

NIFFF 2016

Candidat-e-s Alexandre STRAUBHAAR

Professeur-e-s David GRUNENWALD

Expert-e-s Laurent NOVAC

Description

L'objectif est de projeter un certain nombre de créatures (crabes) dans une zone et les faire réagir au passage de personnes tel un banc de poisson ou un groupe d'oiseaux.

Le but de ce travail de bachelor est de réaliser cette application selon les demandes de l'artiste Madeleine Jaccard et de permettre à cette dernière d'effectuer des modifications du comportement des crabes en temps réel.

Au final, c'est le logiciel Processing qui sera utilisé avec le capteur Kinect de Microsoft et les drivers open-source de ce dernier.

Déroulement

- Adaptation du code de Flocking pour y ajouter des humains
- Détection et placement des humains aux endroits où ils sont présents
- Animation des crabes (apparition, taille variable)
- GUI permettant d'influer en temps réel sur le comportement des crabes

Résultats

L'interface graphique permet de modifier en temps réel le comportement des crabes si ce dernier ne satisfait pas l'utilisateur.

Le code permet de facilement changer l'image source de l'animation et s'adapte suivant la résolution du beamer utilisé.

La très grande majorité des demandes de modifications ou d'ajout de la part des mandants ont pu être implémentés, comme les différentes tailles, l'apparition des crabes et la réaction plus violente de ces derniers à la présence d'un humain.

Perspectives

L'artiste envisage de réutiliser l'installation pour de futurs événements, il est donc fort probable que de futures modifications y soient apportées, comme par exemple, la possibilité de charger et sauvegarder différentes combinaisons de paramètres ou d'effectuer la calibration au démarrage plutôt que de devoir lancer une application externe.

