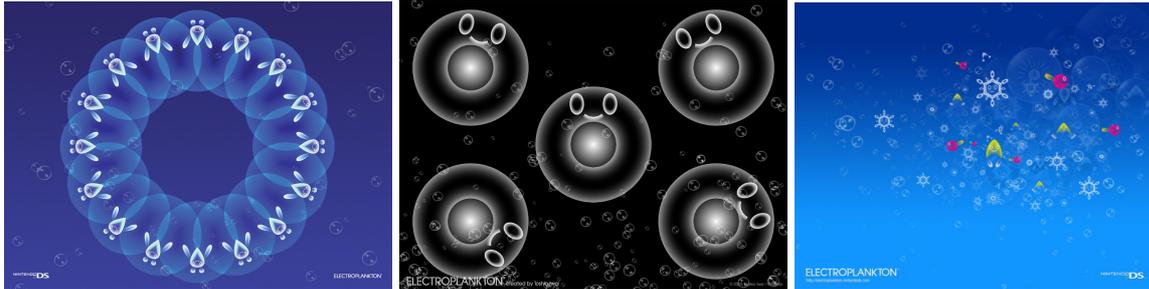


NSY116 - Multimédia et Interaction Homme-Machine

Projet 2011-2012

Cnamotron-plankton *Dessinez que ça fasse du bruit !!!*



Le but de ce projet est d'implémenter, sous processing, un générateur de musique ou de sons en fonction d'une visualisation et des interactions dans cette visualisation. Comme dans le jeu Electroplankton de Nintendo, ces interactions peuvent être de 2 types : pour entrer des paramètres initiaux de la simulation ou pour la modifier en temps réel. Vous pourrez gérer l'un ou l'autre de ces types d'interactions.

Les interactions nécessaires à l'initialisation de la visualisation servent à donner graphiquement les paramètres initiaux de la simulation. Puis la simulation générera les sons lors de son déroulement qui ne pourra être interrompu que pour entrer de nouveaux paramètres initiaux.

Les interactions durant l'exécution de la simulation sont directement génératrices de sons (ex : « je passe le pointer de la souris sur une forme graphique et ça fait pouët-pouët »).

Afin d'effectuer ce travail, vous devrez implémenter plusieurs fonctionnalités :

- faire la partie visuelle génératrice de sons par l'un et/ou l'autre des moyens cités précédemment : cela inclut le visuel et l'interaction,
- générer les sons ou la musique (ce pourra être fait en utilisant la librairie Ess ou Minim),

Nous vous laissons libres sur le choix de visualisation et d'interactions qui n'ont de limite que votre imagination. Regarder ce qui est proposé par le jeu Electroplankton (google et youtube sont vos amis). La seule contrainte est que la visualisation soit génératrice de sons. Soyez originaux et créatifs !

Le projet sera noté selon les critères suivants : difficultés techniques, qualité de codage, originalité et esthétique.

Le projet peut se faire seul ou en binôme. La soutenance du projet se fera le 2 février 2012. Vous rendrez votre code et préparez 5 slides pour cette soutenance afin de présenter votre projet.