

GENERER DES TEXTURES A PARTIR DE KINECT

> Constats :

- La majorité des objets produits par l'industrie contemporaine sont dépourvus de qualité de texture.



- Générer des textures avec les modélisateurs 3d actuels reste difficile et limité

> Pourquoi ne pas se servir du kinect et de sa capacité à détecter les gestes pour **générer des textures** et les réintroduires sur les surfaces des objets?

> Pourquoi texturer?

La texture sur les objets permet un **revalorisation, une reconsidération des matériaux.**

Manière d'annoblir la matière pour donner envie de **toucher l'objet**, de le garder dans ses mains.



> Quel(s) support(s) exploiter?

- Des surfaces plastiques, capables d'incarner au mieux les formes «du numérique». Il n'a pas de texture préalable.
- Par un texturage du plastique : volonté de revaloriser la matière et de faire des objets en plastiques (d'ordinaire jetable) des objets que l'on a envie de **conserver**.



> La texture qui fait différence



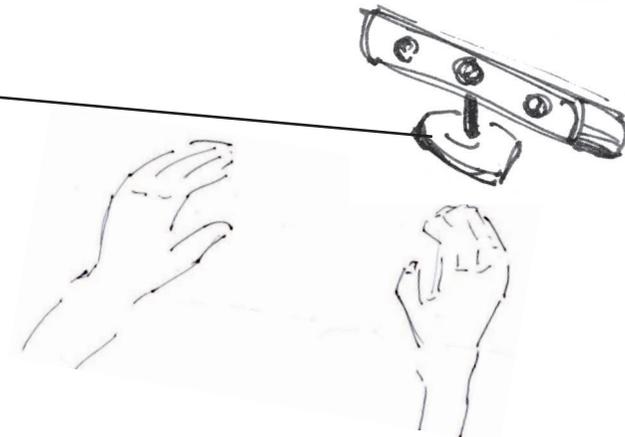
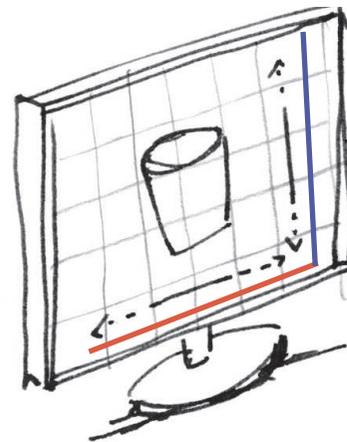
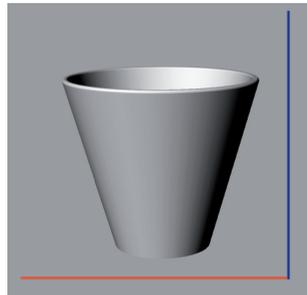
SCENARIO

SCÉNARIO

> Un usage du kinect par un public large: vocabulaire des gestes intuitif et facile à appréhender.

- L'interface propose un objet **standard**: un contenant
- L'objet est modifiable numériquement :

Possibilité **reproportionner** et éventuellement de modifier l'inclinaison de la paroi du contenant par une série de gestes.

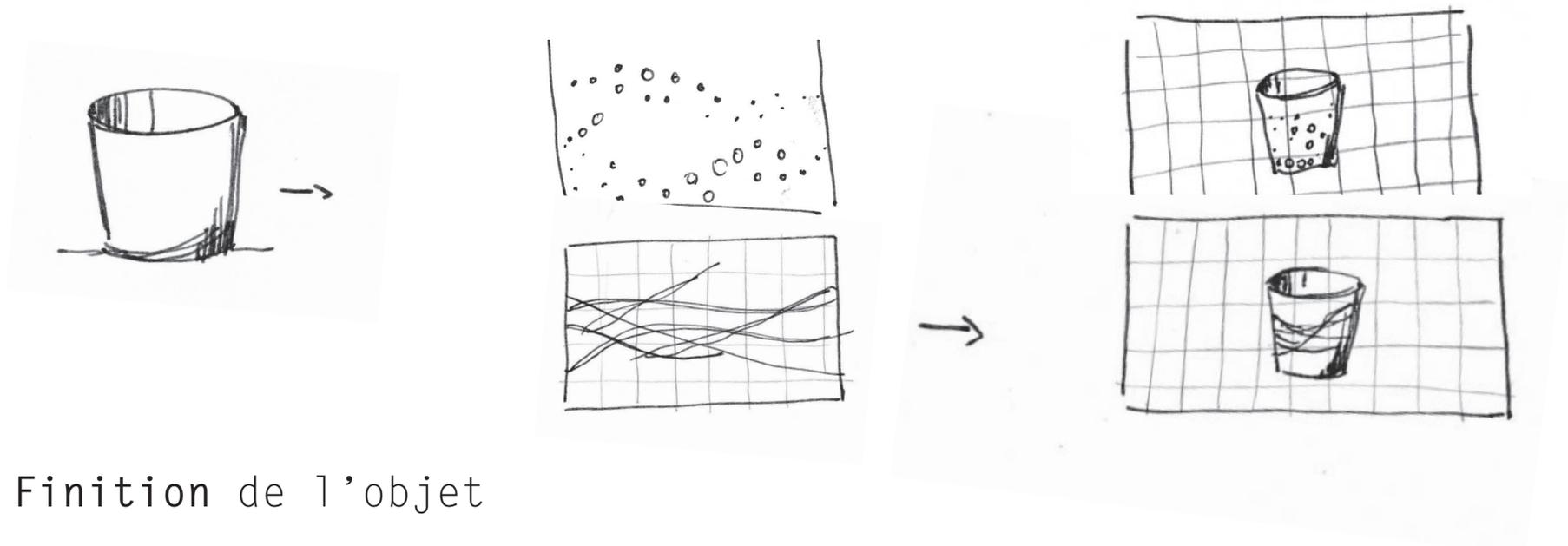


> Donner de l'aspect à l'objet



Générer une série de textures à partir de gestes.

Variation de la texture en fonction, par exemple de la proximité avec le kinect ou de la rapidité des gestes



> Finition de l'objet

Travailler la profondeur, la taille des textures : engendre potentiellement une nouvelle forme de l'objet.

> Réalisation de l'objet:

- Fraisage du moule de l'objet modelé avec l'aide de kinect .



- Thermoformage du contenant sur le moule fraisé.