

Projet code de la route en 3D dédiés aux enfants (Fadhel CHEBIL)



La réalité virtuelle est une nouvelle composante des multimédias qui, combinées à d'autres technologies, offre de nouvelles opportunités d'usage pour apprendre.

Le projet consiste à développer une application d'apprentissage de code la route dédiée aux enfants.

On tiendra déjà compte des passages piétons, feux tricolores et information sur quelques panneaux.

responsable Jean-marc Farinone

Génération de paysages urbains

Pierre Cubaud <cubaud@cnam.fr>



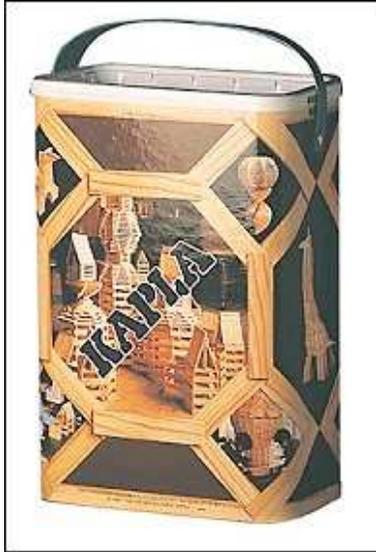
J'aimerais bien avoir un état de l'art sur les techniques de synthèse de paysages urbains "réalistes" pour les jeux.

Je m'intéresse en particulier à des villes issues d'un long processus historique
(? simcity)

responsable : Pierre Cubaud

Kapla© virtuel

Pierre Cubaud <cubaud@cnam.fr>

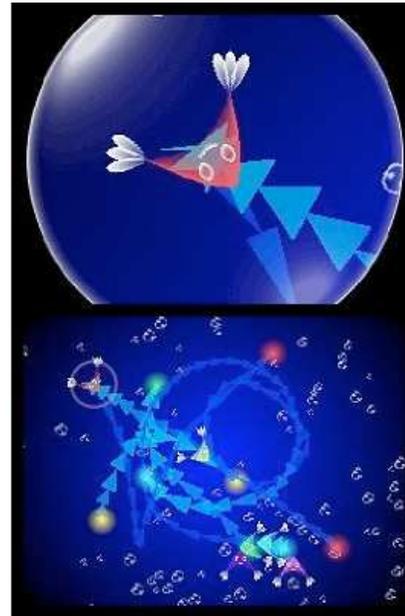
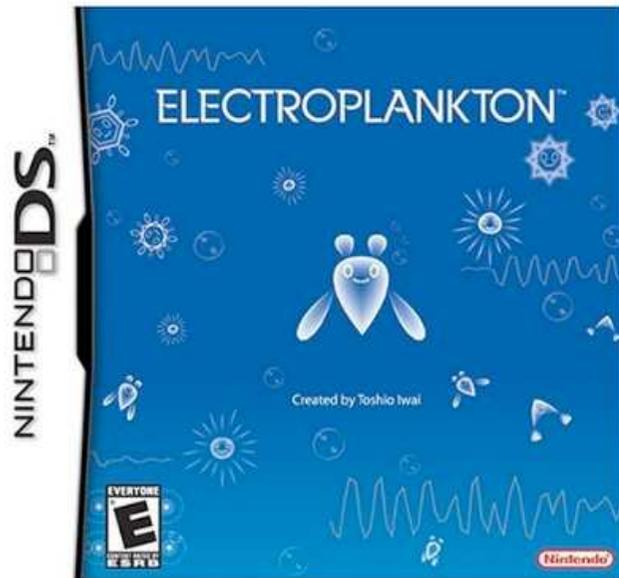


Décrire et prototyper les modules d'un logiciel permettant de construire virtuellement des objets à base de plaquettes de bois "à la" Kapla, respectant au mieux les lois de la physique (gravité, frottement). On utilisera un moteur physique comme ODE (open source).

responsable : Pierre Cubaud

Hommage à Electroplankton

Pierre Cubaud <cubaud@cnam.fr>



Electroplankton est un jeu pour la console Nintendo DS. Il présente des petites animations sonores dont le comportement est défini par le joueur.

Les séquences musicales générées sont rapidement très intéressantes (voir par exemple sur YouTube quelques vidéos de son utilisation). Le projet consiste à s'inspirer de ce jeu pour explorer le domaine de la musique générative et de l'interaction image-son. Processing serait sans doute un bon environnement de développement dans ce contexte.

responsable : Pierre Cubaud

Listen Lisboa sur internet



Lisbonne Tour de Belém
Auteur GIRAUD Patrick

Listen Lisboa est un projet artistique de navigation sonore dans la ville de Lisbonne. Une première version existe en réalité augmentée, une seconde sous forme d'une navigation à la souris :

Dans les deux cas, il s'agit de localiser le visiteur ou la souris, se conformer au script(scénario interactif) et interpréter les informations de localisation et de durée, lire, arrêter des fichiers audio en simultané, appliquer des traitements en temps réel (spatialisation et filtre HRTF) sur les fichiers audio, envoyer au casque du visiteur le résultat

Objectifs du projet : Adapter la seconde version sur internet en étudiant la description des problématiques posées, la réalisation d'un état de l'art des situations similaires pré-existantes sur internet et en donnant une proposition d'une solution respectant le débit et la qualité du son et limitant les soucis de latence ainsi qu'une solution permettant une navigation multi-visiteurs dynamique (laisser des traces par exemple)

responsable : Cécile Le Prado

Projet répondeur-enregistreur informatique



Le but du projet est de construire une application téléchargeable sur un ordinateur local (a priori Java Web Start) permettant d'enregistrer un message vocal puis de déposer ce message sur une messagerie distante.

Technique utilisée : Java Sound

Ce projet pourra être complété par de nombreuses autres idées.

responsable : Jean-Marc Farinone

Projet jeu de bowling



Le but du projet est de construire une application téléchargeable sur un ordinateur local (a priori Java Web Start) permettant de jouer au bowling avec un ordinateur

Technique utilisée : Java 3D

Ce projet pourra s'appuyer sur un début de développement déjà fait est complété par un moteur physique et de nombreuses autres idées.

responsable : Jean-Marc Farinone

Projet table de réalisation vidéo



Le but du projet est de construire une application qui permet, à partir de plusieurs sources vidéo et sonores de diffuser une émission en choisissant les vues à diffuser

On pourra l'enrichir en permettant de faire un montage après la diffusion.

Technique utilisée : Java Media Framework

Ce projet est sous réserve d'avoir un ordinateur relativement puissant

responsable : Jean-Marc Farinone

Projet Android



Android est une technologie complète (3D, vidéo, web, ...) pour systèmes légers (téléphone portable, PDA, ...) développée par Google (<http://www.android.com/>).

Il s'agit d'étudier cet environnement de développement et de faire une application pour systèmes légers utilisant cet environnement.

responsable : Jean-Marc Farinone