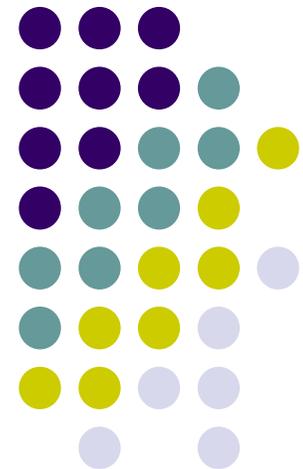


Adinpsz “The Orange Guy”

Témoignage : comment on a fait notre première demo ?

Demo In Paris #2

15 mai 2009





Introduction

- wullon/adinpsz :
 - musique, “design”, organisation
 - demoscene connue en 1998, suivie à partir de 2007

- adinpsz :
 - groupe formé en 2009
 - première demo et première party en 2009

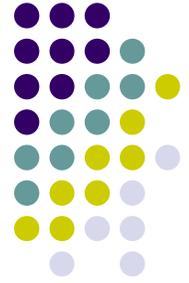
- présentation non-technique

- durée : **20-30mn**

- **témoignage**

- donner des idées ? donner envie ?

Qu'est ce qu'une demo ?

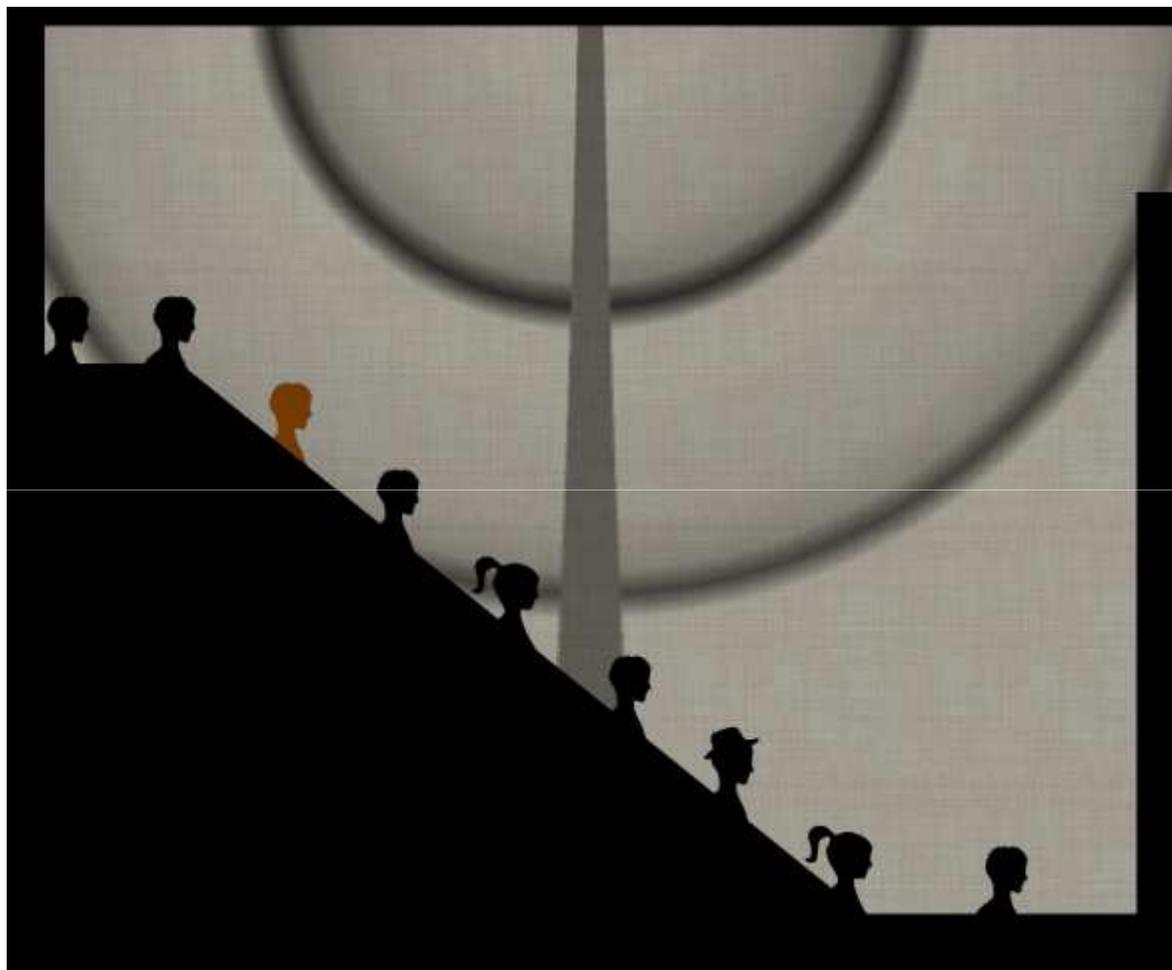


- ❑ création artistique sous forme de programme
- ❑ s'exécute en temps réel
- ❑ challenge technique
- ❑ challenge "artistique"



The Orange Guy

- ❑ première demo de adinpsz
- ❑ présentée à la Numerica ArtParty #2 (mars 2009)
- ❑ demo PC
- ❑ D + SDL + OpenGL (GLSL)



Constitution du groupe (mai 2008 → janvier 2009)



- appel en mai 2008
 - **flngr** : ami, musique, code (débutant en OpenGL)
 - **Graindolum** : dailymotion, code (bidouillage RapidQ)
 - **#ponce** : ami d'ami, musique, code (bonne connaissance d'OpenGL, fan du D)
 - **wullon** : musique, code (ultradébutant)

- groupe au complet début 2009

- forum + IRC



texuma > projets > adinpsz

Sous-section

	az-01 Demo az-01	170 Messages 23 fils de discussion	Dernier message par ponce dans Version finale (ou pas) le Dimanche 10 Mai 2009, 02:19:21
	az-02 Az-02	15 Messages 3 fils de discussion	Dernier message par ponce dans THE MOST FEARFUL TODOLIS... le Dimanche 10 Mai 2009, 16:00:48
	idées Idées de scènes, de tracks, etc... Sert à voir ce qu'on peut (sait) faire, et de source d'inspiration pour de futures demos.	24 Messages 11 fils de discussion	Dernier message par ponce dans Re : idées precalc le Lundi 16 Mars 2009, 21:18:41

Pages: [1] 2 3 **Bas de page**

MARQUER LU NOTIFIER NOUVEAU FIL DE DISCUSSION NOUVEAU SONDAGE

		Titre	Démarré par	Réponses	Vues	Dernier message ▼	
wullon et 0 Invités dans cette section.							
		R&D < 1 2 ... 7 8 >	Graindillum	147	735	Dimanche 10 Mai 2009, 15:42:42 par ponce	
		Trip to Numerica < 1 2 >	wullon	33	156	Samedi 14 Mars 2009, 00:56:36 par wullon	
		portable pour graindo < 1 2 >	wullon	29	103	Mercredi 13 Mai 2009, 17:21:05 par ponce	
		Conversation avec	ponce	12	43	Mardi 12 Mai 2009, 15:13:14 par wullon	
		az-0.001	ponce	2	13	Lundi 11 Mai 2009, 11:05:22 par uxmal	
		Nouveau SVN	ponce	2	8	Dimanche 10 Mai 2009, 02:22:52 par ponce	

Phase de documentation/procrastination



- ❑ choix du nom du groupe
- ❑ mise en commun des ressources
- ❑ les membres ont fait connaissance
- ❑ “showcase”
- ❑ documentation
- ❑ esquisse des choix pour az-01
- ❑ mise en place du forum / IRC / SVN
- jusqu’en janvier 2009



Ressources utiles

- Séminaires
 - “Demo programming for beginners”
par **Preacher/Traction**
Assembly 2008
 - “Tonite let’s all make demo in Bingen”
par **Navis/ASD**
Breakpoint 2008
 - “Temps Réel Breakpoint 2008”
reportage **Nolife + DTV**
- codes sources sur pouet.net/sourceprod.php
- documentation technique **ciblée** (bons tutoriaux)
- le reste → pas très utile

AZ-01 crew

- #ponce
 - code
 - rigueur
 - “design”
- Graindolum
 - gfx
 - divers (launcher, format vectoriel)
- wullon
 - musique
 - “design”/concept/scénario, organisation
- et aussi : flngr, lohrh, WjK





Objectifs

- ❑ **releaser** quelquechose !!
- ❑ deadline : **numerica 2009**
- ❑ rester **simple**
- ❑ soigner le **design** → “**demo pop**”
(cohérence, sync, transitions, timing)
- ❑ **s’amuser !**
 - réaliser une demo simple mais complète
avec les connaissances du bord
 - semi-paradoxe



Etapes de création de la demo

- ❑ choix
- ❑ R&D
- ❑ concept/scénario
- ❑ code + réalisation de la musique
- ❑ allers-retours code/musique/scénario
- ❑ **allers-retours code/musique/scénario**
- ❑ finalisation



Choix

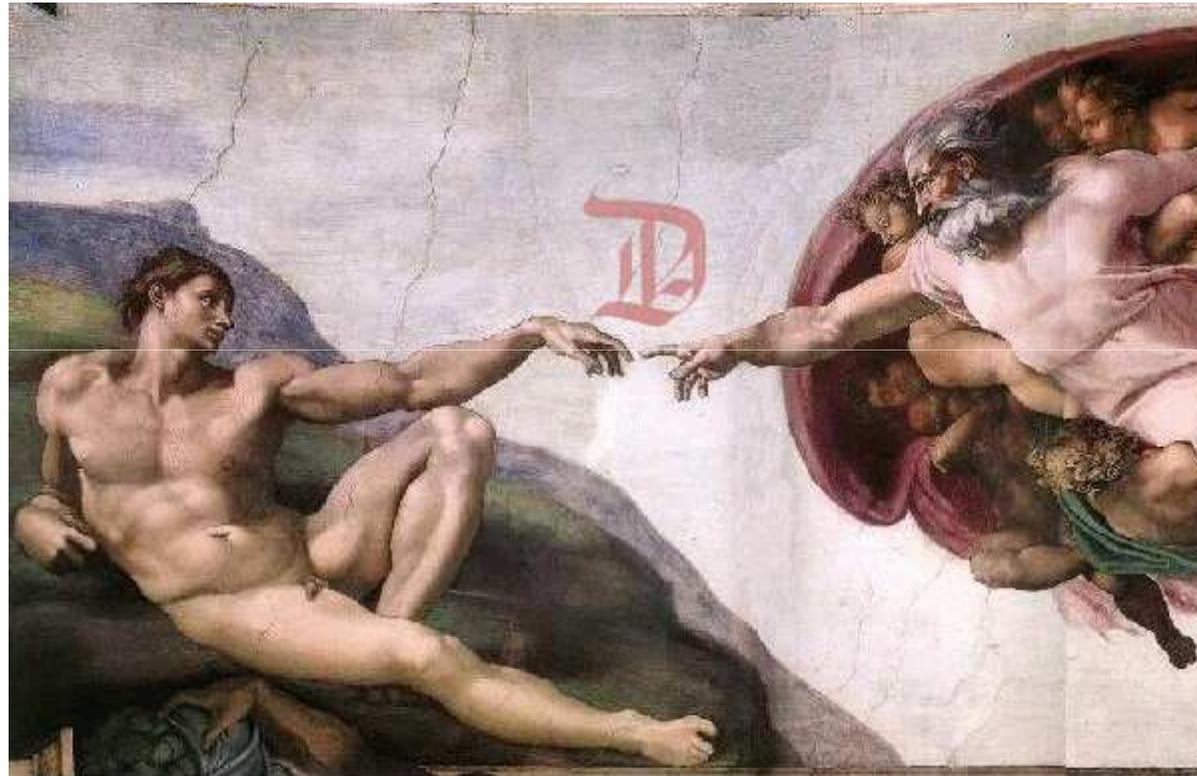
- ❑ demo ou intro ? → **demo**
 - ❑ soundtrack en mp3
 - ❑ moins de contrainte
 - ❑ plus grande attente ?

- ❑ DirectX ou OpenGL ? → **OpenGL**
 - ❑ connu de flngr et de #ponce

- ❑ Qui fait quoi ? → **prédispositions + sur le tas**

- ❑ Langage ? → **D !**

Le D !





Pourquoi le D ?

- langage fétiche de #ponce
 - bonne maîtrise du langage
 - (grosses) portions de code réutilisable

- D comme Demo, D comme Dieu

- originalité technique
 - première (et seule :p) demo écrite en D
 - “innovation”



Avantages du D

- ❑ “C++ done right”
- ❑ \approx C# sans VM
- ❑ features sympas
- ❑ temps de compilation réduits
- ❑ moins de code (moins de bugs ?)
- ❑ 90% des features de C++0x
- ❑ parsable :D
- ❑ **plaisir** de programmer

Inconvénients du D



- ❑ langage marginal...
- ❑ ... connu d'un seul membre du groupe
- ❑ langage mouvant
- ❑ performances < compilateurs C++ courants
- ❑ GC !?
- ❑ utiliser Eclipse

R&D (janvier 2009)

- “brainstorming”, proposition :
 - d'idées
 - d'effets
 - de musique

- voir les éléments réutilisables

- discussion + tri



Scénarisation (février 2009)



- a partir des idées + bouts d'effets...
- mini-concept + ébauche de soundtrack
- scénario complet et raisonnable
 - chronologie des scènes
 - transitions
 - sync
 - faisable avec les contraintes de compétence + temps
- + de concret
 - TODO list
 - direction + atmosphère



texuma > projets > adinpsz > az-01

Pages: [1] 2 Bas de page

MARQUER LU NOTIFIER NOUVEAU FIL DE DISCUSSION NOUVEAU SONDAGE

		Titre	Démarré par	Réponses	Vues	Dernier message ▾			
wullon et 0 Invités dans cette section.									
		DA FRIGHENIN TODO-LIST « 1 2 »		ponce	26	156	Lundi 06 Avril 2009, 18:25:17 par ponce		<input checked="" type="checkbox"/>
		az-01 : soundtrack		wullon	15	57	Mercredi 11 Mars 2009, 02:17:57 par ponce		<input checked="" type="checkbox"/>
		az-01 : concept		wullon	10	77	Dimanche 15 Février 2009, 20:04:15 par wullon		<input checked="" type="checkbox"/>
		planning / kifékoï		wullon	7	33	Vendredi 13 Février 2009, 18:00:56 par wullon		<input checked="" type="checkbox"/>
		Version finale (ou pas)		ponce	0	4	Dimanche 10 Mai 2009, 02:19:21 par ponce		<input checked="" type="checkbox"/>
		bug		wullon	2	12	Mercredi 06 Mai 2009, 22:34:03 par ponce		<input checked="" type="checkbox"/>
		scene 30 + 31 + 32		wullon	7	34	Mardi 10 Mars 2009, 10:23:40 par wullon		<input checked="" type="checkbox"/>
		scene 10 : intro		wullon	14	57	Mardi 10 Mars 2009, 02:17:06 par ponce		<input checked="" type="checkbox"/>
		scene 20 : main scene 1		wullon	4	54	Lundi 09 Mars 2009, 01:13:29 par wullon		<input checked="" type="checkbox"/>
		scene 41 : greetz		wullon	8	40	Vendredi 06 Mars 2009, 00:12:55 par wullon		<input checked="" type="checkbox"/>
		scene 40 : tunnel + greetz		wullon	7	25	Lundi 23 Février 2009, 16:39:09 par ponce		<input checked="" type="checkbox"/>
		scene 60 : final		wullon	6	22	Lundi 23 Février 2009, 14:40:41 par wullon		<input checked="" type="checkbox"/>

Réalisation



- code : #ponce tout seul...
- “énorme” todo-list
 - wrapper OpenGL
 - format GDO
 - système d'effets
 - divers
 - scènes + effets
 - fine-tuning

- musique.... a tardé à arriver :D

Allers-retours code/musique/scénario



- ❑ scénario de base beaucoup trop gourmand
- ❑ avancement moins rapide que prévu
- coupes/changements dans le scénario
 - ❑ but : concilier deadline et cohérence
 - ❑ parfois gros changements
 - ❑ idée générale gardée
 - au final : nouveau scénario pas si mal que ça :D
- ❑ concertation permanente codeur/musicien
- rien de “gratuit”

Allers-retours code/musique/scénario



Encore ...

Allers-retours code/musique/scénario



Et encore ...

(c'est que le début, d'accord, d'accord)

Exemple : scène du tunnel



Allers-retours code/musique/scénario



Ce qui était prévu :



En pratique :



Finalisation



- ajustement correct:
 - des effets
 - des transitions
 - de la synchronisation
- plus long qu'attendu

- réalisé à la party
 - communication intra-groupe plus aisée

- prises de tête entre codeur et designer

Bilan



- positif :
 - excellente expérience technique + humaine
 - première demoparty !
 - du fun
 - de la satisfaction

- leçons tirées
 - se mettre d'accord sur le “main designer”
 - bien penser aux conséquences des choix effectués
 - ne pas hésiter à élaguer
 - s’y prendre (très) à l’avance
 - rester fun



Communauté (& greets)

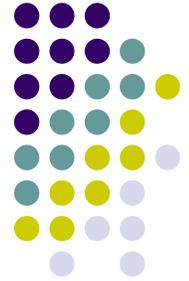
- pouet.net

- IRC (IRCnet)
 - **#demofr**
 - salons de groupe : #adapt, #frequency, ...
 - #breakpoint, #bitfellas, etc...

- demoscene.fr

- **demoparties !!**

Contact



- ❑ au restaurant :D
- ❑ <http://adinpsz.org>
- ❑ contact@adinpsz.org
- ❑ IRC : #demofr, #adinpsz



Questions ?