

Introduction

Ce projet devait être une installation intéractive créer avec Max Msp.

Le jour de présentation n'a pas eu lieu je n'ai donc pas pu accéder au matériel nécessaire. J'ai modifié mon programme pour être adapté à une expérience sur l'ordinateur. Les boutons, et la pression du toucher ont été changé avec des touches de claviers et des enregistrements de capteurs ont été mis dans le programme pour simuler ce qui devait être une expérience intéractive.

Les consignes était d'ordre technique, plusieurs notion vu en cours étais imposé, comme l'affichage en grand écran de vidéo et de son, le lancement automatique du programme et la prise en compte de diverses données de capteurs...

Le choix de la création étant libre, j'ai choisis d'utiliser des peluches qui sont créer pour être palpable, imaginant un moyen plus ludique pour en apprendre plus sur les animaux. Différent capteur aurait permis de faire en sorte que les peluches deviennent eux même des capteurs pouvant détecter le toucher.

Description

Deux peluches se trouvent face à vous, avec un bouton devant chacun d'entre eux. Toucher la tête d'une des peluches pour la caresser provoque un miaulement/roar.

Le retoucher provoque un nouveau miaulement/roar.

(3 possibilités)

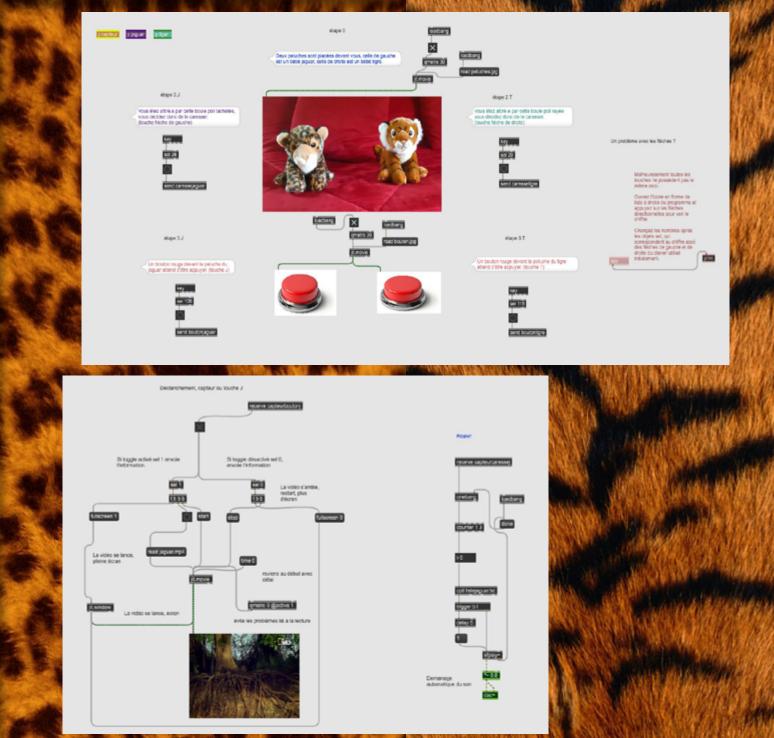
Appuyer sur l'un des boutons, et sera lancé une vidéo National Geographic éducative en plein écran. Retoucher le bouton provoque l'arrêt de la vidéo et la fin du plein écran. Capteurs: Capteur capacitif, Capteur de pression

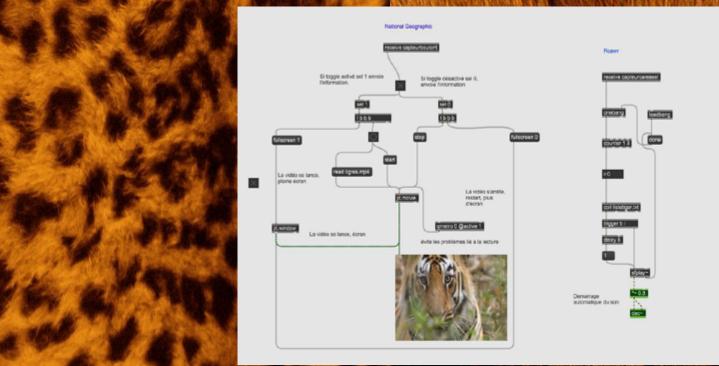
VIDEO: here

<u>Programme</u>

Bouton rouge : Une interaction avec le capteur de pression bouton d'arcade provoque un bang et l'activation d'un toggle, si le toggle est activé sel 1 envoi l'information à Jit.pwindow de se mettre en pleine écran et à Jit.movie de se lancer (vidéo). Quand on interagit à nouveau, le toggle se désactive avec l'envoie du bang et sel 0 le détecte provoquant l'arrêt de la vidéo avec stop, indique également d'enlever le plein écran à jit.pwindow avec fullscreen 0. Les deux boutons possède ce même patch, avec deux capteurs différemment c'est à dire deux bouton d'arcade placé devant les peluches

Caresse : Dans le cas de la lecture des miaulements/roar l'interaction, caresse détecté par le capteur capacitif , sfplay est utilisé, elle lance la lecture d'un coll qui possède trois sons, counter va permette d'alterner entre 3 sons, avec onebang même si une nouvelle interaction se produit, il n'y aura pas de parole coupé car elle attendra que le son se finisse avec done, pour permettre à une autre interaction de faire passer un nouveau bang.





Coeur

Chaque interaction possède une touche, qui lance un playback d'un capteur provoquant un bang selon si le seuil dépasse une valeur indiqué, onebang fermera le passage jusqu'à la fin de l'interaction, c'est à dire quand la valeur est à 0, ouvrant à nouveau le passage, ainsi retoucher la touche/interagir de nouveau permettra à nouveau à un événement de se produire. Les objets recieve et send permettent d'envoyer des informations sans que la page principal soit submergé d'informations, stockant les patchs liés au tigre et au jaguar séparément et permettant également d'avoir les capteurs réunis pour y voir plus clair. Ainsi grâce à recieve et send, tous les bangs sont dans la page principale, permettant aussi de voir visuellement les intéractions qui se produisent.

