

PROJET MAX 7

SEMESTRE 2

SOMMAIRE

INTRODUCTION	3
THÈME	3
DESCRIPTION	3
SCHÉMA FONCTIONNEL	4
INTERFACE	4
USERS STORY	5
BILAN GLOBAL	6
BILAN GESTION DE PROJET	6
REMARQUES	6
ENREGISTREMENT DU SON	7

INTRODUCTION

Dans le cadre du cours de signal, nous avons eu comme consigne pour le deuxième semestre de créer avec le logiciel MAX 7 une vidéo interactive, et synchronisée avec des sons. Dans ce dossier nous allons décrire notre projet, son thème, la répartition des User story, le déroulement et faire un bilan globale. Chacune d'entre nous a aussi un dossier personnel joint à celui-ci. Nous décrivons dedans ce que nous avons fait, les difficultés rencontrées et ce que le projet nous a apporté.

THÈME

Au tout départ, nous étions parties sur une vidéo sur le thème des superhéros Marvel, mais pour des questions de droits d'utilisation d'image nous n'avons pas pu utiliser les images de ces superhéros. Nous sommes tout de même restées sur un thème similaire, celui des comics, en reprenant des images d'onomatopées libre de droits dans des banques d'images sur internet. On s'est dit que pour ces images il était assez simple de trouver des sons, mais aussi assez simple à synchroniser.

DESCRIPTION

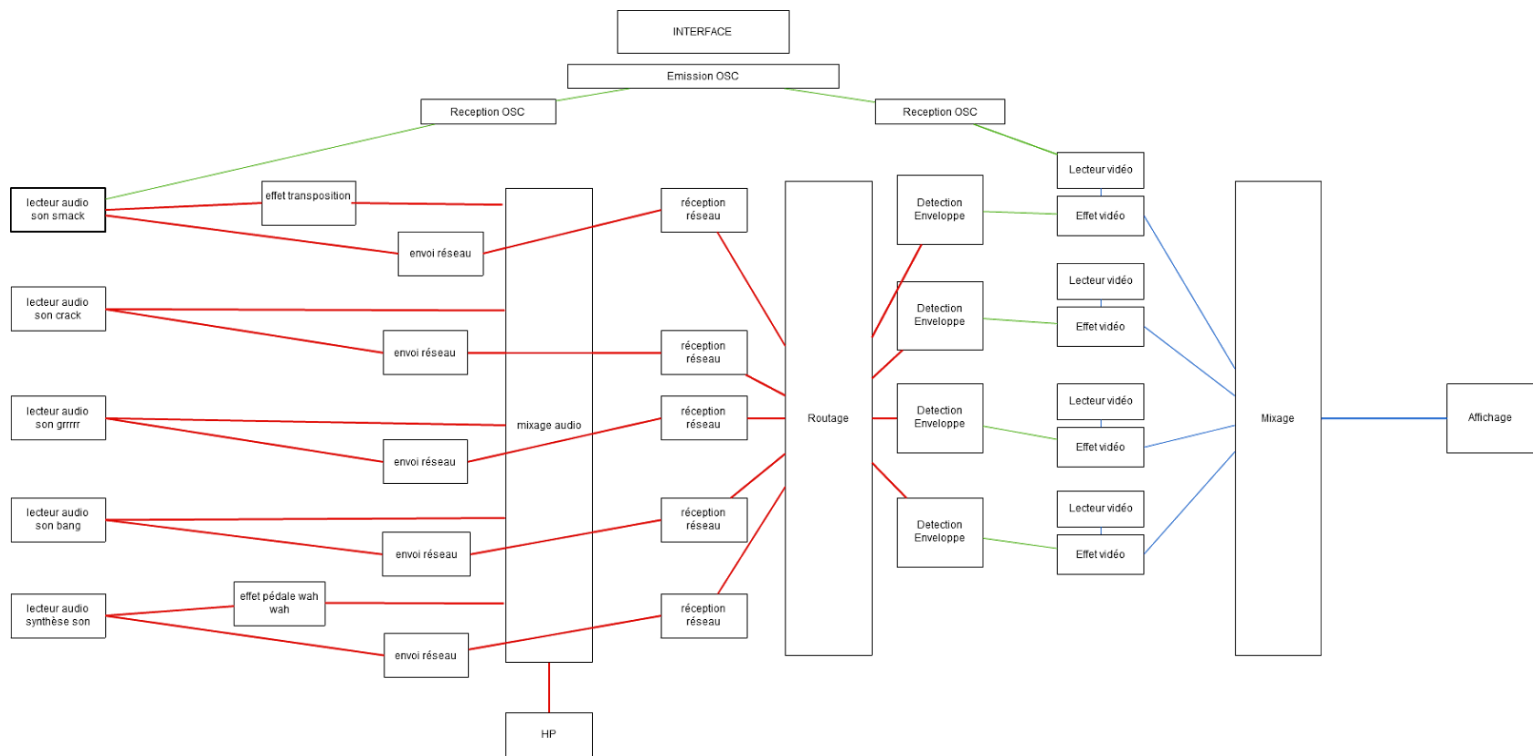
Notre application se découpe en trois régies, celle qui gère l'audio, celle chargée de la vidéo et enfin la dernière qui contrôle les deux autres précédentes, il s'agit de l'interface.

L'interface permet à l'utilisateur de contrôler l'application, il peut contrôler différentes options selon l'application. Nous voulions que l'utilisateur depuis notre interface puisse mettre play et pause à la vidéo et aux sons. Mais par manque de temps nous n'avons pas pu mettre en place cela.

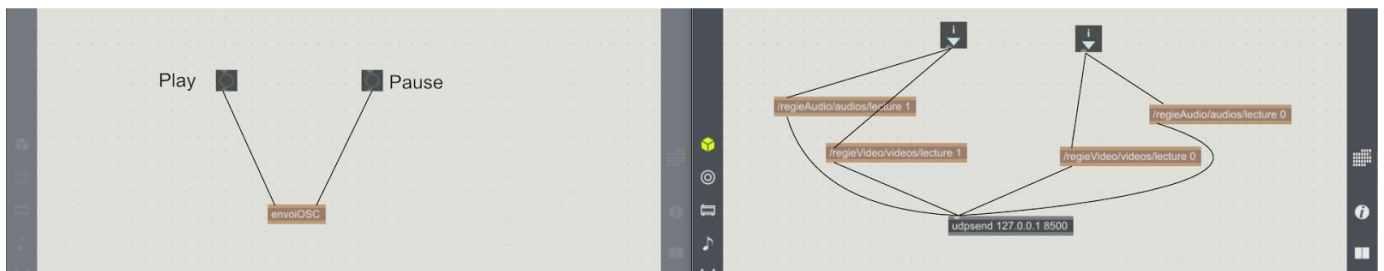
La régie audio nous a permis de créer un son, à partir de la synthèse FM et d'un accord choisi, de mettre deux des effets donnés sur certains de nos enregistrements et de mixer le tout pour pouvoir des sons agréables dans les haut-parleurs. Ensuite ces sons sont envoyés vers la régie vidéo.

La régie vidéo reçoit les sons de la régie audio, en fait une analyse et récupère des valeurs, dans notre application nous avons utilisé la détection d'enveloppe, la valeur récupérée est donc celle de l'amplitude crête. Cette valeur permet ensuite de synchroniser les sons avec des effets appliquées aux images (transformées en vidéos) en accord avec le son, par exemple le son bang pour l'image bang. Les images/vidéos sont ensuite mixées et affichées.

SCHÉMA FONCTIONNEL



INTERFACE



Comme nous n'avons pas eu le temps de faire se poser sur l'interface pendant le projet, voici une infographie. A droite vous pouvez voir les adresses OSC, sur le patcher envoiOSC.

USERS STORY

Régie Audio :

- A1 : Morgane → 100%
- A2 : Elise → 100%

⇒ J'ai mit beaucoup de temps avant de réellement comprendre ce qu'il fallait faire sur cet user story alors qu'au final cela n'était pas si compliqué une fois qu'on a compris mais je pense que certains user stories étaient mal expliqués, on avait du mal à comprendre où cela nous menait

- A3 : Elise → 100%
- A4 : Morgane → 100%
- A5 : Morgane → 100%
- A6 : Morgane → 100%
- A7 : Morgane et Elise → 60%

⇒ A cause d'un manque de temps et surtout à cause de l'indisponibilité des ordinateurs de la salle Macarena, nous n'avons pas pu tester et améliorer les connexions entre chaque user stories.

Régie Vidéo :

- V1 : Morgane → 100%
- V2 : Morgane → 0%
- V3 : Anaïs → 100%
- V4 : Anaïs → 100%
- V5 : Camille → 100%

⇒ Choisir les effets et ensuite les paramètres est assez long, de plus la gestion de Git Kraken m'a beaucoup interrompu lors de cet user story c'est pourquoi j'ai presque passé 2 TP entier sur cet user story, j'ai donc dû demander à une autre personne du groupe de faire les tâches qui m'étaient attribuées.

- V6 : Anaïs → 100%
- V7 : Camille → 50%

Interface :

- I1 : Camille → 50 %

⇒ Nous avons préférés nous concentrer sur les user story V7, et A7 pendant le peu de temps qu'il nous restait, de plus à cause de notre manque de connaissance sur Git Kraken tout ce que j'avais fait ne s'est pas enregistré, j'ai donc dû recommencer l'interface de chez moi mais sans pouvoir modifier dans le projet.

- I2 : Camille → 50%

BILAN GLOBAL

Notre application n'est pas fonctionnelle, le main de la régie audio et de la régie vidéo n'étant pas au point ainsi que l'interface, non effectuée par manque de temps et de moyens.

Même si l'application n'est pas fonctionnelle, toutes les tâches ont été effectuées dans leur intégralité.

BILAN GESTION DE PROJET

La gestion du projet du semestre deux était différente du premier. Ce semestre au lieu de gérer nos tâches sur un site internet, nous avons utilisé une simple feuille de papier avec un tableau et des post-it avec les tâches. Nous avons trouvé cette gestion de projet beaucoup plus simple d'utilisation et plus utile, car nous voyons directement l'avancement du projet. Cependant le nombre d'heures pour réaliser le projet pendant les cours ne nous a pas suffi pour le finaliser correctement. Certaines tâches ont pris beaucoup plus de temps que d'autres, c'est pourquoi au final la répartition du nombre de tâches n'est pas équitable, malgré le fait qu'on s'était bien organisé dès le début de projet.

REMARQUES

Le résultat obtenu sur la démo ne nous a pas permis de comprendre l'enchaînement final avec 4 vidéos car elle ne concernait qu'une seule vidéo.

De plus, nous n'avons pas eu assez de temps, nous avons trouvé que 3 TP n'était pas suffisant pour comprendre Git Kraken et pour tout finir, sachant que cela tombait aussi pendant le projet tuteuré et qu'il n'y avait qu'une salle pour toute la promo, cela était assez difficile de terminer en dehors des cours, les ordinateurs étaient toujours occupés.

Git Kraken nous a fait perdre beaucoup de temps, surtout au git master, car nous avons dû apprendre à l'utiliser en très peu de temps, et il est difficile à utiliser. Cela nous a fait perdre environ 3h pendant les TP.

Cependant, nous sommes d'accord pour affirmer que les tutoriels des différents user stories sur MAX nous ont été très utiles, nous avons pu plus facilement avancer par nous-même par rapport au premier semestre où le professeur était souvent occupé à répondre aux questions des différents groupes et donc indisponible.

De plus, le tableau papier était plus simple d'utilisation et plus utile que le logiciel utilisé lors du premier semestre.

Le schéma fonctionnel nous a aussi beaucoup aidé dans la réalisation du projet et à mieux comprendre ce qu'on devait faire.

ENREGISTREMENT DU SON

Nous avons voulu enregistrer les sons pour notre projet avec le matériel de l'iut. Nous avons réservé la salle Fox, mais nous avons eu les clefs de la salle de montage, et lorsque que nous sommes parties demander pour les bonnes clefs vers 17h30, il n'y avait plus aucun responsable dans l'établissement. Nous avons donc enregistrer nos sons à l'aide du portable de Morgane car nous n'avons pas trouvé d'autres horaires qui nous conviennent à toutes pour réserver une deuxième fois la salle Fox.