Introduction au projet

Dans ce projet, il s'agit de réaliser une superbe enseigne lumineuse Robotronik, qui a pour objectif d'être installée dans le couloir de Phelma. Elle va nécessiter plusieurs compétences, notamment la modélisation 3D, la menuiserie, un peu d'électronique et de l'assemblage.

Dans un premier temps, il faudra concevoir le design de l'enseigne. Il nous faut trouver des personnes avec un talent artistique prononcé pour réaliser notre belle enseigne ! Il faut pouvoir imaginer des effets lumineux, des jeux de lumières car elle pourra intégrer des LEDs incrustées, des rubans de LEDs (et d'autres choses encore, si vous avez des idées !).

Une partie qui peut se faire en parallèle, c'est de réfléchir à comment alimenter ou maintenir allumée l'enseigne. Nous ne pouvons pas utiliser de prise du local pour alimenter l'enseigne (donc batterie, panneaux solaires, vélo avec une dynamo, toutes les idées sont bonnes !)

Une fois que le design a été conçu et que nous avons une idée de comment l'enseigne fonctionnera, il faut passer à une étape de modélisation, pour avoir une vue de ce à quoi celle-ci va ressembler ! (Et ainsi pouvoir penser à sa structure, comment assembler chaque partie, réfléchir aux emplacements des éléments électroniques, etc).

Il peut y avoir une très grande liberté de création dans ce projet. Nous pouvons avoir des LEDs adressables (des rubans où chaque LED du ruban peut être contrôlée individuellement, ce qui peut donner des effets de vagues ou des couleurs différentes qui défilent sur un seul ruban), un micro-contrôleur (pour contrôler quand l'enseigne est allumée, s'il y a une batterie par exemple) etc. Ceci n'est qu'une introduction à ce que peut ressembler ce projet, mais vous êtes totalement libres de faire comme vous le souhaitez !

Revision #1
Created 2023-07-09 19:12:11 UTC by GeoffreyL
Updated 2023-07-09 19:21:52 UTC by GeoffreyL