
SI28

Date : 13/06/2006
Auteurs : David RAPIN, Thomas VAILLY

Contenu :
1-Concept
2-Objectifs
3-Public cible
4-Ressources médias
5-Structure et navigation prévues
6-Formes et degrés d'interactivité prévus
7-Choix techniques
8-Structure et navigation effectives
9-Formes et degrés d'interactivité effectifs
10-Conclusion

Sujet : "Atelier 11/10ème"

Rapport de réalisation

Concept

Le site remplacera le site actuel (<http://eric.vailly.free.fr>). Il sera principalement composé de plusieurs espaces de découverte des différentes créations des artistes au moyen d'activités interactives. Une partie dynamique (actualisable en ligne) présentant les oeuvres des artistes de manière exhaustive sera intégrée au site, vraisemblablement en dehors du cadre de SI28 pour une question de temps, cette partie du site se présentera sous forme de galerie photo.

Nous développerons une présentation interactive pour chaque type d'oeuvre existante. Les types d'oeuvres et activités interactives associées sont :

luminaires: jeux d'interrupteurs, lampes créées par les artistes s'allumant et s'éteignant dans un écran noir.

accessoires de jardin: frise horizontale de végétaux défilant sous l'action de l'utilisateur dans laquelle seront intégrés les accessoires de jardin (tuteurs pour plante, mobilier de jardin ...). Cette frise sera générée aléatoirement.

mobiliers et sculptures: Pour bien illustrer la démarche de création des artistes (recup'art), le visiteur pourra choisir dans une décharge (propre), des objets, et voir les créations réalisées par les artistes à partir de ceux-ci.

insectes (cabinet de curiosités): interaction avec des insectes animés se baladant sur l'écran. L'utilisateur pourra saisir un insecte et le mettre dans un bocal pour mieux l'observer.

fil de fer: création interactive de silhouettes à partir d'une bobine de fil de fer virtuelle se déroulant indéfiniment

Objectifs

L'objectif est de permettre une découverte active de l'univers des artistes, et une mise en valeur de leurs oeuvres. Le site devra dégager une impression de modernité sans pour autant être en opposition avec les créations présentées. Nous tenterons également de mettre en évidence certains aspects de la problématique des artistes à travers l'opposition "le monde intérieur, la démarche de création des artistes" / "désordre de l'atelier".

Public cible

Des adultes, cherchant à mieux connaître les créations des artistes de l'atelier 11/10ieme ou des galeristes. Les visiteurs atteindront le site grâce à une recherche sur le Web ou après que les artistes leur en aient communiqué l'adresse.

Ressources Médias

Les ressources médias utilisées dans le cadre de ce projet seront principalement des photographies. Ces photographies, principalement fournies par les artistes eux-mêmes, seront éventuellement retravaillées à l'aide de filtre ou détournées afin de s'intégrer dans les tableaux interactifs que nous allons composer.

Des séquences de photographies ou de dessin seront utilisées pour créer des animations « image par image ».

Des objets composites seront également présents, mélangeant du graphisme vectoriel et des éléments de photographies (exemple : insectes animés).

Des éléments graphiques purement vectoriels seront également utilisés (exemple : délimiter des espaces dans les tableaux ou dans la navigation de vignettes de photographies).

Des textes seront utilisés pour décrire brièvement les œuvres, ainsi que pour donner des informations sur les artistes et leurs activités du moment.

Des bruitages seront utilisés afin de renforcer l'immersion des utilisateurs et de rendre plus tangible leurs interactions.

Nous nous réservons la possibilité d'utiliser des ambiances musicales dans les tableaux interactifs, en attendant de voir les conséquences concrètes d'un tel ajout.

Structure et navigation

L'arrivée sur le site se fait par une petite introduction animée qui fait passer progressivement le visiteur d'une image de l'atelier des artistes à une page blanche, se remplissant aléatoirement d'une multitude d'objets issus d'une décharge publique. Cette introduction pourra être passée pour arriver directement à l'écran rempli d'objets.



Figure 1: l'atelier, ébauche de l'image d'introduction du site

L'introduction passée, la navigation dans le site sera centrée sur une page principale, composée d'un tas d'objets de toutes sortes dont certains seront les éléments de menu. Le comportement et l'apparence de ces derniers diffèrera des autres objets (cf. formes d'interactivité). Les utilisateurs repasserons la plupart du temps par cette page pour aller d'un tableau interactif à un autre.



Figure 2 : menu matérialisé par un tas d'objets

Dans chaque tableau interactif, la partie inférieure de l'écran est composée d'une grille de vignettes. Lorsque ces vignettes sont cliquées, font chacune apparaître une photo

d'un objet de la catégorie en premier plan, ainsi qu'une brève description de l'objet à son côté.

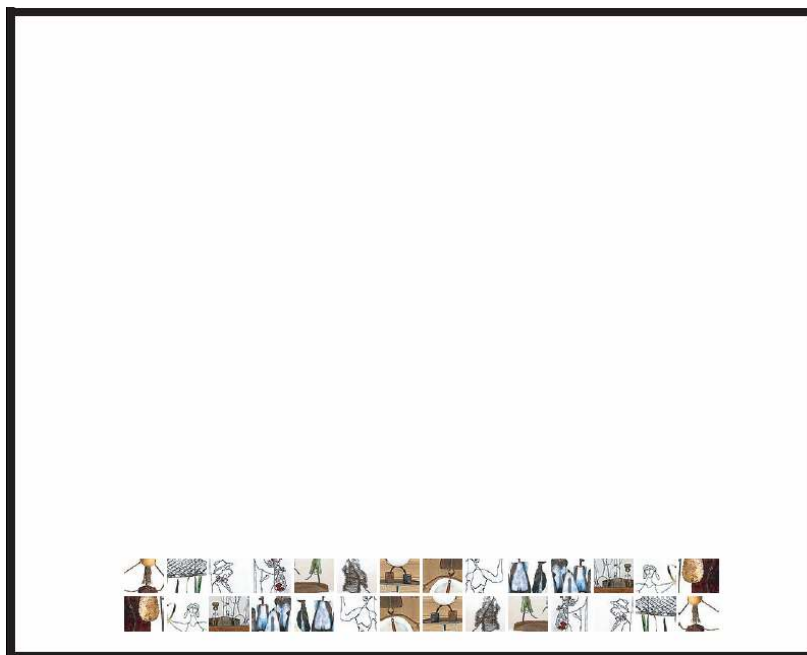


Figure 3 : position de la grille de vignettes par rapport à l'écran d'un tableau interactif

Dans chaque tableau interactif, un symbole indiquera le retour au menu principal. La même métaphore sera utilisée dans les différents tableaux, afin de ne pas désorienter les visiteurs.

La structure globale de la navigation aura la forme suivante :

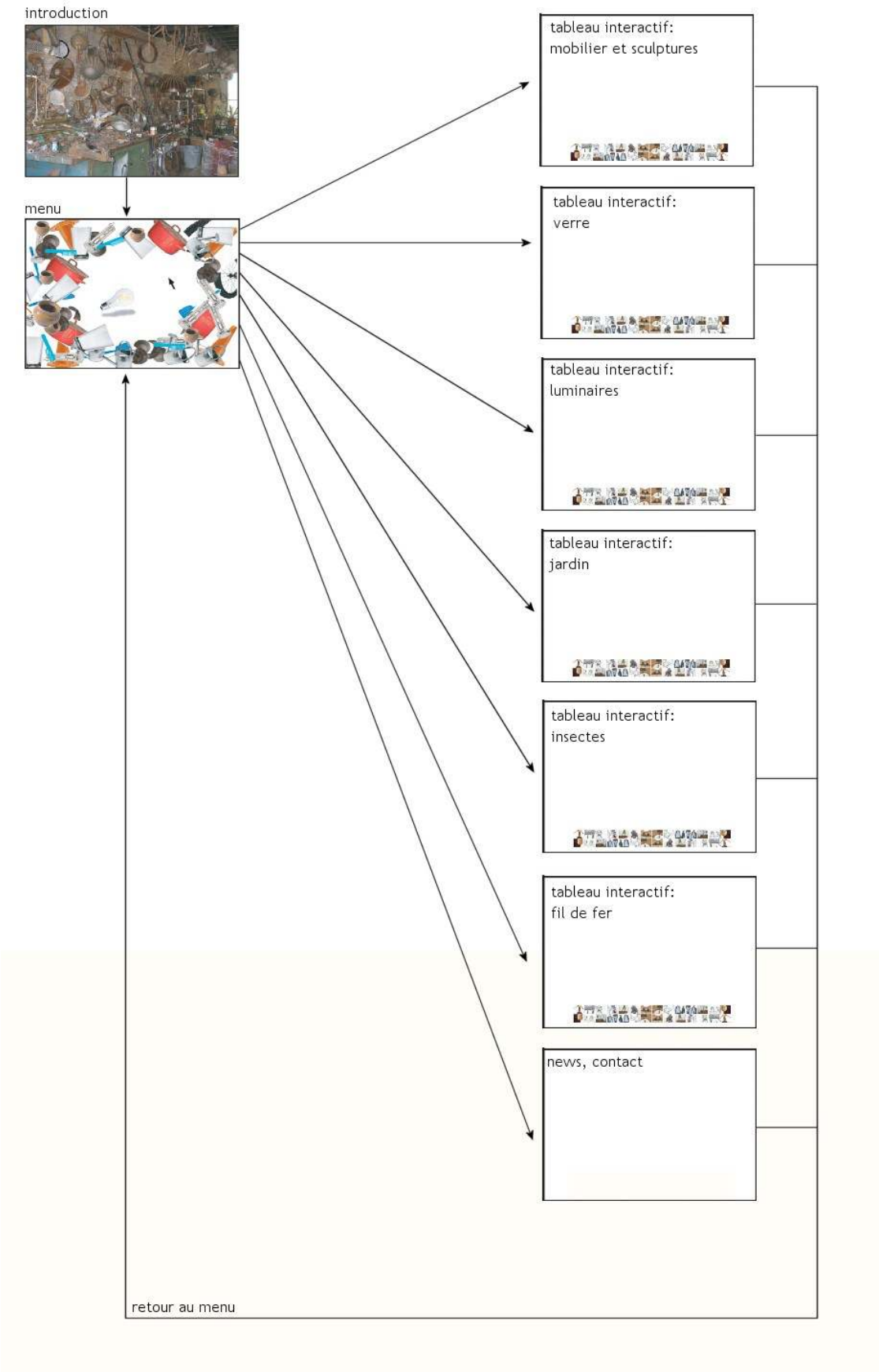


Figure 4: structure globale du site

Formes et degrés d'interactivité

Barre de vignettes

Dans chaque tableau interactif, la barre de vignette est présente au bas de l'écran, chaque vignette est cliquable.

Lorsqu'une vignette est cliquée, le tableau interactif est rendu terne pour suggérer qu'il passe en arrière plan et qu'il est inactif. La barre de vignettes reste colorée. En premier plan, une photo en grande taille de la vignette cliquée s'affiche au milieu de l'écran avec une brève description à son côté.

Si une autre vignette est cliquée alors qu'une photo est déjà affichée à l'écran, la nouvelle photo ne s'ouvre pas au dessus de la photo déjà ouverte, mais la remplace.

Dans le contexte de photo ouverte, un bouton permet de fermer la photo et de revenir dans le contexte du tableau interactif.

Menu principal

Dans le menu principal, le visiteur se rend compte qu'il peut déplacer certains objets en passant simplement au dessus avec son curseur. Se découvrent ainsi par tâtonnement des objets ne s'éloignant pas lors du survol par le curseur. Ces objets, projetant une légère ombre pour suggérer qu'ils flottent en apesanteur, sont les éléments de menu. Ils pointent vers les différents tableaux interactifs. Lorsqu'ils sont survolés, afin de guider les utilisateurs, l'ombre des objets dessine discrètement le nom de la rubrique vers laquelle ils pointent. De plus, la nature des objets suggère la page vers laquelle ils pointent.



Figure 4 : Page du menu

Sculptures et mobilier

Dans le tableau présentant le mobilier et les sculptures, un cadre présentera des objets tombant et s'entassant, semblable à un « tetris ». Le visiteur aura la possibilité de saisir les objets tombés, et de les déplacer vers une zone de glisser-déposer. Une fois l'objet déposé, ne série de trois vignettes s'affichera, symbolisant le processus de création de l'objet final à partir de l'objet brut :

- Une vignette avec l'objet brut, déposé par le visiteur
- Une vignette présentant une machine farfelue, complexe, intitulée « artiste »
- Une vignette présentant l'objet final réalisé à partir de l'objet brut, avec une brève description.

Fil de fer

Le tableau interactif présentant les créations en fil de fer sera composé en premier plan d'une bobine de fil de fer et en arrière plan d'un fil de fer, comme une ligne d'horizon. Lorsque le visiteur passera le curseur de la souris sur l'horizon, une animation dessinera une silhouette à partir du fil.

Le fil issu de la bobine en premier plan pourra être déformé librement par le visiteur qui pourra ainsi créer ces propres silhouettes.

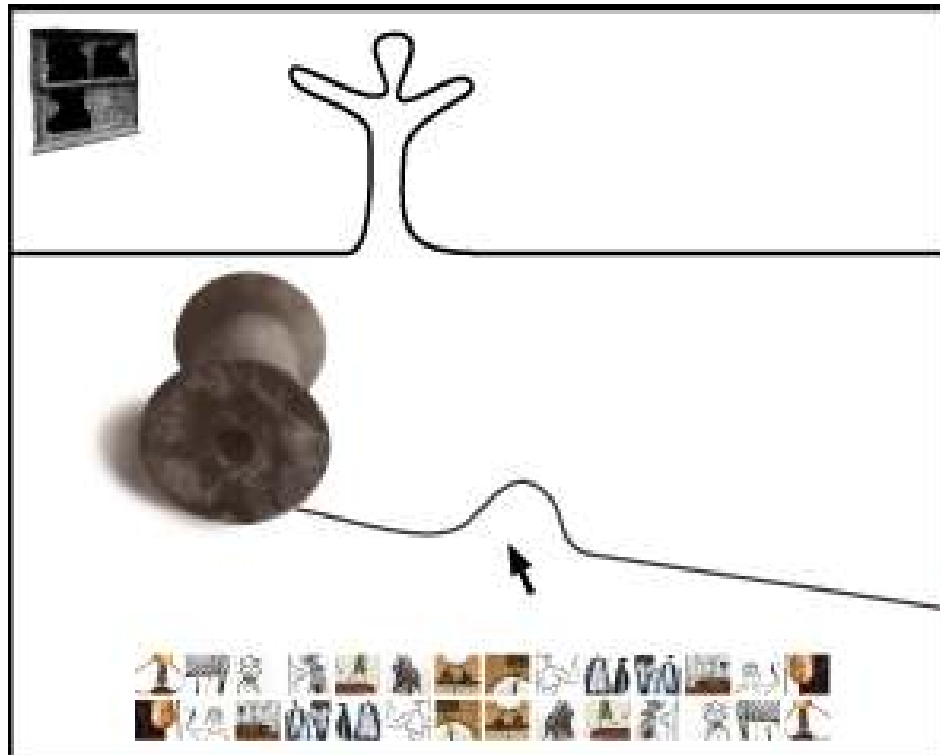


Figure 5 : Page « fil de fer »

Jardin

Dans la section « jardin », nous proposerons à l'utilisateur, une fresque végétal générée aléatoirement qu'il pourra faire défiler indéfiniment (l'esprit n'a pas de limite) en déplaçant son curseur vers la gauche ou vers la droite de l'écran.

Cette fresque composée de photos ou de dessins de végétaux sera parsemée d'une dizaine de créations des artistes. Le visiteur aura la possibilité de cliquer sur les objets, ce qui arrêtera le défilement de la frise et déclanchera la lecture d'une animation (séquence de photos) relative à l'œuvre en question. Un bouton permettra de sortir de cette animation et de reprendre la « navigation » dans la frise.



Figure 6 : Page « jardin »

Insectes

Le tableau interactif « insecte » grouillera d'insectes se déplaçant aléatoirement sur l'écran. Pour ce tableau interactif, nous nous réservons un choix de deux réalisations interactives :

Soit les insectes pourront être pris par les visiteurs et placés dans un bocal (vieux pot de confiture). Les insectes se déplaçant seront présentés vue du dessus en petit, dans le bocal, ils apparaîtront en vue de trois-quarts face.

Soit, le visiteur pourra les étudier avec une loupe en passant au dessus de ceux-ci. Les insectes en mouvements seront donc minuscules, et apparaîtront en gros plan dans la loupe.



Figure 7 : Page « Insecte »

Luminaire

Le tableau interactif « luminaire » se présentera comme un cadre noir dans la page blanche dont sortiront des interrupteurs. Lorsque le visiteur interagira avec un des interrupteurs, un luminaire s'allumera dans le cadre et dévoilera une pièce.

Les différents interrupteurs donnerons donc chacun un autre éclairage d'une même pièce.

Faute de temps, ce tableau n'a pas été réalisé dans le cadre de SI28 mais il sera réalisé prochainement.



Figure 8 : Page « Luminaire »

Choix techniques

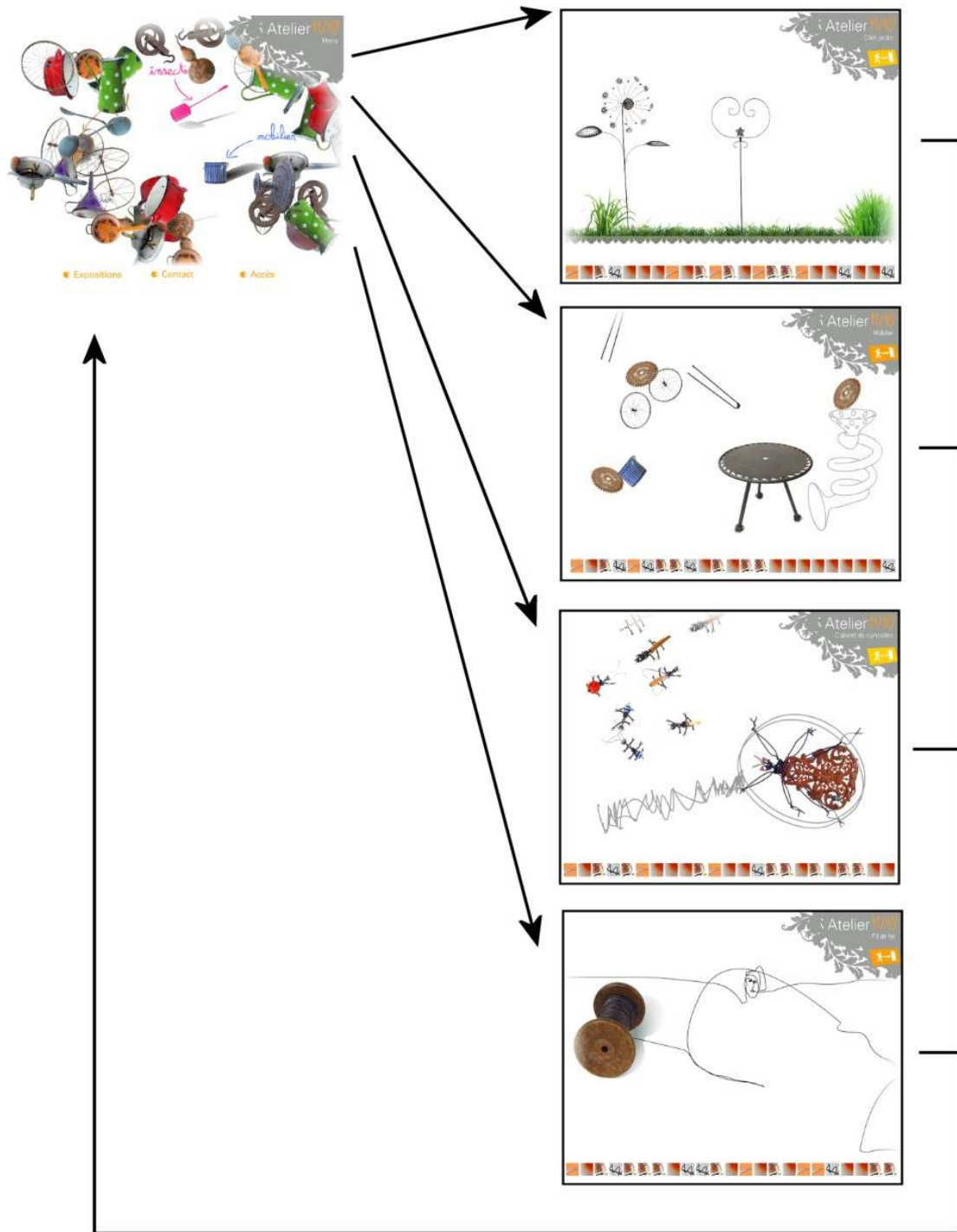
Les tableaux interactifs seront bien sur réalisés avec Flash MX.
Un modèle Dreamweaver sera créé dès le début du projet pour mettre en pages les animations flash.

Les photographies seront retouchées grâce à Photoshop CS. Les dessins vectoriels seront en partis réalisés sous Illustrator CS puis importé dans Flash.

Les galeries dynamiques seront générées par Flash à partir d'une base de données XML ou MySQL. La page actu/news, ré-actualisable, sera réalisée en Flash interfacé avec un fichier XML.

Structure et navigation effectives

En raison de contraintes techniques et temporelles, la structure globale du site a été sensiblement modifiée. Ainsi le plan du site prend la forme suivante :



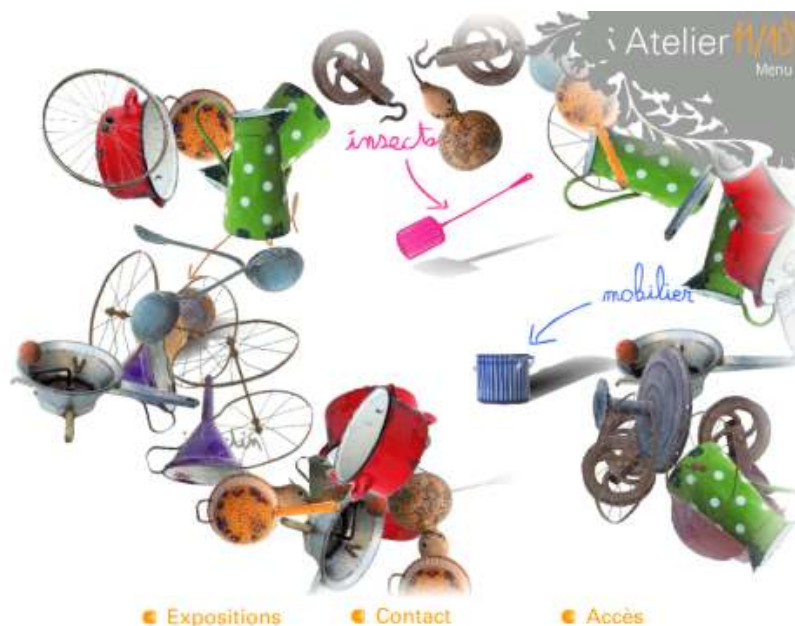
On notera que la page d'introduction a été supprimée et que l'utilisateur est amené directement au menu principal. Le menu principal est effectivement constitué d'objets entassés à la manière d'un vieux grenier.

Les différents tableaux interactifs ont été réalisés en respect des objectifs que nous nous étions fixés. Notons l'exception de la partie lumineuses que nous n'avons pas eu le temps de réaliser.

Depuis chaque tableau interactif, un bouton permet le retour au menu principal.

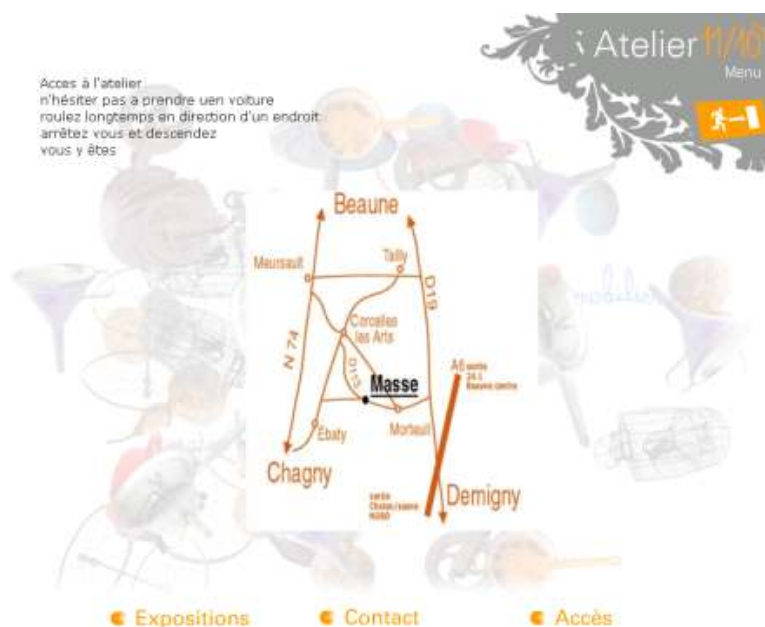
Formes et degrés d'interactivité effectifs

Interactivité du menu



Dans le menu principal, l'accès aux écrans « expositions », « contacts » et « accès » a été modifiés par rapport à ce que nous avons prévu. L'affichage de ces écrans se fait sans sortir du menu : le menu est « masqué » sous un voile blanc transparent et le texte est affiché en surimpression. De cette manière l'utilisateur effectue moins de changements de contextes et est moins sujet à la désorientation.

Pour quitter les écrans d'affichage de texte, l'utilisateur doit utiliser l'icône « sortie » en haut à droite de l'écran. On notera que l'icône de sortie est affichée au même endroit dans tous les tableaux interactifs et écrans de texte afin de ne pas perturber l'utilisateur.



Affichage de l'écran « accès »

Interactivité des barres de vignettes



Dans chaque tableau interactif, une barre de vignettes est affichée au bas de l'écran. Lorsque l'utilisateur passe au dessus de cette barre, elle monte et découvre une deuxième ligne de vignettes.

En cliquant sur une vignette, l'utilisateur affiche un voile blanc transparent sur le tableau interactif en cours, dont l'interactivité devient réduite. La barre de vignettes se bloc en mode « haut » et une photo et une description correspondant à a vignette cliquée apparaissent.

A partir de ce point, si l'utilisateur clique sur une autre vignette, la nouvelle photo s'affiche en grand avec sa description. Si l'utilisateur clique sur le panneau « sortie » ou sur toute autre zone de l'écran, la photo et le texte disparaissent, la barre de vignettes redescend et le voile blanc transparent qui cachait l'animation disparaît progressivement. L'interactivité avec le tableau est rétablie à la disparition totale du voile.

Les barres de vignettes permettent d'enrichir les tableaux interactifs avec des œuvres de la même catégorie que celles présentes dans le tableau, mais qui peuvent être changés régulièrement et facilement par les artistes.

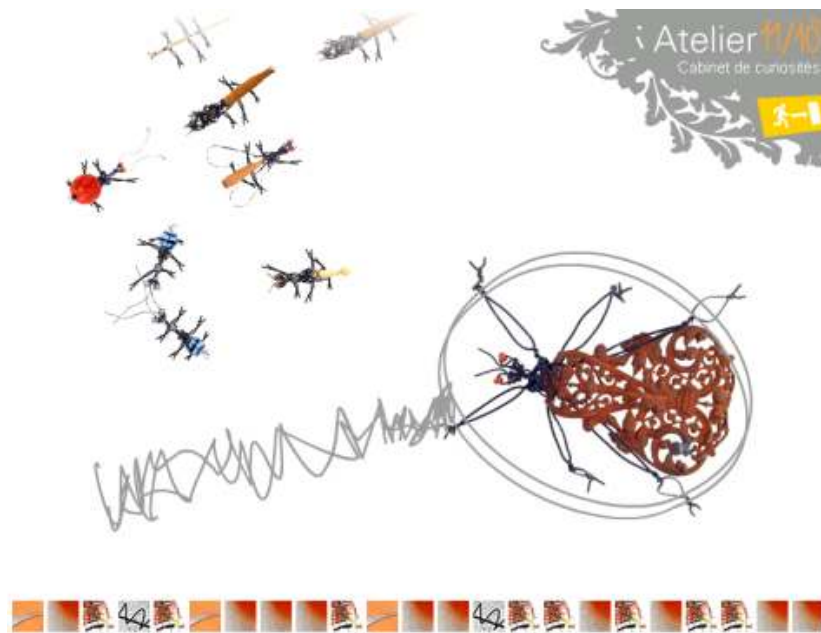
Interactivité avec le fil de fer



Dans ce tableau interactif, l'utilisateur voit se dérouler un fil de fer virtuel. En promenant son curseur a proximité du fil de fer, il réalise qu'il peut le tordre en s'en approchant. De cette manière, des formes se créent par l'interaction plus ou moins volontaire du visiteur.

En toile de fond, un fil de fer se forme et déforme lui-même à la manière de la Linea d'Oswaldo Cavandoli.

Interactivité des insectes



Dans ce tableau interactif, des insectes en fil de fer se baladent sur l'écran de l'utilisateur. L'utilisateur a la possibilité d' « attraper » les insectes avec son curseur en effectuant une action de glisser-déposer.

Si un insecte est déposé sur la loupe, il est agrandi et l'utilisateur en voit des détails les plus précis.

Un insecte dans la loupe peut être amené à nouveau parmi les autres, il reprend alors apparence normale. Si un insecte est amené sur la loupe pendant qu'un autre insecte y réside déjà, l'insecte précédent est « libéré » et le nouvel insecte prends place sous la loupe.

Interactivité du Jardin



Dans le tableau interactif du jardin, l'utilisateur découvre en déplaçant son curseur de gauche à droite qu'il fait ainsi défiler une frise dans la direction qu'il indique avec son curseur. Plus le curseur est à droite de l'écran, plus la frise défile de droite à gauche à une vitesse élevée.

Dans le jardin sont plantés des accessoires et mobiliers de jardin qui sont découverts au court du défilement de la frise.

La frise est circulaire, l'utilisateur peut donc trouver des repères « spatiaux » dans le jardin virtuel qu'il explore ainsi.

Interactivité du mobilier



L'interactivité de ce tableau interactif n'avait pas été définie dans le cahier des charges. Il permet aux utilisateurs de découvrir comment des objets apparemment anodins sont transformés par les artistes pour en faire des sculptures ou des meubles.

Le tableau se présente initialement comme une pluie d'objets qui tombent dans l'écran de haut en bas.

A droite de l'écran se trouve une « machine » qui symbolise l'artiste modifiant la matière pour créer de nouveaux objets.

Si l'utilisateur « saisit » un objet avec son curseur, il peut le déposer dans le panier de la « machine » présentée à droite. La machine s'anime alors brièvement pour indiquer à l'utilisateur que son objet est entré dans la machine. A la fin de l'animation, un objet produit à partir de l'objet déposé apparaît au bas de la machine.

L'utilisateur ne peut pas saisir d'objets pendant que la machine est animée.

Conclusion

Nous voilà arrivé à la fin du semestre, les objectifs que nous nous étions fixés sont atteints excepté la partie lumineuse qui sera réalisée en dehors du cadre de SI28. Nous ne pensions pas avoir le temps de réaliser la mosaïque d'image, mais il nous a semblé intéressant de réaliser celle-ci afin de fournir un site fonctionnel en sortant de SI28.

Nous avons pu faire tester le site à une quinzaine d'utilisateurs, l'ergonomie des menus a ainsi été revue plusieurs fois. Plusieurs bugs sont encore à découvrir mais nous estimons que l'ergonomie actuelle nous paraît tout à fait satisfaisante. Tous les utilisateurs ont été étonnamment surpris et disent avoir bien découvert ce qu'était l'atelier 11/10^{ème}.

Les artistes de l'atelier 11/10^{ème} sont quant à eux très contents du site, d'un point de vue graphique et « technique ».

Pour conclure, ce travail en binôme a été très instructif, bien que nous possédions les bases dans chacun des logiciels utilisés, nous avons pu découvrir ceux-ci de manière plus approfondie.