

Compte-rendu d'exploration 2

2023-11-06

Intro

Le travail d'exploration thématique 2 a pour but de continuer d'approfondir nos connaissances sur les techniques de créations génératrices de Touch Designer vue en classe.

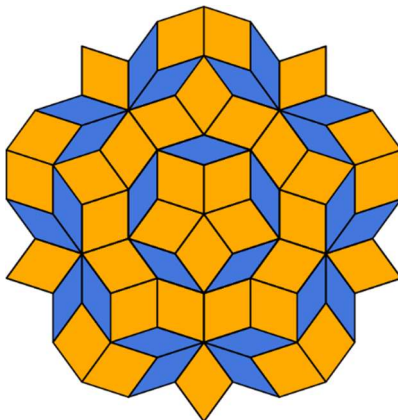
Mon inspiration pour cette exploration était une évolution de ma première. L'esthétique croquis/« Blueprint » pour les choix de couleurs (blanc sur bleu) et thématique (beaucoup de points et de lignes.) Les fractals sont encore une grande source d'inspiration mais je vais un peu plus vers le « Penrose Tiling » et les dessins Mandalas.

Inspiration Initiales

Inspirations pour le « Blueprints »: (Images prises sur google)



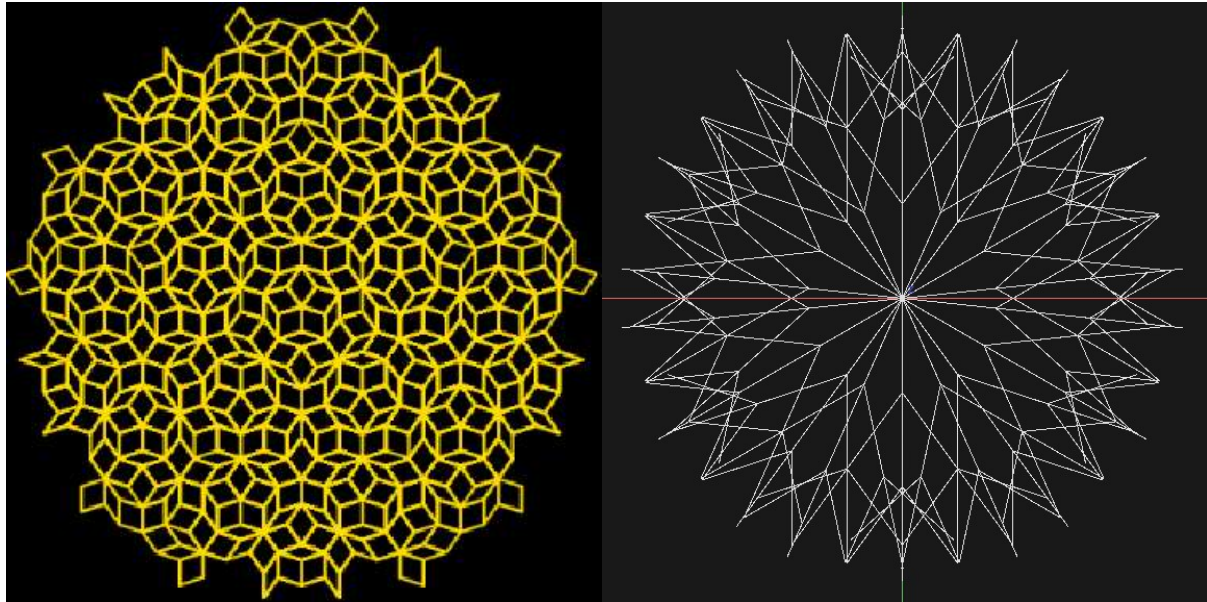
Inspirations pour le « Penrose Tiling » et les Mandalas:



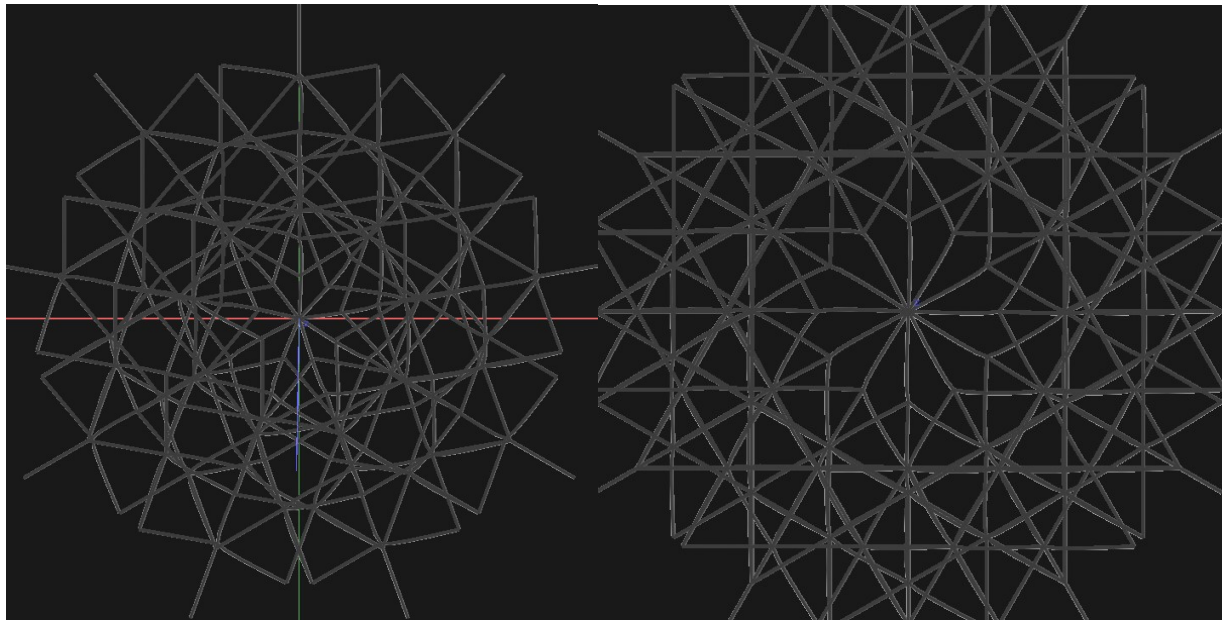
Recherches pour LSystem

J'ai d'abord commencé par utiliser les L System afin de générer différentes formes dans le genre désirer. J'ai eu une certaine difficulté puisque beaucoup de mathématiques se cache derrière ces formes particulières qui trace les mandalas et le « Penrose Tiling » J'ai trouvé en faisant des recherches les formules nécessaires afin d'avoir exactement les tracés de Penrose mais j'ai plutôt opté pour expérimenter et apprendre quels combinaisons forme des résultats intéressants.

La formule de Penrose VS le premier design que j'ai essayé :



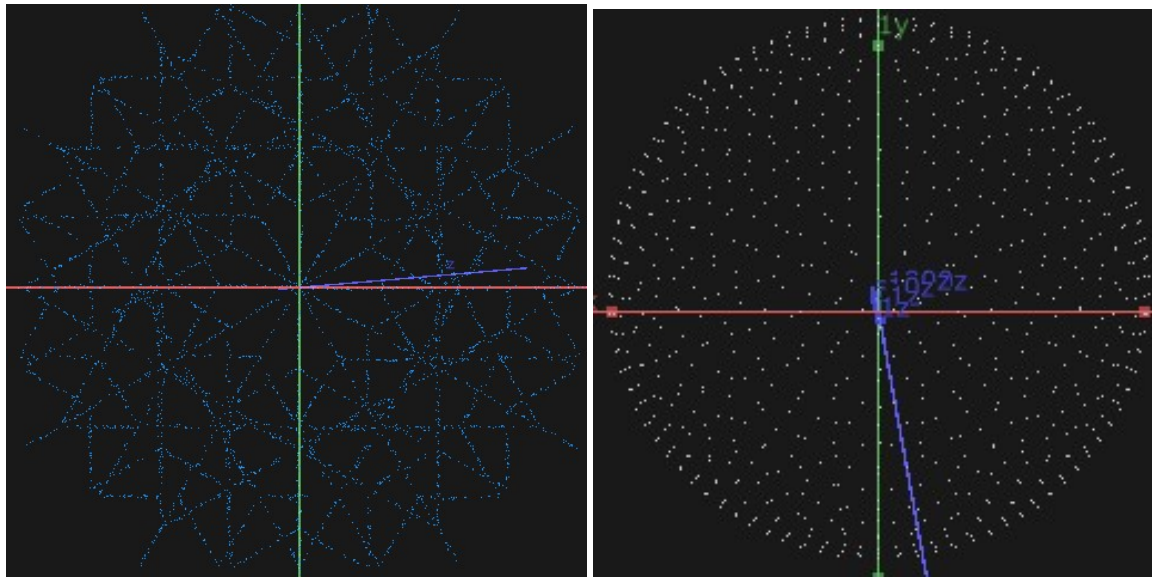
Avec de la pratique les formules que j'ai essayées ont donner de meilleurs résultats et j'ai décider de garder les 2 que j'aimais le plus pour mon exploration et mon prototype :



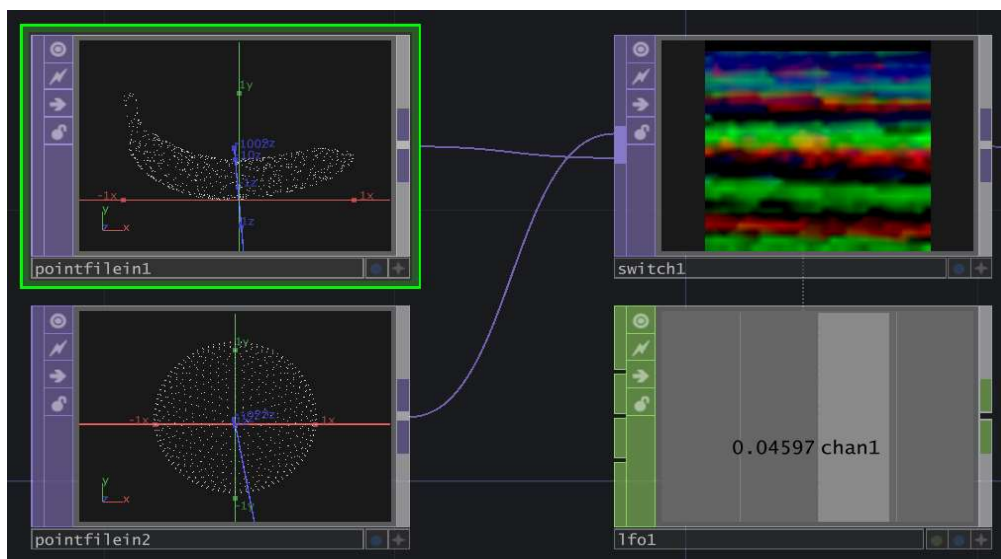
Tests de nuages de points

J'ai fait des recherches pour essayer de trouver comment il me serait possible de faire une transformation fluide entre mes deux tracés afin d'obtenir un effet de nuage de points qui se déplace pour dessiner une forme puis ensuite l'autre mais j'ai fait face à un problème : Les nuages de points en formats TOP peuvent être convertis à l'aide d'une switch avec l'option Blend pour avoir un mouvement fluide mais malheureusement je n'étais pas capable d'obtenir le même résultat.

Ma stratégie a été d'utiliser Sprinkle afin de créer un nuage de points en SOP aléatoire qui suit la forme de mes Mandalas mais la transition entre SOP et TOP n'était pas possible sans exporter mon SOP de LSystem et l'apporter dans Blender.



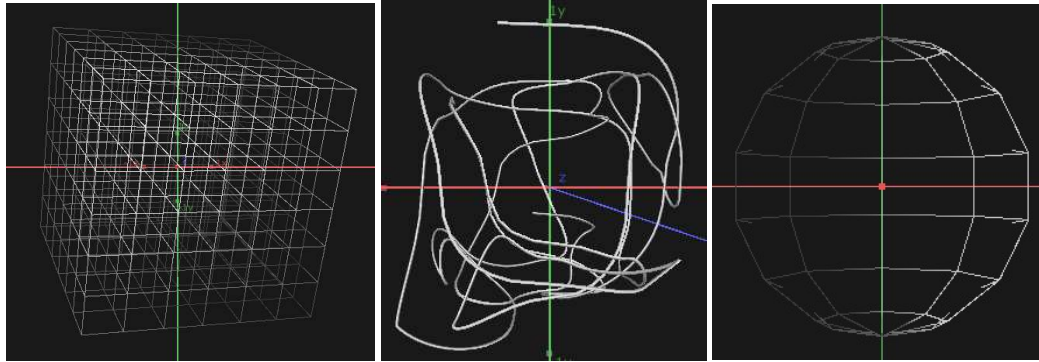
J'ai donc continué mes tests en utilisant des point files TOP et j'ai trouvé que cela fonctionnait très bien. J'étais donc coincé puisque je ne pouvais pas trouver la bonne boîte pour faire la conversion d'un à l'autre.



Résultats de l'Exploration 2

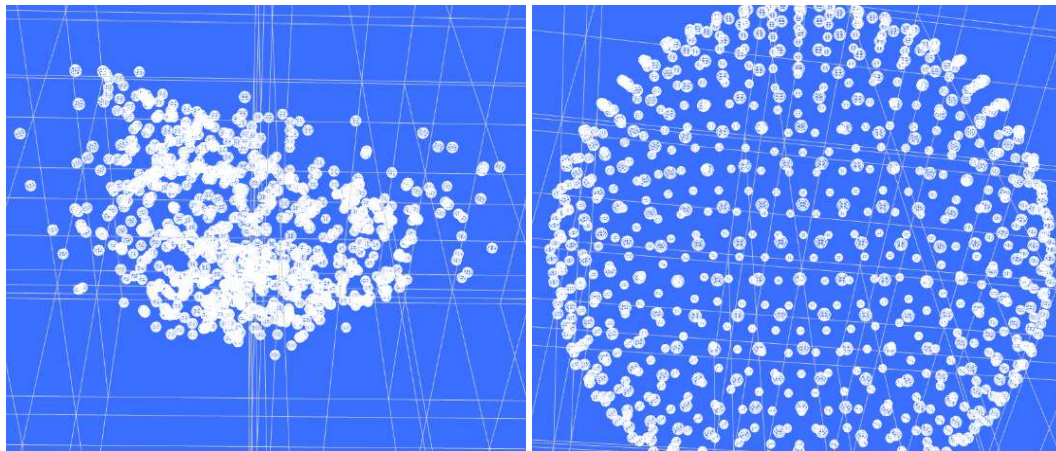
Faisant face à un problème de conversion j'ai commencé à tester si simplement superposer les deux tests donnerait un résultat intéressant. Même s'il ne s'agit pas ici du résultat que j'aurais espéré le look Blueprint est quand même obtenue et la transition est partiellement réussie.

Éléments pour obtenir le look Blueprint :



Les lignes tracés par la limite et les superquads ont été utilisés pour les instanciations dans la géométrie des objets. Le cube en grillage sert de background qui bouge légèrement pour donner le look désiré.

Les deux visuels obtenues : (1. Les transitions smooth avec des nuages de points par défaut.)



(2. Les formes générés avec les LSystem.)

