

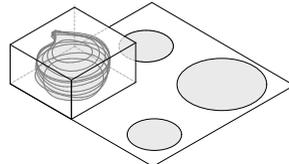
03 MODÉLISATION



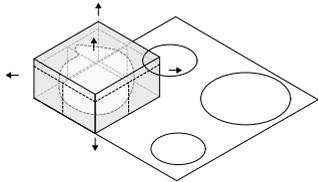
ANALYSER LES MOUVEMENTS



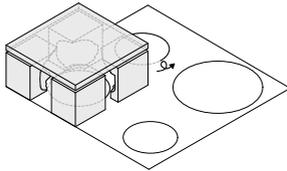
CHORÉGRAPHER LA FORME



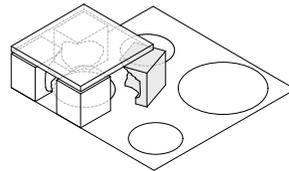
CADRER LA DISCIPLINE



REPOUSSER LES LIMITES



FRACTURER LE CADRE



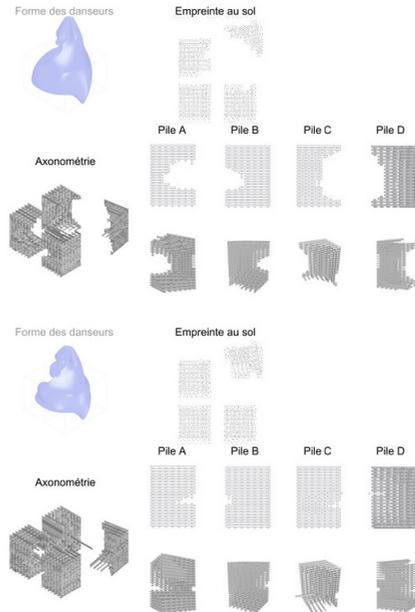
SORTIR DU CADRE

MORPHOGENÈSE DU PROJET

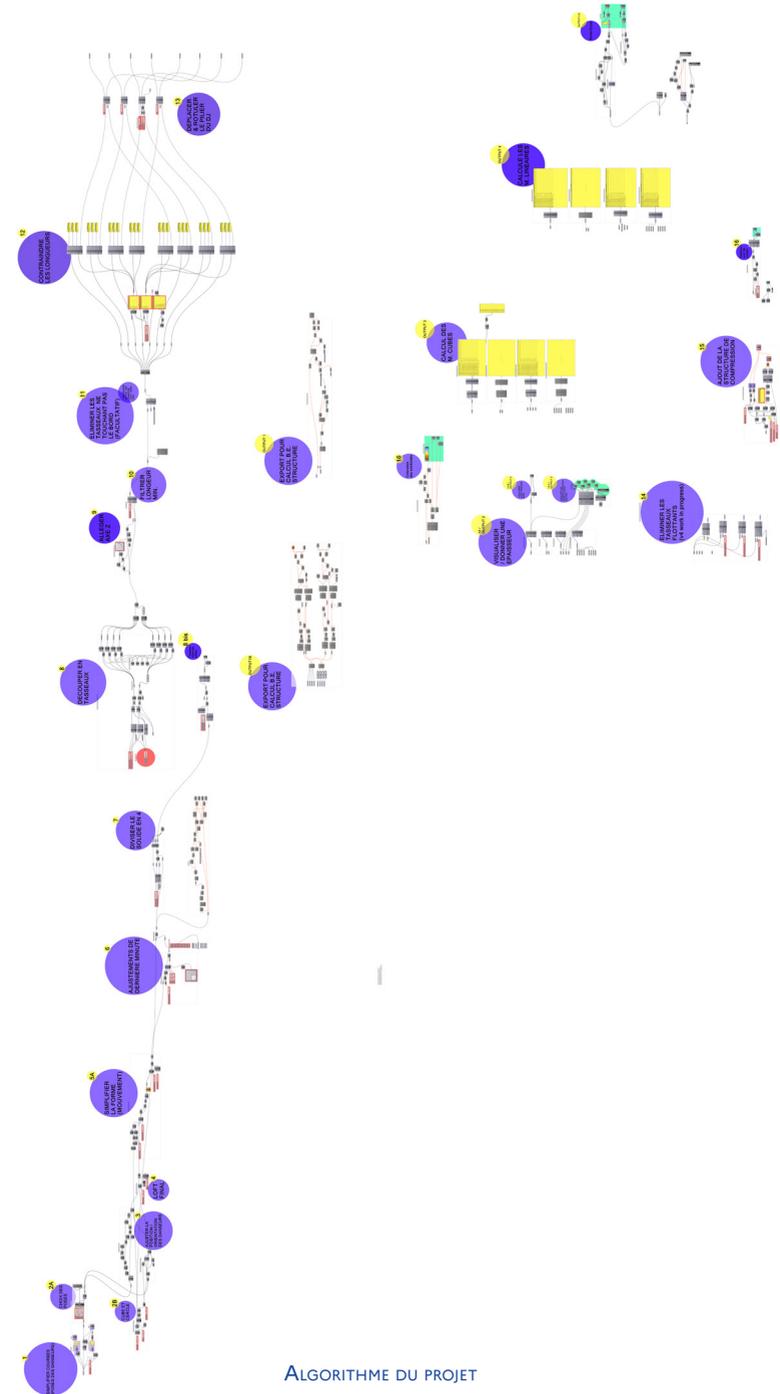
Grâce au logiciel Rhinocéros et à un module natif nommé Grasshoper, plusieurs itérations ont pu être réalisées afin de parvenir à une **modélisation** satisfaisante, tant par sa forme que par le symbole qu'elle incarne. En modifiant un certain nombre de facteurs importants, ces **variantes** 3D ont également été réalisées afin de répondre aux caractéristiques suivantes:

- Facilité de **construction**
- **Stabilité** structurelle
- Richesse **spatiale** sculptée par les danseurs

La grande liberté qu'autorise cet environnement de travail fournit d'innombrables **variations** d'un même modèle grâce à l'ajustement de paramètres. La complexité du travail réside dans la création du modèle à l'aide d'opérations primaires qui répondent de la manière la plus efficace aux besoins du projet.



EXEMPLES D'ITÉRATIONS



ALGORITHME DU PROJET