

Ontwerp

Functioneel Ontwerp:

Het idee is om in een ruimte van 2,5m x 2,5m een installatie te maken met als inspiratie kunstenaar Levi van Veluw.

Versie 1.0

Aan de buitenkant word een soort van piramide met daarop een bepaald textuur of er komen spiegels op.

In de piramide komt een ruimte van waarschijnlijk 1,5m x 1,5m x 2m maar de maten kunnen nog veranderen.

Deze ruimte word pikkedonker en er komen schuifdeuren in zodat je naar binnen toe kan.

De wanden van de kamer zijn bedekt met spiegels en in het midden hangt/staat een paspop waar een projectie op word gescheten de projectie laat lijken of er een bepaald textuur op de pop zit.

In de kamer komen een stuk of 8 knoppen met ieder een ander textuur er op en een klein lampje er bij zodat de knop te vinden is.

Als er op een knop word gedrukt veranderd de projectie op de paspop naar een textuur dat bij de knop pas.

Versie 1.1

Voordat je de kamer in gaat kan je ook een quiz doen en aan de hand van je antwoorden krijg je een gezichtsfilter.

Versie 2.0

De buitenkant van de installatie word een groot wit hoofd waar je in kan.

In het hoofd is een kamer met overal verschillende texturen die je kan voelen.

Aan de buitenkant staat een laptop met daarop een vragenlijst die je in kan vullen.

Er zijn 3 vragen met 2 antwoorden hieruit kunnen 9 verschillende uitkomsten uit komen, en er is een bonus vraag met 3 antwoorden en die beïnvloed het geluid dat afgespeeld word.

Wanneer "Resultaat" gedrukt word komt er videomapping op de buitenkant van de installatie met bijpassend geluidsfragment.

Technisch Ontwerp:

Versie 1.0

Als er op een knop word gedrukt veranderd de projectie op de paspop.

Hiervoor heb ik nodig:

- 1 beamer
- laptop
- makey makey (<https://makeymakey.com/>)
- karton
- aluminium folie
- bubbeltjesplastic
- Draden om alles te verbinden

Hoe het gaat werken:

Iedere knop is gekoppeld aan een ingang op de makey makey.

Wanneer er op een knop wordt gedrukt geeft de makey makey een signaal aan de laptop door die hoort bij de ingang waaraan de knop gekoppeld is. (bvb. A)

Op de laptop is gecodeerd welk plaatje bij welk signaal hoort. (bvb. Signaal A = Plaatje 2)

De laptop stuurt daarna het juiste plaatje naar de beamer.

De beamer blijft het plaatje net zo lang laten zien totdat er een ander plaatje komt.

Versie 1.1

Quiz met gezichtsfilter

Hiervoor heb ik nodig:

- Laptop
- Webcam

Hoe het gaat werken:

Er komen 5 vragen met ieder 3 antwoorden.

Aan de hand van de antwoorden wordt er een beeld samengesteld.

Aan het einde van de quiz gaat de camera aan en wordt het beeld op de persoons gezicht geplakt.

Versie 2.0

Een quiz met 9 verschillende uitkomsten en 3 geluidsfragmenten die geprojecteerd worden op de buitenkant van de installatie.

Hiervoor heb ik nodig:

- Beamer
- Laptop
- Unity
- Kabels om alles te verbinden

Hoe het gaat werken:

Er komen 3 vragen met ieder 2 antwoorden, de uitkomst hiervan is 1 van de 8 videomap bestanden.

Bij de 4^{de} vraag kun je kiezen uit 3 antwoorden, de uitkomst daarvan is 1 van de 3 audiobestanden.

Nadat er op “Resultaat” word gedrukt speelt er op het andere scherm (de beamer) de passende videomap en audio bestanden afgespeeld.

Als er te vroeg op “Resultaat” word gedrukt (dus als nog niet alle antwoorden ingevuld zijn) speelt er een 9^{de} videomap bestand af.

Dit word allemaal via Unity gedaan.