

USHINAYA PROJECT



**Virual & Interactive gallery
by Ushinaya**

Table Des Matières

1.Introduction projet
2.Outils
3.Cahier des charges
4.Message et explications supplémentaires
5.Détails interactions
6.Conclusion

INTRODUCTION PROJET

En dehors des cours je suis photographe à mon compte, je travaille avec des particuliers, des artistes et c'est une de mes plus grosse passion. A travers ce projet j'aimerai étendre le fruit de mon travail et de ma créativité en proposant une expérience virtuelle à travers mon art. Des photos interactives, balade dans les tréfonds de mes "oeuvres" et bien plus encore, à travers USHINAYA PROJECT j'aimerais proposer une introspection personnelle et visuelle de mon travail dans la photographie et étendre mes connaissances en développement orienté game dev. Bienvenue dans USHINAYA PROJECT, prenez place et appréciez ce que vous allez voir...

Organisation

Élève

Diego Babino
<diego@babino.ch>

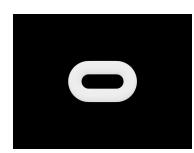
Maître d'apprentissage

Pascal Henauer
<edu-henauerp@eduge.ch>

OUTILS

Pour ce projet je vais avoir besoin de différents outils, voici un tableau récapitulatif de mes besoins.

Matériel	Technologie	Software	Hardware
Appareil photo	C#	Photoshop	Carte Graph. ok
Trépied		Unity	Ram ok
PC		Paint (tqt)	
Casque VR		Mega	



Appareil photo :



(Olympus E-300 E Volt)

Objectifs:



(40-150mm)



(12-45mm)

CAHIER DES CHARGES

Descriptif du projet:

USHINAYA PROJECT sera une application/jeu en Réalité virtuelle dans laquelle le joueur pourra évoluer dans un environnement d'une galerie d'art utopique et futuriste (en théorie) dans laquelle il trouvera des œuvres (les miennes). Avec ces œuvres il pourra interagir, vivre et faire des choses, comme entrer dans l'une d'elle, déclencher une animation en lien avec l'image, bref une expérience dans laquelle le joueur va ressentir mon esprit créatif à travers un dédale de salles et d'œuvres au style différent.

L'application disposera des fonctionnalités suivantes:

- Un écran d'accueil
- Une message de bienvenue
- Des œuvres avec lesquelles il pourra interagir en cliquant dessus
- Une musique d'ambiance
- Des animations sonores
- Mode solo
- (potentiellement) un système de début et de fin

Storytelling (point de vue du joueur)

Lorsqu'un joueur lance le programme, un écran d'accueil apparaît avec une musique d'ambiance (pesante) cet écran ne lui propose qu'une seule option: "lancer"

Une fois lancé le joueur sera transporté dans une sorte de salle d'accueil dans laquelle une seule issue est possible, une porte. Une fois cette porte ouverte le joueur se retrouve dans (à définir) il pourra se déplacer librement, visiter les différentes pièces, les différents couloirs, interagir (à prioris) avec toutes les œuvres qui elles auront une animation ou effect unique.

L'objectif est de plonger le joueur dans mon art et de lui faire vivre littéralement mes œuvres.

MESSAGE ET EXPLICATIONS SUPPLÉMENTAIRES

Le but de ce projet est de faire vivre mes photos d'une certaine façon car la photographie est bien plus vaste que ce que nous pensons, faire passer des messages à travers celle-ci ou partager un point de vue, nos émotions, nos ressentis bref la photographie est pleine bien plus vaste que prévu. Pour ce projet je vais notamment m'inspirer de **Kid A Mnesia**, un projet lancé par le groupe de rock **RadioHead**, ce projet est une visite virtuelle de leurs album du même nom qui amène le joueur dans leur univers audiovisuel et j'ai beaucoup apprécié ce projet. L'idée m'est venue en rentrant chez moi cette semaine, je pensais à différentes choses à propos de mon travail de photographe et en passant avec le bus il y avait une affiche publicitaire vandalisé par des gens et cette simple visions m'a donnée envie d'avoir quelque chose à partager et non simplement sur le Web ou en photo mais quelque chose de bien plus grand et réel. l'idée d'exposer mes photos en galerie me semblait bien trop éloignée et je me suis questionné sur le sujet et me suis demandé quelles options j'avais et là l'idée m'est venue très naturellement.

Image d'inspirations venant de Kid A Mnesia



Kid A Mnesia Exhibition by RadioHead - Playstation Blog



Proposition artistique très intéressante

Détails interactions

A définir, il faut que je choisisse les oeuvres à inclure dans le projet.

Conclusion

En conclusion, le projet **USHINAYA** offre une perspective passionnante sur la convergence entre la photographie, l'art visuel et la technologie immersive. En tant que photographe indépendant, l'auteur envisage de transcender les limites traditionnelles de la photographie en créant une expérience virtuelle interactive à travers laquelle les spectateurs pourront explorer ses œuvres de manière immersive et personnelle. Cette initiative ambitieuse reflète la volonté de l'auteur d'étendre sa créativité au-delà des cadres conventionnels et de communiquer ses messages, émotions et réflexions de manière plus profonde.

L'utilisation de la réalité virtuelle pour plonger les visiteurs dans un environnement artistique futuriste et les immerger dans un dédale d'œuvres interactives démontre l'évolution constante de l'art contemporain en intégrant des dimensions technologiques et narratives nouvelles. Inspiré par des projets tels que **Kid A Mnesia**, l'auteur entend créer une expérience similaire qui invite les participants à vivre ses œuvres de manière tangible et sensorielle.

Au-delà de l'aspect artistique, ce projet reflète également un désir d'apprentissage et de développement. En se lançant dans l'apprentissage du développement orienté jeu vidéo et en utilisant des outils tels que Unity et C#, l'auteur élargit ses compétences et explore de nouveaux horizons créatifs. Cette fusion entre la passion artistique et l'exploration technique est un exemple inspirant de croissance personnelle et professionnelle.

USHINAYA PROJECT illustre finalement l'évolution de l'art moderne, qui trouve de nouvelles façons d'interagir avec le public et de susciter des émotions intenses grâce à la technologie. Ce projet incarne la puissance de l'innovation et de l'imagination dans le domaine artistique, tout en invitant chacun à s'immerger dans l'univers créatif de l'auteur et à découvrir la photographie sous un jour entièrement nouveau.