

WORKSHOP PROCESSING

-

18 et 25 novembre 2011

UTILISATION DE BIBLIOTHÈQUES EXTERNES

-



SQUARE

- INSTALLATION INTERACTIVE
- *OpenCV / Traer Physics / GLGraphics*



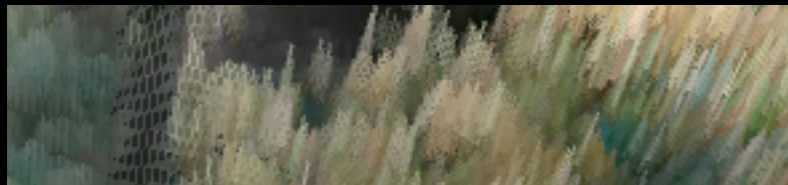
YOGGYONE / VJING

- UTILISATION DE P5 POUR CRÉATION VIDÉO
- *Traer Physics*



YOGGYONE & FRIENDS

- RECHERCHE POUR VISUEL DISQUE
- *Obj Loader, Supertri, PeasyCam*



IBRIDE

- CATALOGUE, IDENTITÉ VISUELLE, INSTALLATION INTERACTIVE
- *controlP5 / Arduino*



LA PEUR DU LOUP

- RECHERCHE VIDÉO POUR SPECTACLE DE DANSE CONTEMPORAINE
CHORÉGRAPHIÉ PAR NATHALIE PERNETTE



VS MODE

- INSTALLATION INTERACTIVE / FESTIVAL SONORAMA 2009
- *JBox2d / ProControll / Arduino, P5 in Eclipse*

■

COMMUNICATION MIDI/OSC ENTRE MACHINES

- CONNECTER DES PÉRIPHÉRIQUES MIDI / FAIRE TRANSITER LES INFOS
- LE WORKFLOW PADWRITERZ
- *oscP5 / Syphon*

■

KINECT

- DÉMO DES POSSIBILITÉS DU KINECT COUPLÉ À PROCESSING
- *openKinect / OpenNI / NITE*

■

PIEZO + SON

- SE FABRIQUER UN CONTRÔLEUR / JOUER / MODIFIER DU SON
- *Ess / Arduino*

■■■■■■■■

■■■■■■■■■■

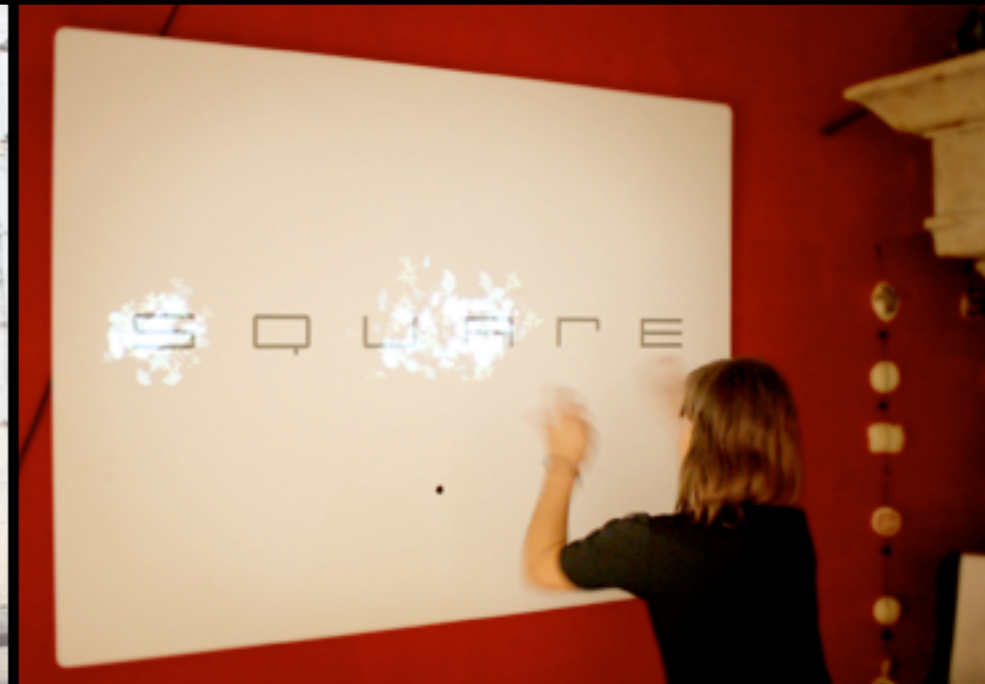
SQUARE

-

Installation vidéo interactive



SQUARE



SQUARE

-

-

SOURCES:

DÉTECTION DE MOUVEMENT: ANDY BEST

<http://andybest.net/2009/02/processing-opencv-tutorial-2-bubbles/>

RANDOM ARBORETUM, BIBLIO TRAER PHYSICS

http://murderandcreate.com/physics/random_arboretum/index.html

-

- DETECTION PAR FRAME DIFFERENCING

- CAMÉRA : PS3 EYE TOY + PILOTES SPÉCIFIQUES

-

OPENCV

[HTTP://UBAA.NET/SHARED/PROCESSING/OPENCV/](http://ubaa.net/shared/processing/opencv/)

TRAER PHYSICS

[HTTP://MURDERANDCREATE.COM/PHYSICS/](http://murderandcreate.com/physics/)

GLGRAPHICS

[HTTP://GLGRAPHICS.SOURCEFORGE.NET/](http://glgraphics.sourceforge.net/)

■■■■■■■■■■

YOGGYONE

-

Vjing



YOGGYONE

-



YOGGYONE

-

-

SOURCES:

TENDRILS, BIBLIO TRAER PHYSICS

<http://murderandcreate.com/physics/tendrils/index.html>

-

- EXPORT VIDÉO DEPUIS PROCESSING

- RETOUCHE SOUS AFTER EFFECTS

- DIFFUSION AVEC MODUL8

-

MODUL8

[HTTP://WWW.GARAGECUBE.COM](http://www.garagecube.com)

■■■■■■■■■■

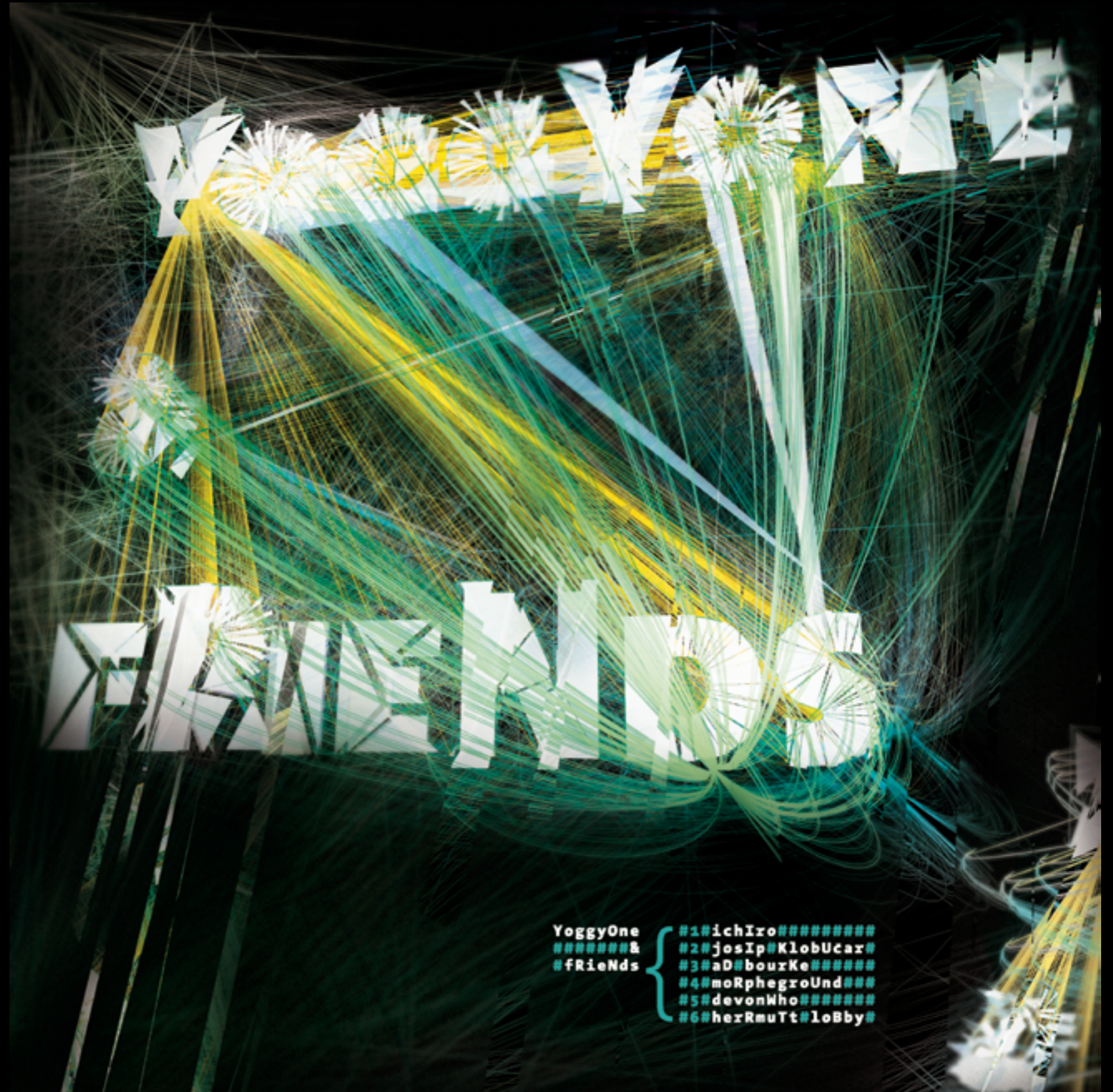
YOGGYONE

&

FRIENDS

-

Artwork

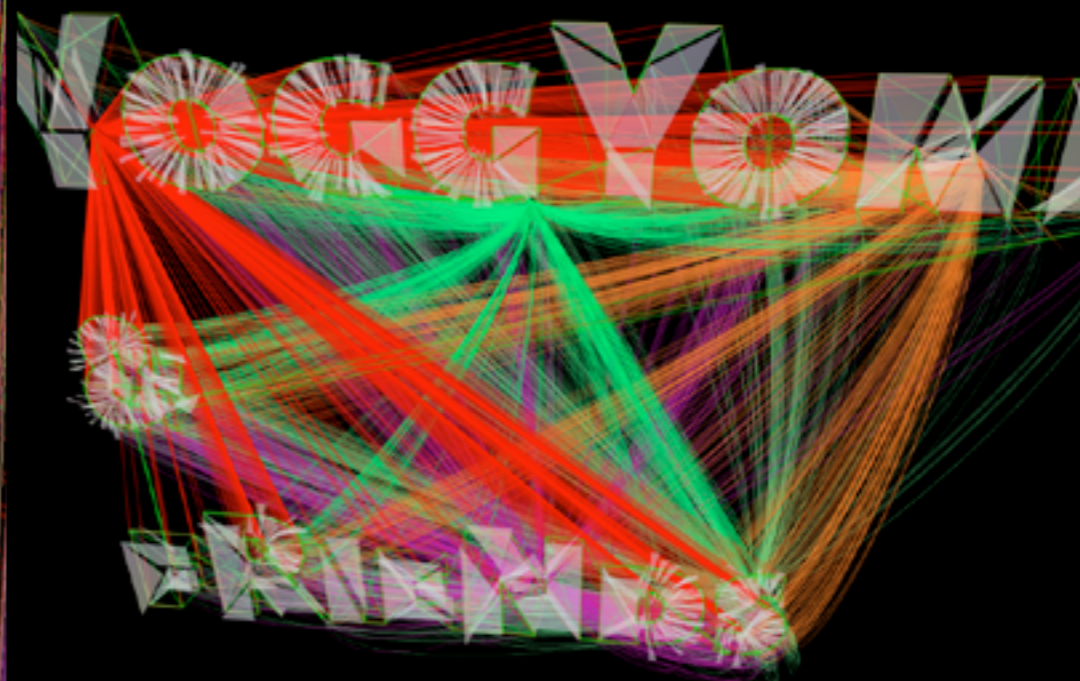
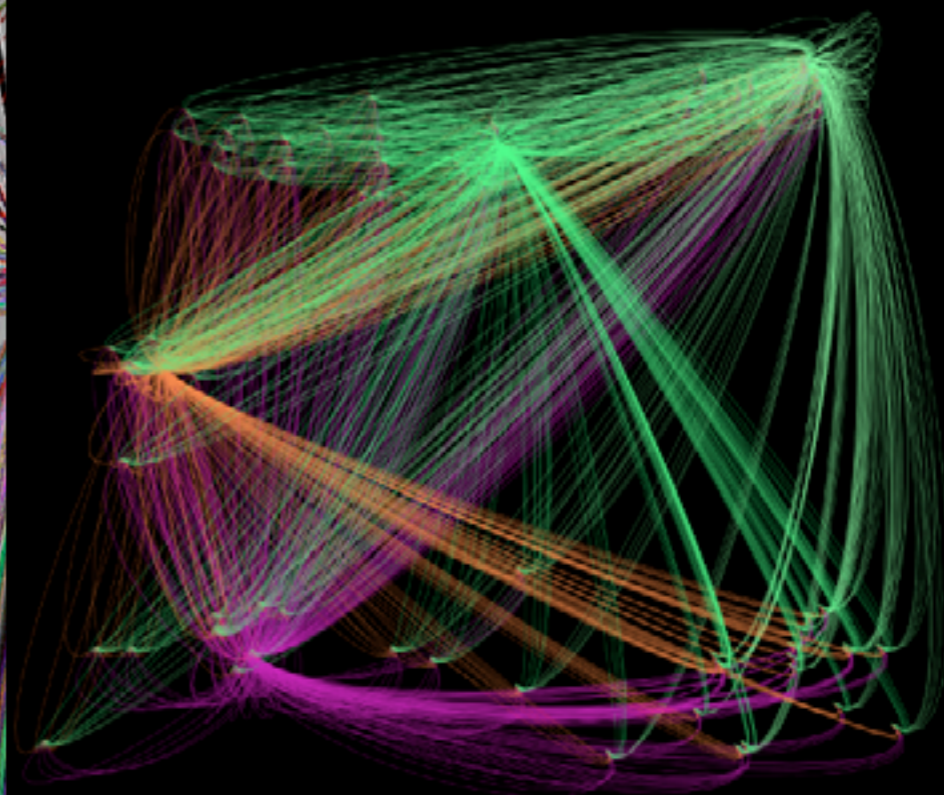
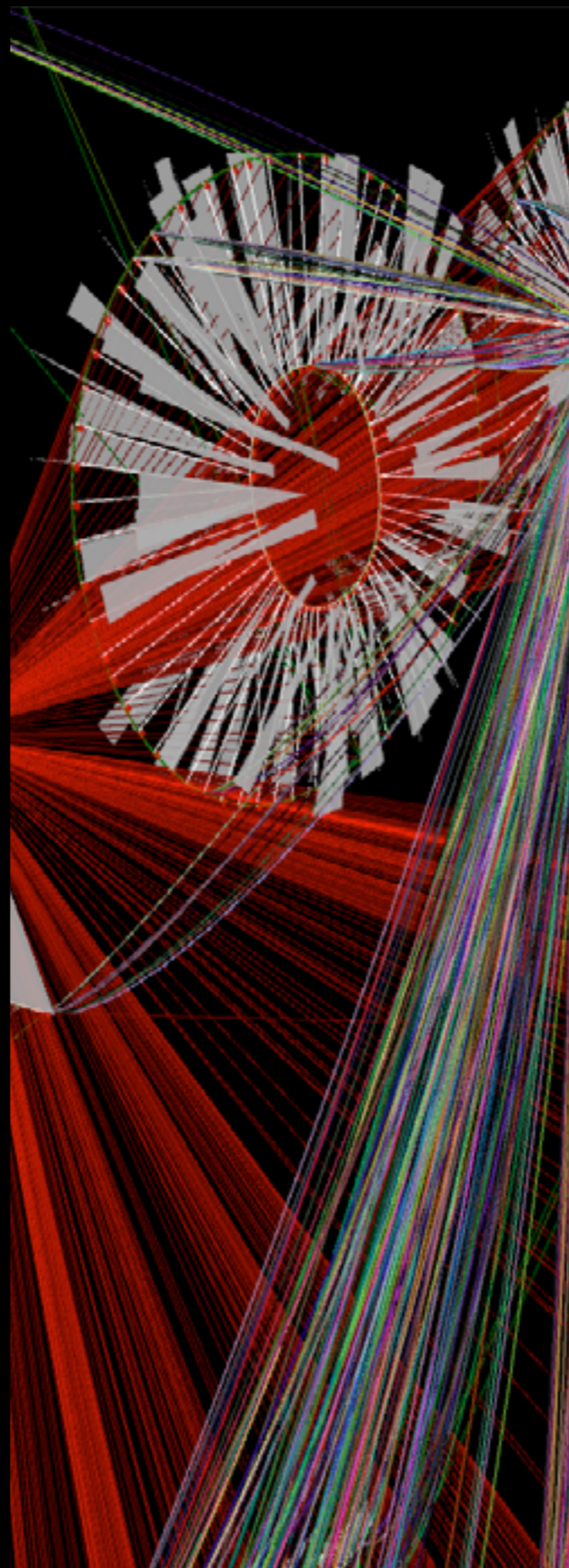


YOGGYONE

&

FRIENDS

-



YOGGYONE

&

FRIENDS

-

- MODÉLISATION DANS CINEMA 4D
- IMPORT DANS PROCESSING (.OBJ)
- EXPORT HD
- FINALISATION SOUS PHOTOSHOP

-

PEASYCAM

[HTTP://MRFEINBERG.COM/PEASYCAM/](http://mrfeinberg.com/peasyCAM/)

SAITO OBJ LOADER

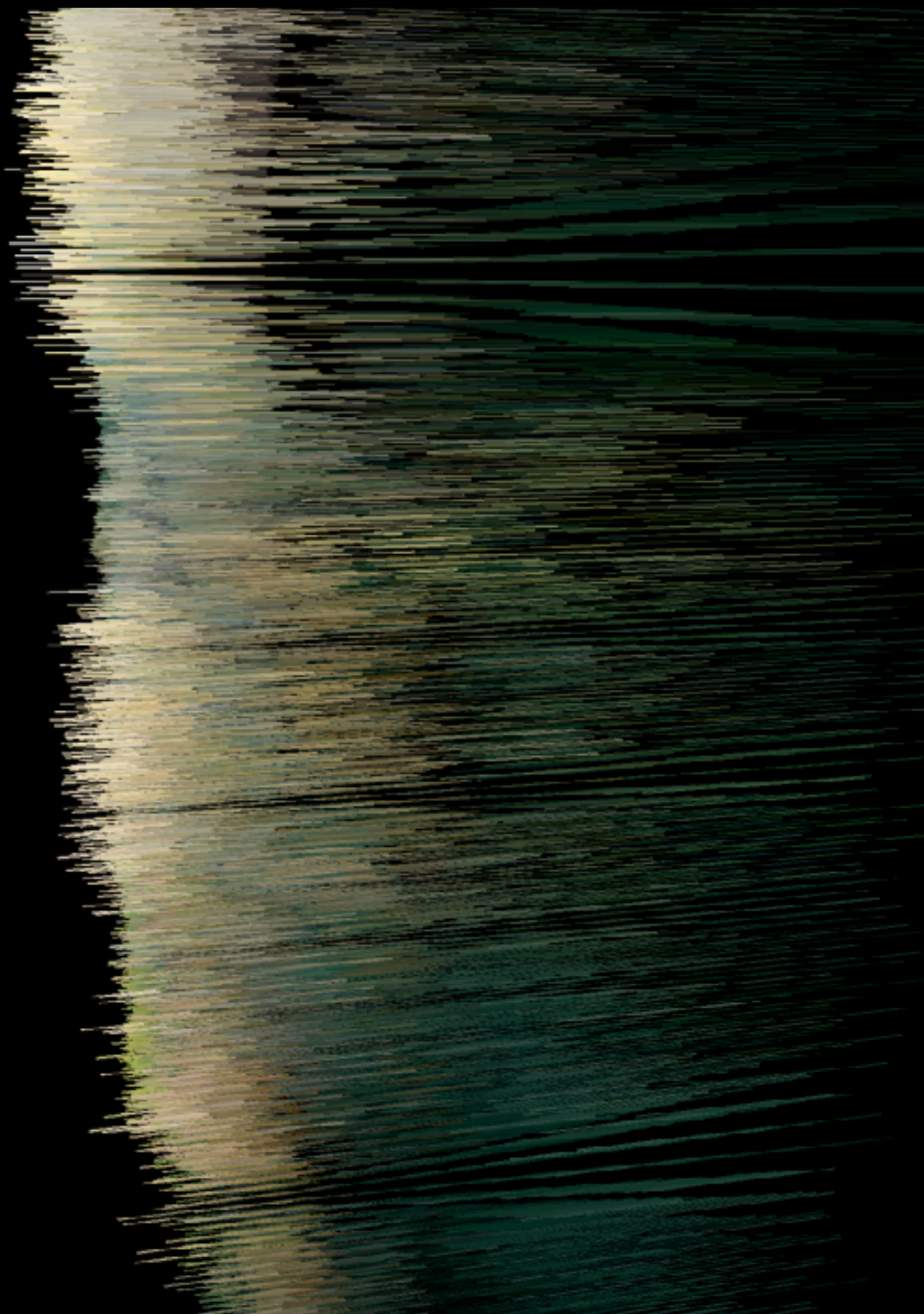
[HTTP://CODE.GOOGLE.COM/P/SAITOOBJLOADER/](http://code.google.com/p/saitoobjloader/)

■■■■■■■■

IBRIDE

-

Catalogue 2010/11



IBRIDE

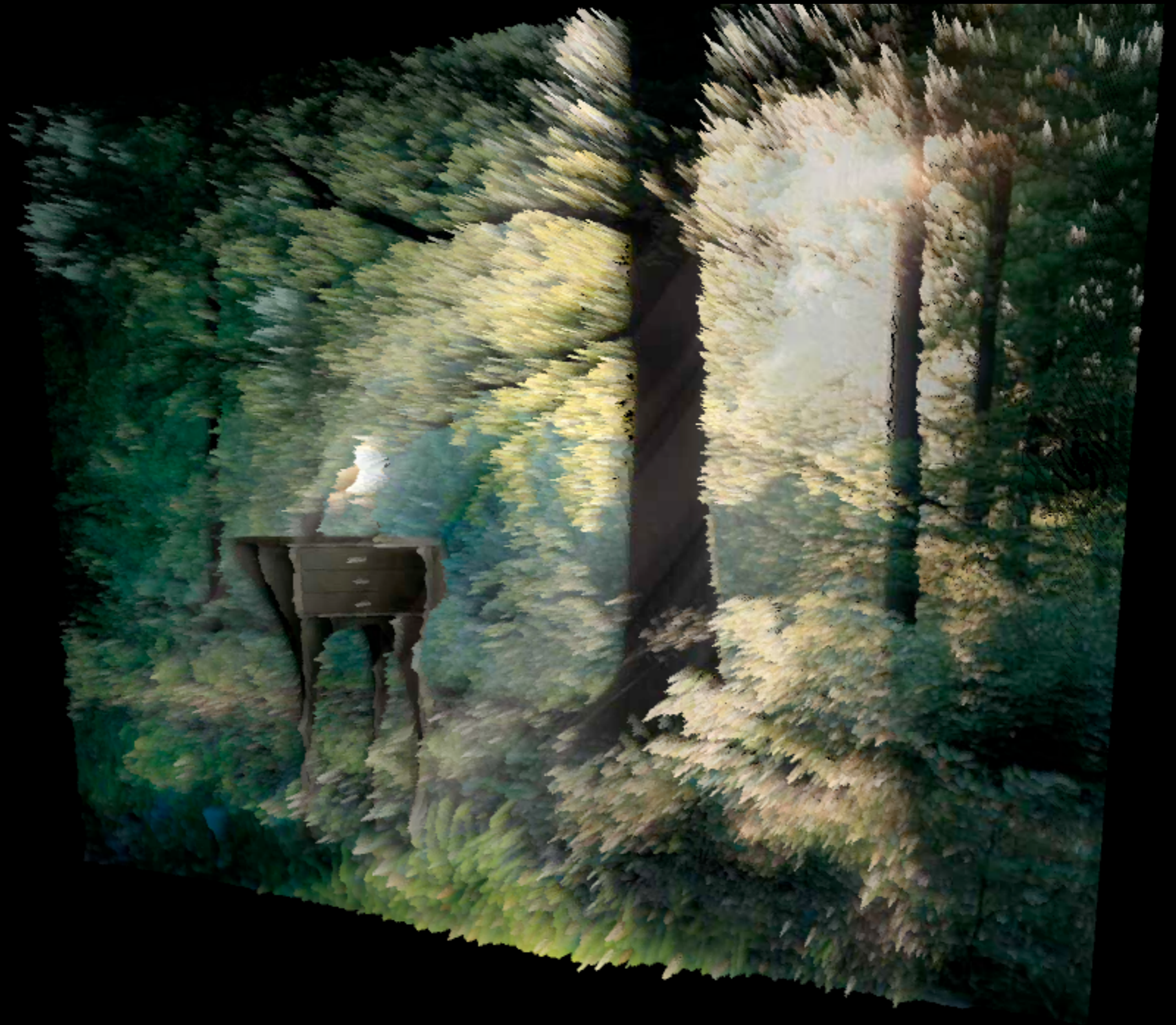


YUAN

*selection of bowls and plates
that stack up in the shape of a Chinese vase*

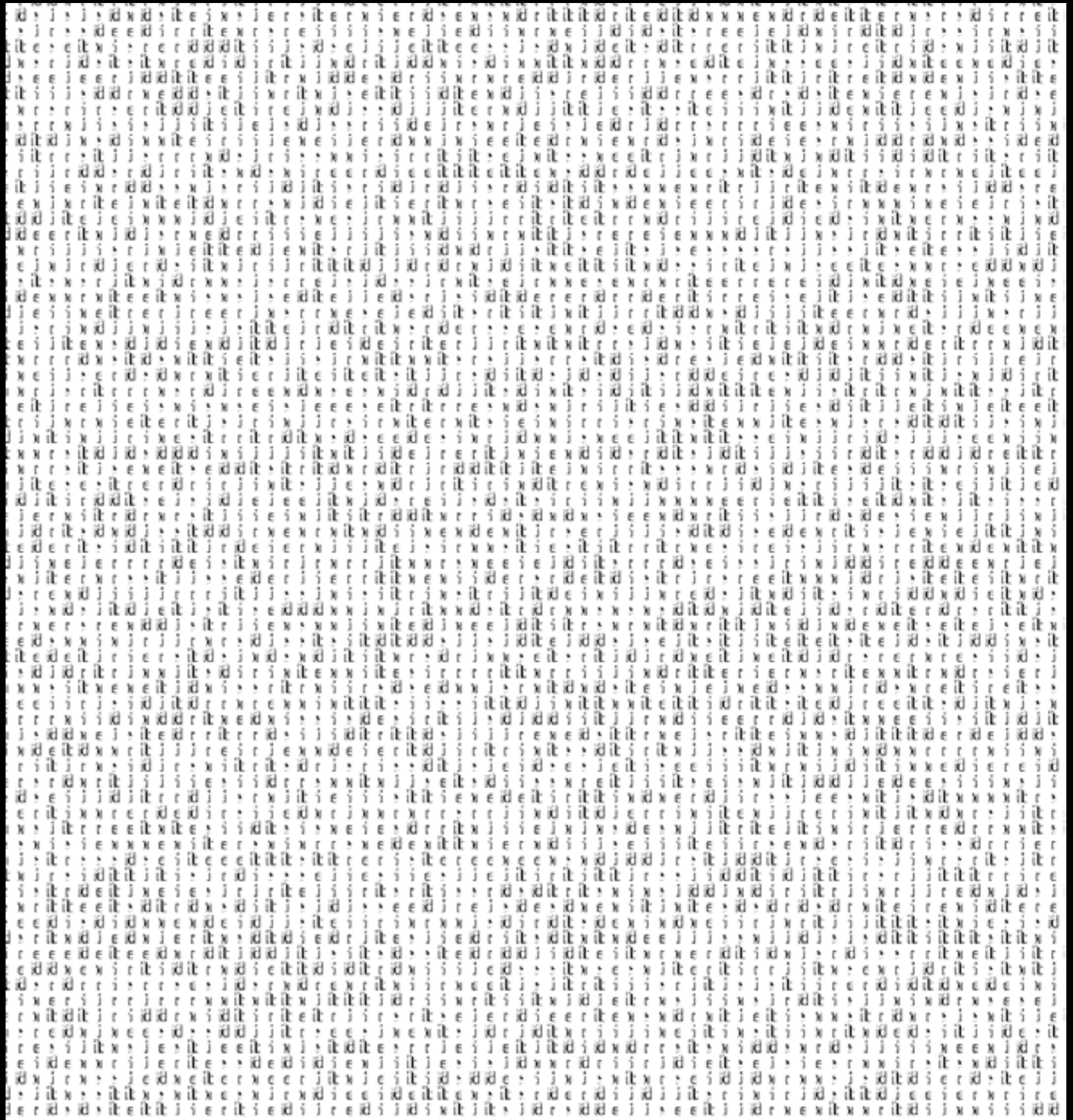
IBRIDE

-



IBRIDE

Recherche de motif



IBRIDE

- Catalogue 2010/11
 - SOURCES:
PROCESSING/EXAMPLE▶3D▶IMAGE▶ZOOM
 - EXPORT TIFF DEPUIS PROCESSING
 - RETOUCHE SOUS PHOTOSHOP
- Recherche de motif
 - CONTROLP5
[HTTP://WWW.SOJAMO.DE/LIBRARIES/CONTROLP5/](http://www.sojamo.de/libraries/controlp5/)
- Foulard
 - ARDUINO
[HTTP://WWW.SOJAMO.DE/LIBRARIES/CONTROLP5/](http://www.sojamo.de/libraries/controlp5/)
- Annexes
 - PORTAGE AS3 DE TRAER PHYSICS
[HTTP://WWW.GUI-AUM.COM/MAIL/SWF/TEST MAISON&OBJET](http://www.gui-aum.com/mail/swf/test_maison&objet)
[HTTP://WWW.GUI-AUM.COM/MAIL/TEST1.MP4](http://www.gui-aum.com/mail/test1.mp4)

■■■■■■■■

LA PEUR DU LOUP

-

Vidéos pour
spectacle
chorégraphique



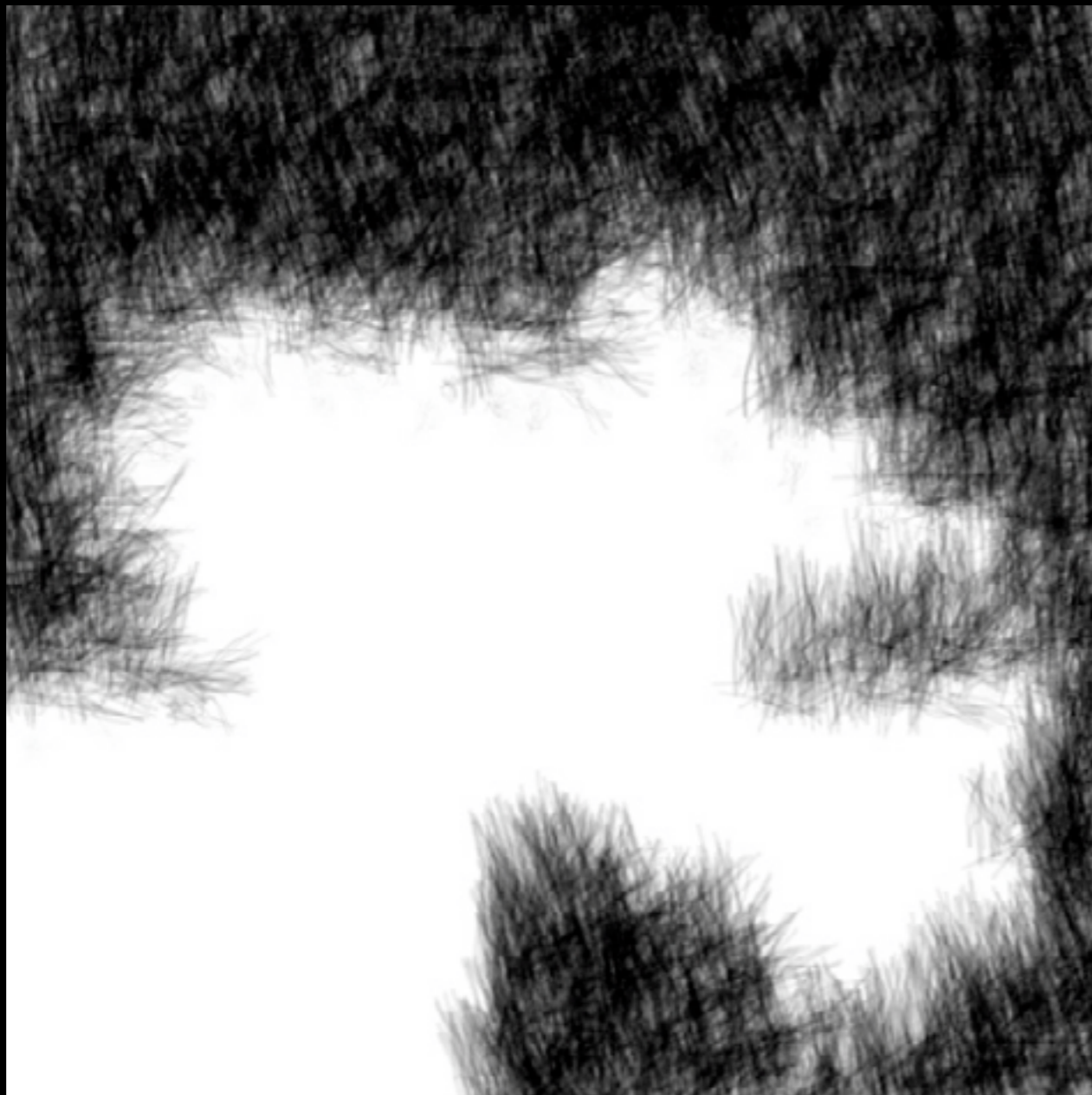
LA PEUR DU LOUP

-



LA PEUR DU LOUP

-



LA PEUR DU LOUP

-

-

SOURCES:

CHAPITRE 4 DU LIVRE «DESIGN GÉNÉRATIF», ED. PYRAMYD
<http://www.generative-gestaltung.de/code>

-

- IMPORT VIDÉO DANS PROCESSING POUR RÉFÉRENCE
- TRAITEMENT PIXEL/PIXEL, IMAGE/IMAGE, EXPORT SUITE D'IMAGE
- MONTAGE/FINALISATION AFTER EFFECTS

-

Liste des livres relatifs à Processing
<http://processing.org/learning/books/>

■■■■■■■■

VS MODE

-
Installation vidéoludique
Festival Sonorama 2009



VS MODE

-



VS MODE

-



VS MODE

-



VS MODE

-

-

SOURCES:

TUTO BOXWRAP2D SUR LE FORUM DE PROCESSING

<http://processing.org/discourse/yabb2/YaBB.pl?num=1247034244>

TUTO PAR DANIEL SHIFFMAN (PBox2D)

<http://www.shiffman.net/teaching/nature/box2d-processing/>

DETECTION DE COLLISION, PAR DANIEL SHIFFMANN

<http://www.shiffman.net/2010/02/19/box2d-contact-listener-in-processing/>

-

- ARDUINO POUR CONNECTER LES BOUTONS D'ARRÊTS D'URGENCE

- ProCONTROLL POUR CONNECTER DIRECTEMENT UN JOYSTICK

- UTILISATION DE LA FONCTION «CUSTOM RENDER» POUR LES SPRITES

-

BoxWrap2D

[HTTP://JBOX2D.NFSHOST.COM/PROCESSING/](http://jbox2d.nfshost.com/processing/)

PBox2D

[HTTPS://GITHUB.COM/SHIFFMAN/PBOX2D](https://github.com/shiffman/PBox2D)

ProCONTROLL

[HTTP://CREATIVECOMPUTING.CC/P5LIBS/PROCONTROLL/](http://creativecomputing.cc/p5libs/procontroll/)

■■■■■■■■■■

■

EXPLORATION D'AUTRES LIBRAIRIES

ESS , TRAITEMENT DU SON

<http://www.tree-axis.com/Ess/>

OscP5 , GESTION DE L'OSC

<http://www.sojamo.de/libraries/oscP5/>

OPENKINECT, SIMPLE OPENNI, EXPLOITATION DU KINECT

<http://www.shiffman.net/p5/kinect/>

<http://code.google.com/p/simple-openni/>

■

ANNEXE:

SYPHON, FRAMEWORK EN DÉVELOPPEMENT

[HTTP://SYPHON.V002.INFO/](http://syphton.v002.info/)

DÉMO ARDUINO+ PIEZOS POUR FAIRE SON PROPRE CONTRÔLEUR

WIIMOTE ET PROCESSING

[HTTP://WWW.ECOLE-ART-AIX.FR/ARTICLE2836.HTML](http://www.ecole-art-aix.fr/article2836.html)

DISCUSSION / APPLICATION INTERACTION / SON

TRAVAIL PAR GROUPES?

- DÉVELOPPER UNE INTERACTION AVEC LE KINECT ET OPENNI OU NITE
- PROCESSING POUR UNE SORTIE PAPIER
- CHOISIR UNE BIBLIOTHÈQUE NON ÉVOQUÉE,
ET EXTRAPOLER À PARTIR D'UN EXEMPLE.
- POUR LES MUSICIENS, FABRIQUER UN CONTRÔLEUR MIDI CORPOREL,
EN COLLABORATION AVEC UN CODEUR ET INTERFACER AVEC LIVE +IAC
- BIBLIO PHYSIQUE (COLLISIONS) + CRÉA SONORE + PERIPHERIQUE MIDI
- ...
- PRÉPARATION DE PSEUDO/CODE OU DE CODE POUR LA SEMAINE SUIVANTE