

Livre tactile

Public

Tout public

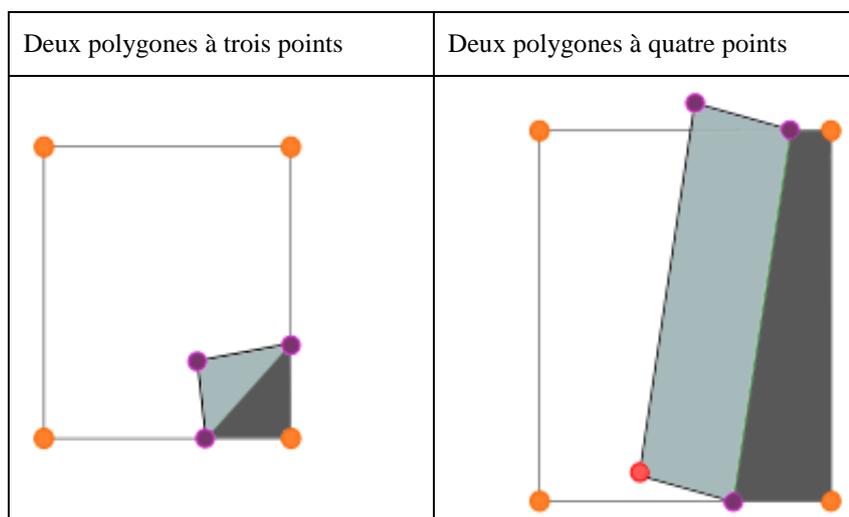
Intérêt de l'atelier

Cette application va permettre aux visiteurs de feuilleter virtuellement, par l'intermédiaire d'un écran tactile, un album contenant des cartes postales numérisées et des vidéos retraçant la vie de l'Université. L'utilisation du calcul vectoriel sera mise en évidence lors de cet atelier.

Notion théorique

Des calculs de coordonnées de points en fonction de la position du doigt et de la taille de la page permettent de définir l'action à effectuer.

Par exemple, pour le coin inférieur droit, le calcul des coordonnées va permettre de suivre le mouvement du doigt :

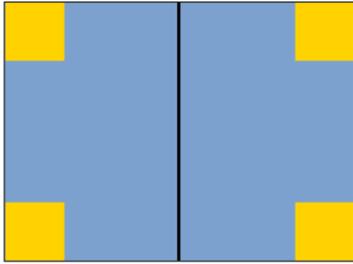


Utilisation du livre tactile

L'utilisateur peut passer directement à une page voulue, qu'il choisit dans la table des matières simplifiée toujours présente à gauche du livre. Ce menu permet d'afficher la structure du livre en montrant les différents chapitres et les pages qui s'y rapportent. Par un changement de la couleur du texte, le lecteur sait où il se situe dans le livre.

Il y a deux manières de tourner les pages :

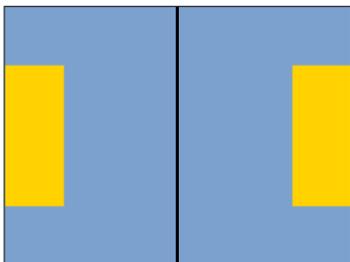
- 1) En appuyant et déplaçant son doigt sur un des quatre coins :



Lorsque l'utilisateur lâche la page, celle-ci retourne soit à sa position d'origine, soit passe de l'autre côté en fonction du fait qu'il a ou non dépassé le milieu du livre.



2) En touchant une des deux zones latérales :



Aspect réaliste du livre

Plusieurs améliorations ont été mises en œuvre pour donner un aspect réaliste au livre.

1) Pour simuler son épaisseur, des lignes sont dessinées sur les côtés en fonction du nombre de pages. Cela permet à l'utilisateur de connaître instinctivement sa position dans le livre.

2) Quatre types d'ombres seront gérés :

1. La courbure centrale des pages : les pages sont courbées à leur jonction
2. La courbure lorsque l'on tourne une page
3. L'ombre projetée sur la page qui va être recouverte
4. L'ombre projetée sur la page qui se trouve en-dessous de la page courante

