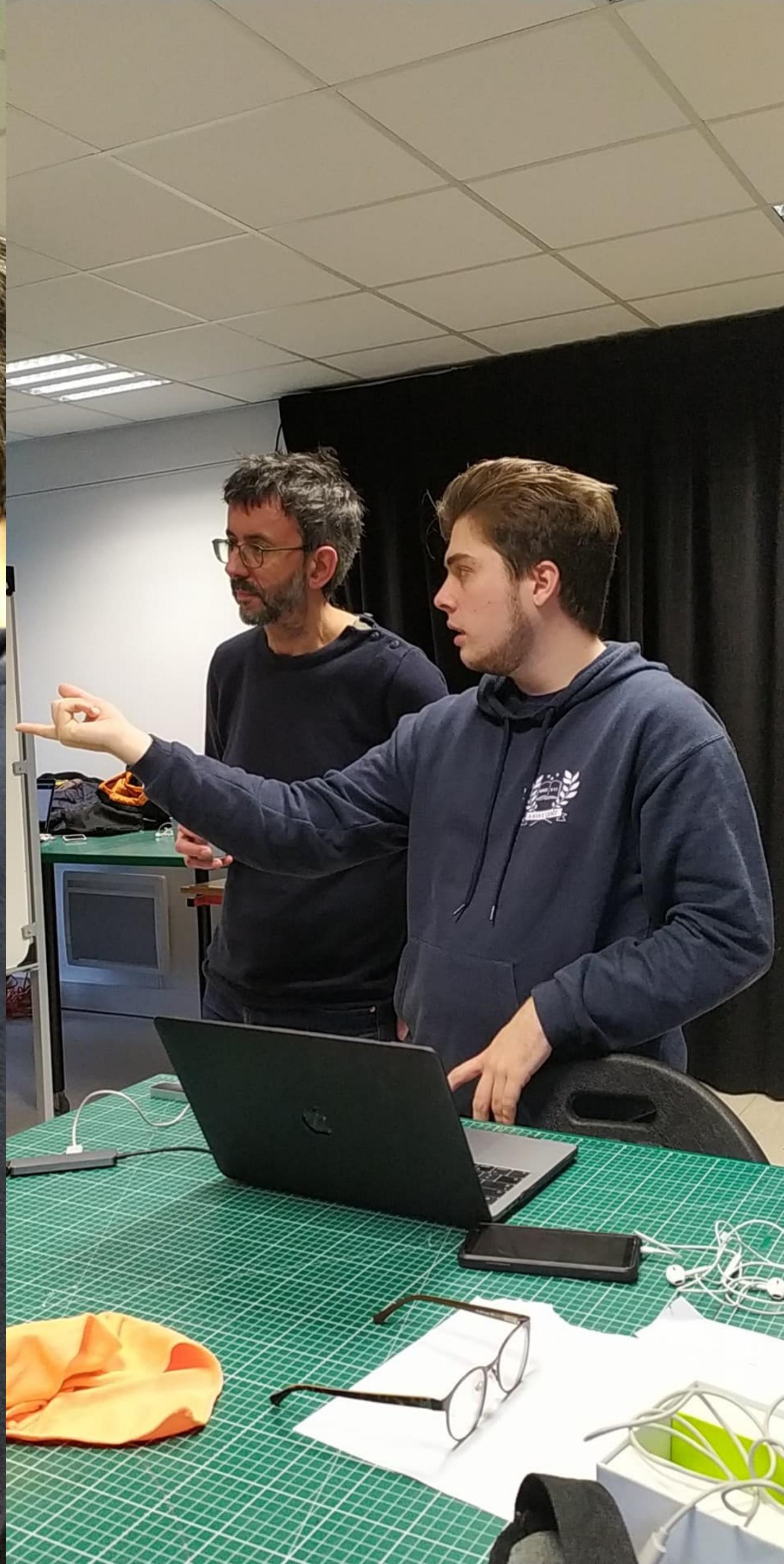
# Et par les profs

**Notre programme a été testé sur la fin la professeurs,  
on a eu le rendu qu'on souhaitait.**

**Notre installation fonctionnait bien et les professeurs**

**ont pu s'immerger dans notre univers.**

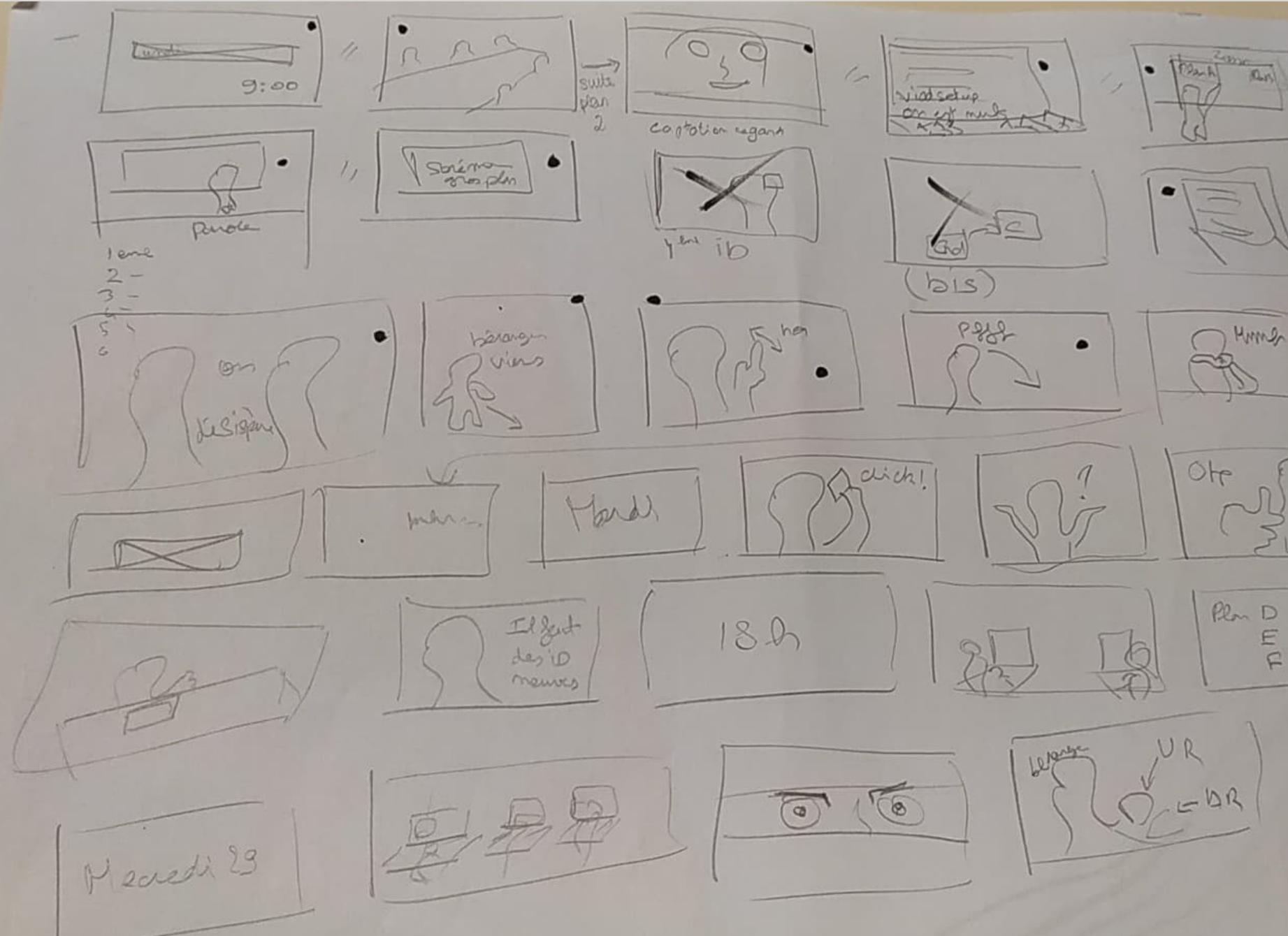
**Un grand merci à eux, qui ont su nous aiguiller tout au long de la semaine et qui ont pu nous permettre de nous re-motiver afin de mener à bien un projet.**



## Au tour de la vidéo

Nous arrivons au moment de la création de la vidéo de démonstration de notre projet. Pour le coup, nous réalisons un script avec un scénario et des différents plans que nous voulions mettre en valeur.

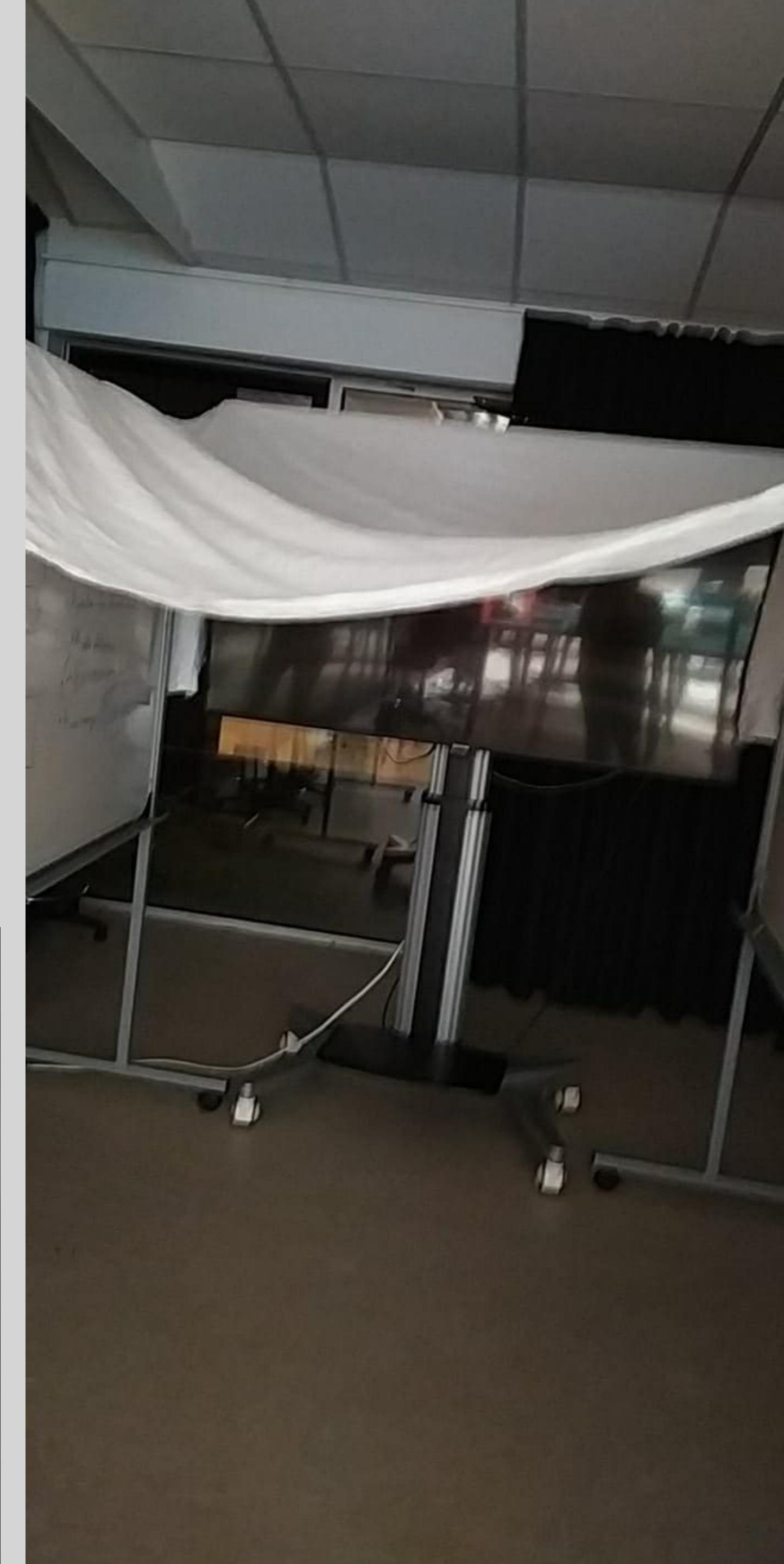
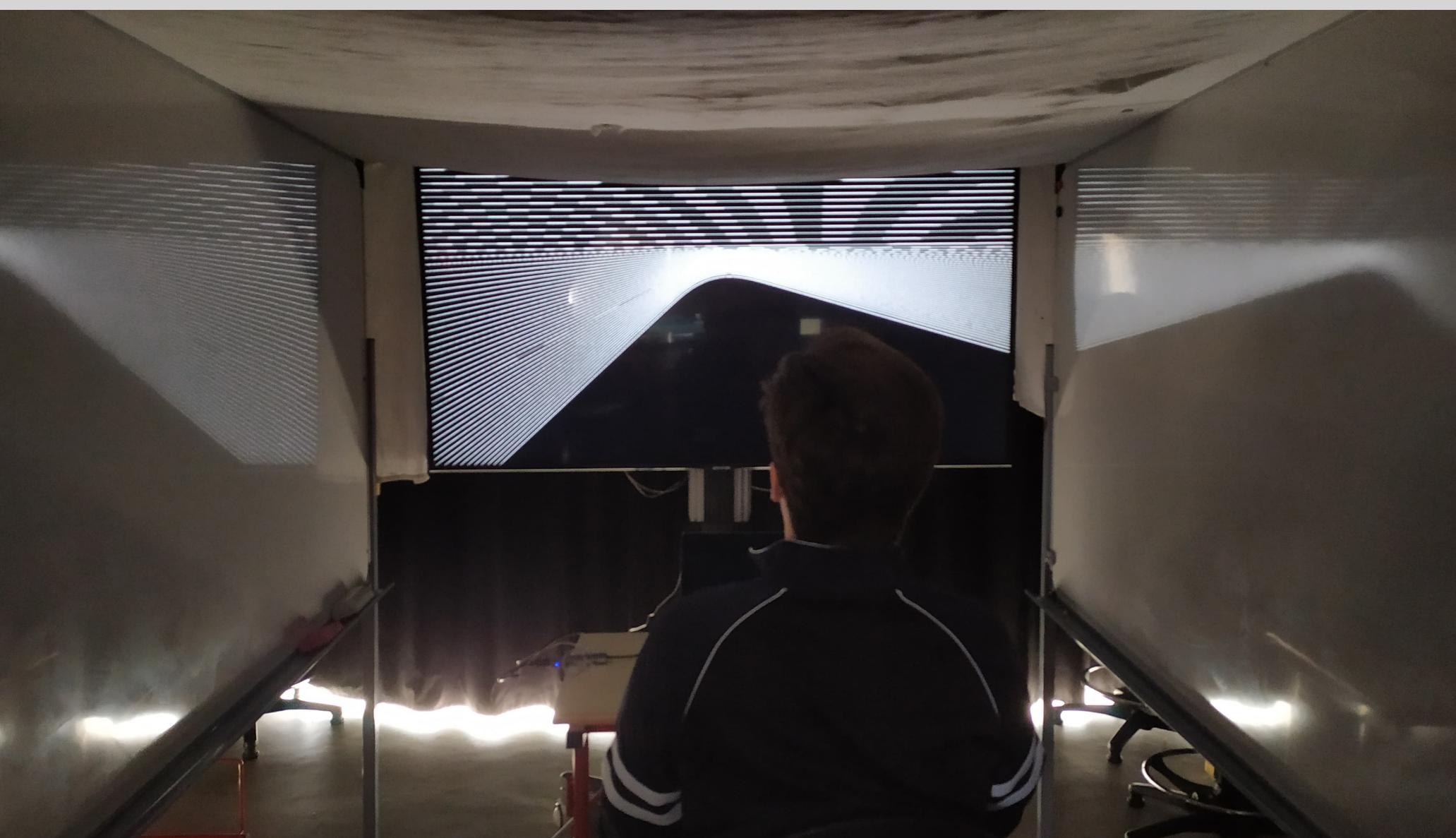
Pour ce faire, nous avions réalisé notre vidéo qui serait un récapitulatif BREF de notre semaine avec de l'humour pour montrer les différents soucis auxquels nous avons pu faire face.



# L'installation

**Lors de l'installation du matériel, nous avions essayé de créer une grande pièce sombre dans un coin de la salle du workshop.**

**Très vite nous nous redirigerons vers un environnement plus restreint en utilisant les tableaux roulants et des draps blancs au dessus, créant un faux plafond très bas. Au fond de l'installation un écran TV.**



# La musique

Notre choix musical s'est tourné sur un univers paranormal, comme un univers du monde de la nuit.

<https://www.youtube.com/watch?v=LYGVZQZ3WgA>



# Conclusion

**Cette semaine nous a été très bénéfique. En effet, ça nous a permis d'apprendre beaucoup de choses, nous avons fait une bonne avancée dans le code, en particulier Processing.**  
**Nous en avons également appris beaucoup sur les différentes façons de détection...**  
**Cela nous a également été bénéfique sur le travail de groupe, on a réussi à maintenir une bonne cohésion de groupe, nous nous sommes beaucoup concertés afin d'être finalement tous satisfaits.**  
**Nous avons également beaucoup apprécié jouer avec les installations des autres groupes,**