

Projet
Félin
sur Max MSp

Introduction

Ce projet devait être une installation interactive 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 interactive.

Les consignes étaient d'ordre technique, plusieurs notions vues en cours étaient imposées, 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 choisi d'utiliser des peluches qui sont créées pour être palpables, imaginant un moyen plus ludique pour en apprendre plus sur les animaux. Différents capteurs auraient permis de faire en sorte que les peluches deviennent eux-mêmes des capteurs pouvant détecter le toucher.

Description

Deux peluches se trouvent face à vous, avec un bouton devant chacun d'entre elles.

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 lancée 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](#)

Programme

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 envoie l'information à Jit.pwindow de se mettre en plein écran et à Jit.movie de se lancer (vidéo). Quand on interagit à nouveau, le toggle se désactive avec l'envoi 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 possèdent ce même patch, avec deux capteurs différemment c'est à dire deux boutons d'arcade placés devant les peluches

Caresse : Dans le cas de la lecture des miaulements/roar l'interaction, caresse détectée par le capteur capacitif , sfplay est utilisé, elle lance la lecture d'un coll qui possède trois sons, counter va permettre d'alterner entre 3 sons, avec onebang même si une nouvelle interaction se produit, il n'y aura pas de parole coupée 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 indiquée, 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 receive et send permettent d'envoyer des informations sans que la page principale soit submergé d'informations, stockant les patches liés au tigre et au jaguar séparément et permettant également d'avoir les capteurs réunis pour y voir plus clair. Ainsi grâce à receive et send, tous les bangs sont dans la page principale, permettant aussi de voir visuellement les interactions qui se produisent.

