

Jotac

Jeu d'orgue tactile

Annie Leuridan et Cyrille Henry

avec le soutien du Programme DRii d'EnsadLab (Laboratoire de l'École nationale supérieure des arts décoratifs)

Le jeu d'orgue



Les limites du jeu d'orgue classique

- projecteurs identifiés par des numéros
- logique de programmation par mémoire
- restitution linéaire
- prix
- problème de sauvegarde
- différence de restitutions

Etat de l'art, jeux d'orgue haut de gamme

- + bcp de fonctionnalités
- - coût
- - complexité

Etat de l'art, outils informatiques

- + coût
- + transcription informatique du jeu d'orgue
- - limitation du jeu d'orgue
- - pas d'interface de contrôle

Etat de l'art, outils informatiques ouverts

- Pure Data / Max MSP
- + tout est possible
- - il faut savoir avant ce que l'on cherche
- - utilisation par un informaticien

Etat de l'art, outils vidéo

- + offre logiciel importante
- - hardware :
 - puissance lumineuse
 - qualité de l'image
 - Couleur
 - Pixels
 - saccades des images
 - pas de noir
 - diffusion 4/3
 - angle de diffusion unique

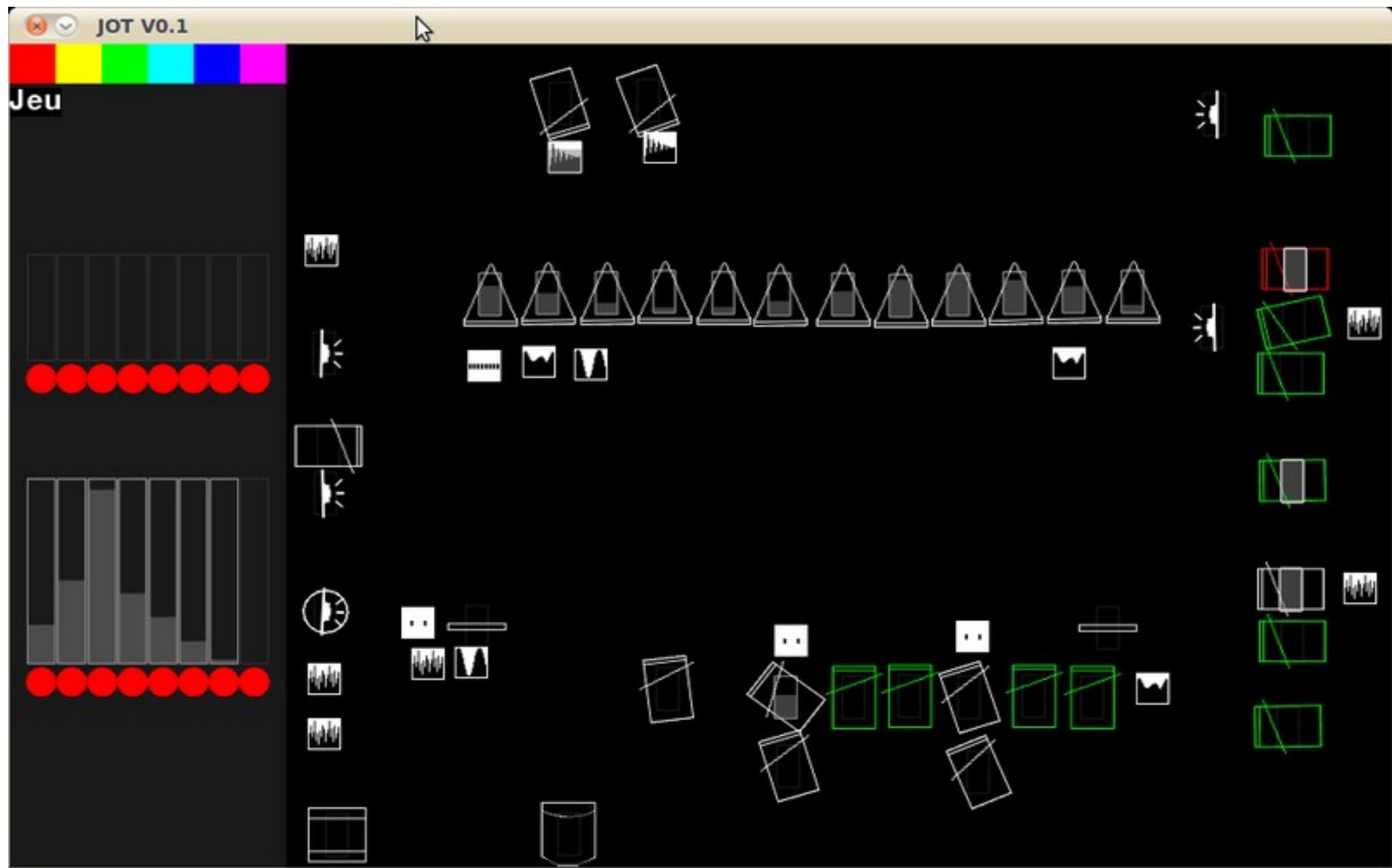
Les contraintes actuelles

- compatibilité avec la logique du jeu d'orgue
- travail avec des états dynamiques
- travail sur les transitions
- outil intuitif
- coût

Jotac, solutions envisagées

- représentation du plan de feu
- interface tactile
- interface potentiomètre motorisés
- interface tactile multi-points?

Jotac, interface de contrôle

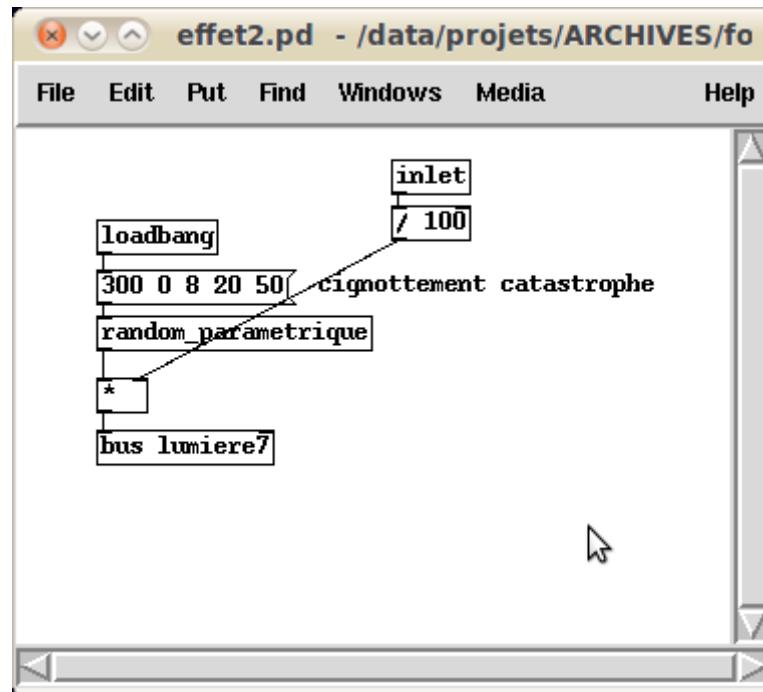


Jotac, interface de programmation

- gestion d'états dynamiques
- programmation des comportements
- enregistrement de séquences jouées

Jotac, interface de programmation

- Pure Data



jotac, connexion avec l'extérieur

- synchronisation du son, de l'image, avec la lumière
- synchronisation avec d'autres logiciels

Jotac, développement

- Licence libre
- Cross platform (linux)
 - pas de coût logiciel
 - redistribution / installation facile
 - stabilité