

# FICHE TECHNIQUE

Les Œuvres d'Art « Crypto Art Gallery » sont des œuvres digitales immersives et interactives, audiovisuelles.

Elles sont vendues sous forme physique ET de NFT, donc authentifiées dans la blockchain comme unique.

Pour l'instant les NFT « Crypto Art Gallery » ne sont visibles que sur les casques Oculus Rift et HTC Vive et casques acceptés par la plateforme STEAM. **Ceci n'inclut pas les casques autonomes de type Oculus Quest et autres.**

## 1 - VENTE

**Les œuvres « Crypto Art Gallery »** sont des applications logicielles (.exe). Elles ne sont disponibles en VR et en diffusion écran uniquement pour ordinateur PC, fourni en cas de vente (sans écran).

## 2 - PRÊT

**Les œuvres digitales Crypto Art Gallery sont des applications .exe (fonctionnant sous Windows 10)**

Elles ne peuvent être diffusées sur un ordinateur équipé pour la VR et puissant, et en diffusion écran. Pour la protection de la copie pirate, nous avons établi un protocole de livraison de nos œuvres sur des ordinateurs tiers, utilisés par les organisateurs des expositions et festivals.

Le prêt de nos œuvres est soumis à un contrat qui engage l'organisateur à être responsable et vigilant sur la gestion matérielle et logicielle avant, pendant toute la durée de l'utilisation des œuvres d'Arts Digitales. L'organisateur doit accepter le protocole de sécurité mis en place par l'artiste qui configure chaque œuvre pour être diffusées sur un parc d'ordinateurs précis fourni par l'organisateur.

### **Configuration matérielle minimum en cas de prêt :**

- Ordinateur PC sous Windows 10
- Mémoire RAM 16 Go ou supérieure
- Carte Graphique GTX 1070 ou supérieure
- Processeur Intel i7 7700 K ou supérieure
- Disque Dur de fonctionnement de type SSD en connexion SATA (pas de disque externe USB, pas de disque mécanique)
- Connexion Ethernet

### **Protocole d'installation/protection des œuvres**

- L'installation des œuvres digitales et tests, ainsi programmés, se feront en local par les soins de l'organisateur. Nous demandons à l'organisateur de faire suivre les procédures fournies dans la fiche technique, par un technicien informatique compétent et administrateur des ordinateurs dédiés à l'exposition.

**Procédure détaillée de la récupération de la donnée non-sensible du numéro de série du processeur de chaque ordinateur dédié à l'exposition avec l'application ScanDigitArt, développée par La société HoloVR Prod.**

**Introduction :**

Cette procédure permet de récupérer le numéro de série du processeur qui apparaîtra dans un fichier texte que l'organisateur pourra vérifier et consulter à souhait, afin de juger de sa non-sensibilité en tant que donnée, avant de nous le faire parvenir par les moyens qu'il a jugé bons, rapides et sécurisés. L'application ScanDigitArt est garantie sans virus par la société HoloVR Prod.

**Etape 1 :**

La société HoloVR Prod envoie à l'organisateur, un mot de passe afin qu'il télécharge l'application ScanDigitArt sur le site de la société HoloVR Prod sur le lien suivant XXXXXXX.com (à venir)

**Etape 2 :**

L'organisateur doit obligatoirement lancer l'application ScanDigitArt sur chaque ordinateur un par un depuis la même clé USB.

**Etape 3 :**

Après la fin de la procédure contenue dans l'étape 2, la clé USB contient les numéros de série des processeurs des ordinateurs dédiés à l'exposition dans le dossier « Expo », et fichier « Numproc.dat », qui doivent être envoyés par l'organisateur à Mr Bernasconi Gérard dirigeant de la société HoloVR Prod, au format .zip par les moyens qu'il a jugé bons, rapides et sécurisés.

**Etape 4 :**

La société HoloVR Prod renvoie dans un délai de 72H à l'organisateur responsable et signataire du présent contrat, les œuvres d'Arts digitales sous la forme d'une ou plusieurs applications .exe, programmées pour fonctionner uniquement sur les ordinateurs répertoriés.

**Etape 5 :**

L'organisateur peut copier les œuvres d'Arts digitales reçues à l'étape 4, sur les ordinateurs qu'il a lui-même sélectionné à l'étape 2. Les œuvres d'Arts digitales seront actives à partir de la date décidée entre les parties jusqu'à la date de fin de l'exposition.

**Etape 6 :**

Le lendemain du dernier jour de l'exposition, l'organisateur s'engage à effacer les fichiers des œuvres d'Arts digitales sous la forme d'une ou plusieurs applications .exe sur chaque ordinateur utilisés pendant l'exposition.

### 3 - PROCEDURE OBLIGATOIRE DE DESACTIVATION/REACTIVATION DES PORTS USB

Procédure de verrouillage des port USB de stockage, disque dur amovible et clé USB. Pour éviter toute copie non autorisée de nos œuvres digitales, voici quelques mesures de sécurité qui doivent être mises en place sur chaque ordinateur.

**La première consiste à désactiver l'écriture sur les périphériques USB. Pour ce faire, vous devez suivre les instructions suivantes :**

1. Appuyez sur [Windows]+[R]
2. Tapez ***gpedit.msc*** dans Exécuter et appuyez sur [Entrée].
3. La fenêtre « Editeur de stratégie de Groupe Locale » s'affiche :
4. Cliquez sur **Modèles d'administration**
5. Double cliquer sur **Systeme**
6. Double cliquer sur **Accès au stockage amovible**
7. Double cliquer sur **Disques amovibles : Refuser l'accès en écriture**
8. Sélectionnez le bouton **Activé** et cliquez sur **Appliquer** et **OK**.

**La seconde consiste à désactiver le montage automatique des nouveaux disques jamais utilisés auparavant. Pour ce faire, vous devez :**

1. Ouvrir une invite de commande ([Windows]+[R] et taper "***cmd***", puis [enter])
2. Tapez la commande ***diskpart***, puis appuyez sur [entrée].
3. Dans diskpart, tapez ***automount***, puis appuyez sur [entrée].
5. Si le montage automatique est désactivé, il n'y a rien à faire.
6. Si le montage automatique est activé, exécutez la commande ***automount disable*** (toujours dans diskpart).

**Le dernier point consiste à désactiver complètement les lecteurs USB :**

1. Ouvrez une invite de commande ([Windows]+[R] et tapez "***regedit***", puis [enter]), puis « Autoriser » **OUI**
2. Dans la fenêtre de « l'Editeur de Registre » suivre le chemin de l'arborescence suivant **Ordinateur\HKEY\_LOCAL\_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\USBSTOR**  
Dans la fenêtre de gauche, cliquer sur le dossier **USBSTOR**, et dans la fenêtre de droite double-cliquer sur « **Start** »
3. Dans la fenêtre "Modifier la valeur DWORD 32 bits" changer le **valeur par 4**.

## REACTIVATION DES PORTS USB

Après l'exposition, vous pourrez réactiver tout ce qui a été arrêté en effectuant les mêmes étapes, en remplaçant seulement toutes les instances de **enabled** par **disabled**.

La première consiste à réactiver l'écriture sur les périphériques USB. Pour ce faire, vous devez suivre ces instructions :

1. Appuyez sur [Windows]+[R]
2. Tapez **gpedit.msc** dans Exécuter et appuyez sur [Entrée].
3. La fenêtre « Editeur de stratégie de Groupe Locale » s'affiche :
4. Cliquez sur **Modèles d'administration**
5. Double cliquer sur **Système**
6. Double cliquer sur **Accès au stockage amovible**
7. Double cliquer sur **Disques amovibles : Refuser l'accès en écriture**
8. Sélectionnez le bouton **Désactivé** et cliquez sur **Appliquer** et **OK**.

La seconde consiste à réactiver le montage automatique des nouveaux disques. Pour ce faire, vous devez :

1. Ouvrir une invite de commande ([Windows]+[R] et taper "**cmd**", puis [enter])
2. Tapez la commande **diskpart**, puis appuyez sur [entrée].
3. Dans diskpart, tapez **automount**, puis appuyez sur [entrée].
5. Si le montage automatique est activé, il n'y a rien à faire.
6. Si le montage automatique est désactivé, exécutez la commande **automount enable** (toujours dans diskpart).

La dernière consiste à réactiver complètement les lecteurs USB :

1. Ouvrez une invite de commande ([Windows]+[R] et tapez "**regedit**", puis [enter]), puis « Autoriser » **OUI**
2. Dans la fenêtre de « l'Editeur de Registre » suivre le chemin de l'arborescence suivant **Ordinateur\HKEY\_LOCAL\_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\USBSTOR**  
Dans la fenêtre de gauche, cliquer sur le dossier **USBSTOR**, et dans la fenêtre de droite double-cliquer sur « **Start** »
3. Dans la fenêtre "Modifier la valeur DWORD 32 bits" changer le **valeur par 3**.

#### 4 – Questions pour l'organisateur

Important : Nous vous demandons de nous fournir la liste suivante en répondant point par point aux questions suivantes (nous pouvons également faire une visioconférence pour ceci) :

- 1) **Quel est le nombre d'ordinateurs que vous déploierez.** Il en faut un par œuvre digitale. Il est possible, à votre demande, de créer une interface pour avoir toutes notre collection ou certaines œuvres sur un poste et les choisir dans une « galerie virtuelle ».
- 2) **Les ordinateurs et casques VR, sont-ils la propriété de l'organisateur ?** Sont-ils loués ? Sont-ils prêtés par des tiers (dont des ordinateurs et casques personnels) ?
- 3) **Quel est le nombre de casques VR connectés sur PC** (nous ne faisons pas la portabilité sur Oculus Quest ou autres casques autonomes), leurs noms et marques.
- 4) **L'organisateur doit nous fournir la fiche technique de chaque ordinateur**, au minimum :
  - nom et fréquence du processeur,
  - nom et référence de la carte graphique,
  - quantité de Mémoire RAM,
  - espace libre et qualité du disque dur (SSD ou mécanique).
  - savoir si ces ordinateurs sont utilisés à d'autres fins pendant l'exposition.

#### 4 - Pour rappel :

Les œuvres d'Art issues du concept "Crypto Art Gallery" sont des œuvres digitales immersives proposées à la vente sous formes de NFT.

Nos œuvres d'Art sont adaptés et conditionnées par l'univers numérique :

- Le collectionneur ou le visiteur peut s'immerger avec un casque de Réalité Virtuelle et évoluer dans l'univers créé autour de la sculpture, un grand décor créé par l'artiste. Il peut marcher, voler, se téléporter, rester à sa taille humaine ou grandir tel un géant.
- Chaque statue peut prendre 10 poses qui se déclenchent aléatoirement quand le visiteur se déplace autour de la sculpture ou toute les heures en projection écran.
- Chaque journée est synchronisée avec le lieu où se trouve l'œuvre et l'on retrouve le cycle jour/nuit. Chaque jour teinte l'univers de l'œuvre d'une couleur différente aléatoire.
- Le son ambiant et la musique sont également aléatoire et composée par l'artiste dans cet objectif.
- Le collectionneur, le Galeriste, le Musée pourront aussi afficher sur un écran géant l'œuvre d'Art grâce à un système de caméra virtuelle-aléatoire qui tourne autour de la sculpture, et vers les points d'intérêts artistiques, et dont le mouvement infini n'est jamais le même. Les données aléatoires changent ses mouvements constamment en temps réel.

Ces œuvres sont créées en immersion dans des logiciels de création VR. La première collection a été créée dans le Logiciel open source Open Brush et Unity (un moteur de rendu 3D temps réel et de programmation).

Les œuvres sont chacune disponibles à la vente en 1 exemplaire.

En exposition les œuvres peuvent être dupliquées après accord et contrat avec l'organisateur, et disponibles en visualisation dans une « galerie virtuelle », c'est-à-dire plusieurs œuvres visibles pour un ordinateur.