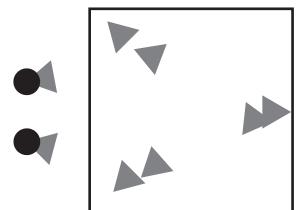


VeloKino Pyramide -> Marcel Duchamp

3 modules interactif

1 brain

9 lumières

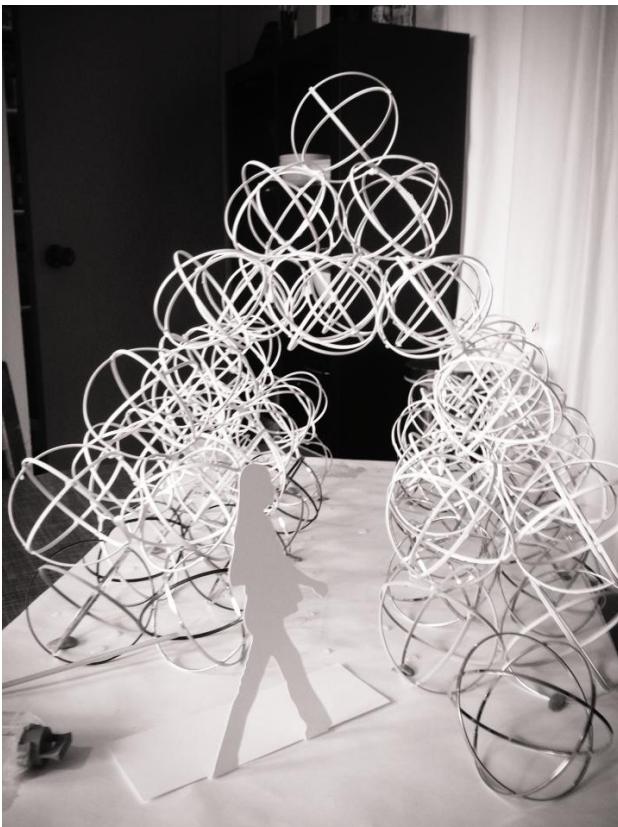


● = borne

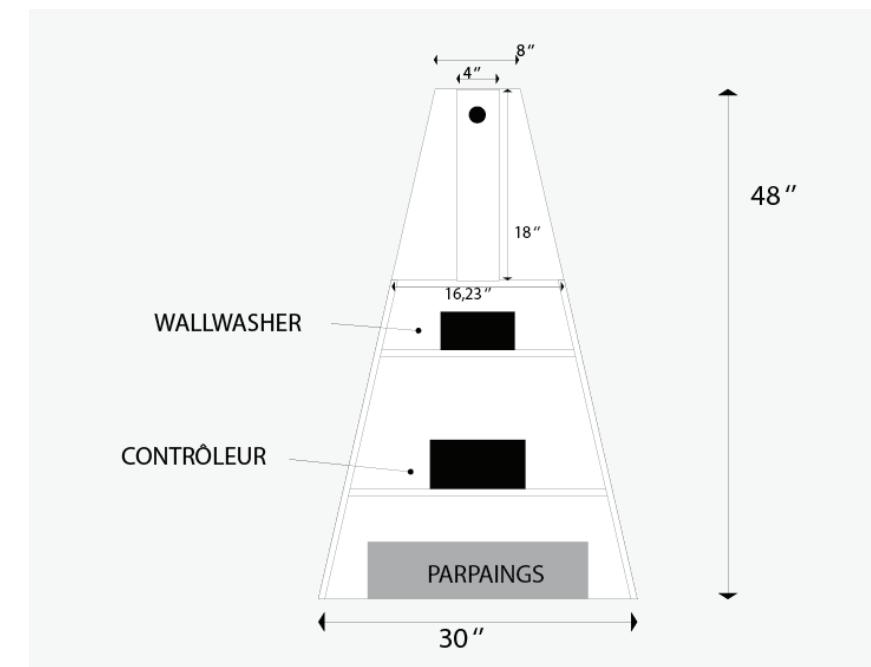
△ = Lx

□ = pyramide

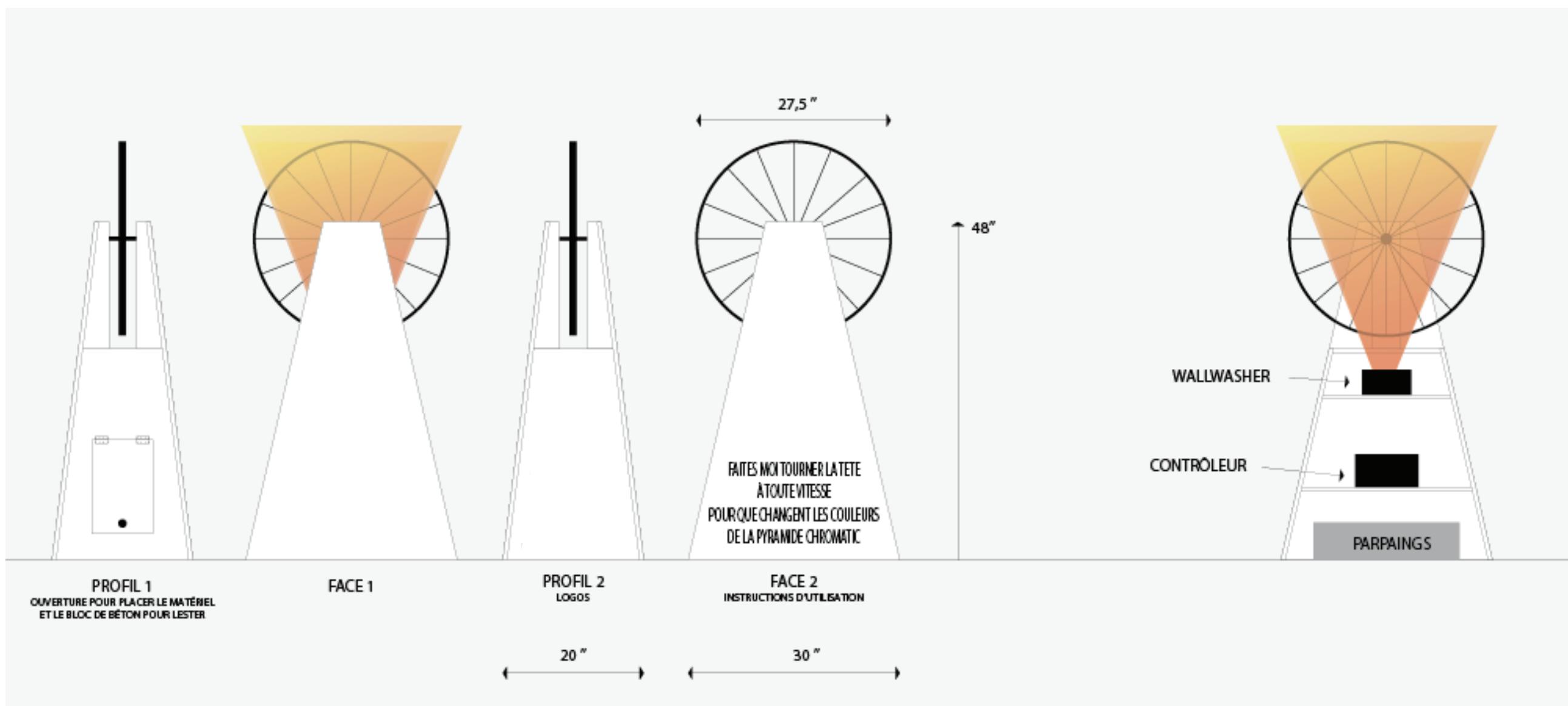
■ = Brain



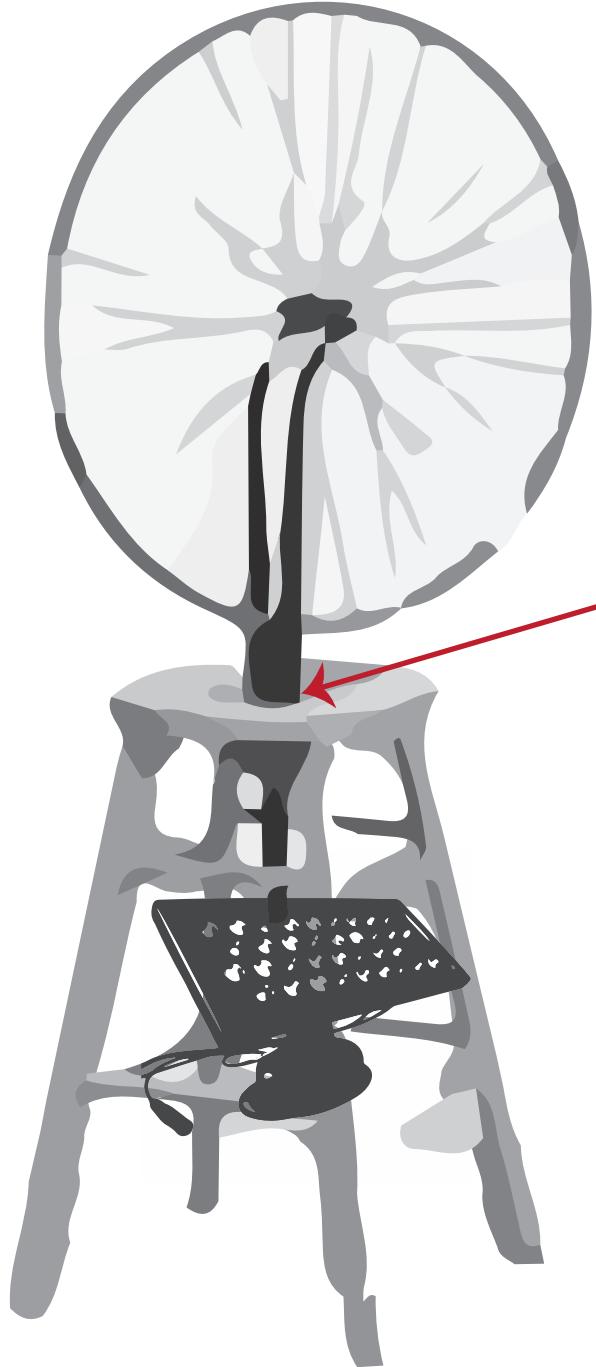
Inspiration des bornes interactives



Prototype Structure



Interface



Extérieur de la roue : pneu Blanc (sans marque si possible)

Roue : grandeur standard (700)

Rayon : Metal standart, afin de permettre de placer des billes de bois dedans ainsi que le capteur

Senseur sur la roue : aimant fixé sur un rayon

Fourche: Contient l'autre partie du senseur

Fixation de la fourche : Doit être fixée (rigide)

Un prise Xlr Doit passer à l'intérieur de la fourche (fig1)

Recommandation : deux U-Bolt par fourche (fig2)

Base : le tabouret

On peut le couvrir de spandex afin de diffuser la lumière du wall washer

On devrait prévoir le mettre du poids dans la base du tabouret pour prévenir la bascule.

Filage : Dmx in

Dmx out

Ac

Senseur out

fig 1 ~XLR Ø~20 mm

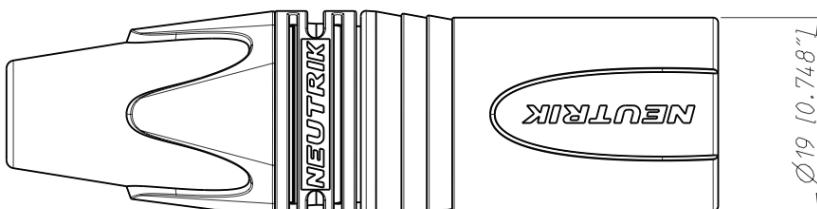
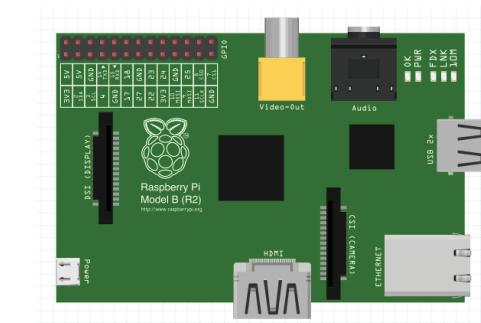
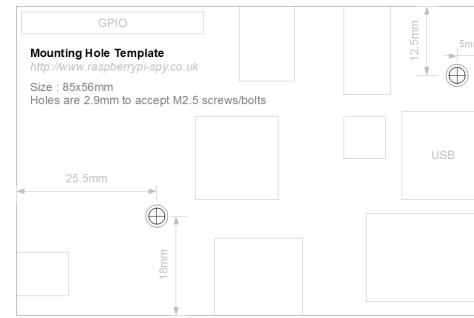
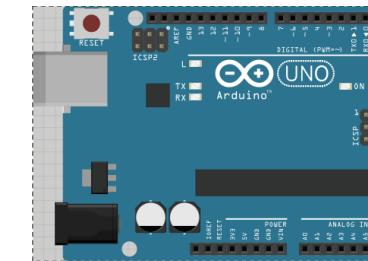
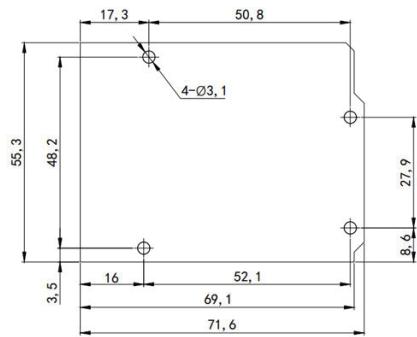
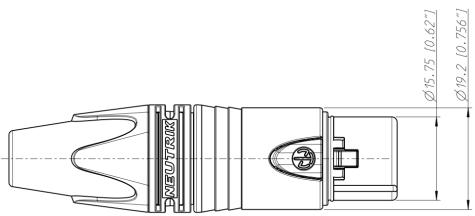


fig 2
u Bolt



Electronique



Scénarisation interactive

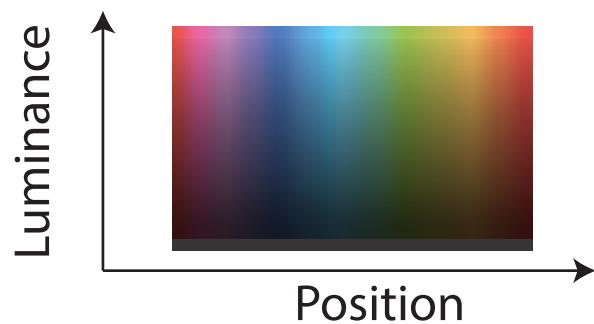
Entrée (input)

vitesse de rotation

direction (?)

Sortie (output) LX

qté Luminance, vitesse de déplacement du curseur dans le hue
au delà d'une certaine vitesse, les lumière flash(?)
direction de l'incrémentation dans le graph des couleurs



Audio

Mettre des billes de différents matériaux (présence acoustique du son)
À voir si l'on peut mettre du son amplifié:
si oui; lecture d'un échantillon à la vitesse de rotation et à la direction