

# **Les années folles**

Conception du musée

Erwan Bernard  
Jonathan Pennec  
Mathieu Quentel  
Adrien Vernotte

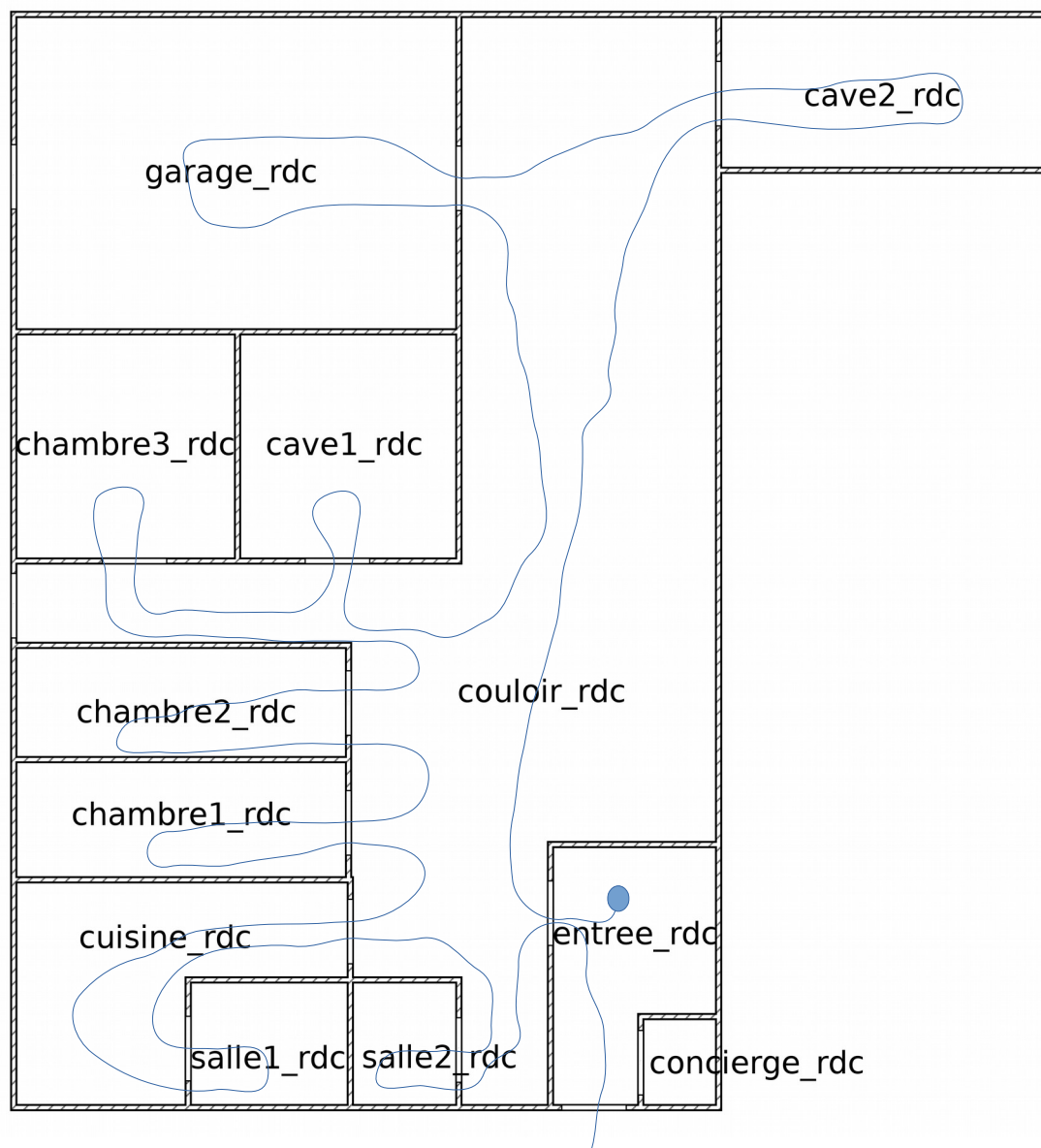
## Sommaire

1.Le musée.....	3
a)Rez-de-chaussée.....	3
b)1 <sup>er</sup> étage.....	4
c)2 <sup>ème</sup> étage.....	5
2.Objets.....	5
a)Pièces de la maison.....	5
b)Tableaux.....	7
3.Navigation.....	9
a)Rez-de-chaussée.....	10
b)1 <sup>er</sup> étage.....	11
c)2 <sup>ème</sup> étage.....	12

# 1. Le musée

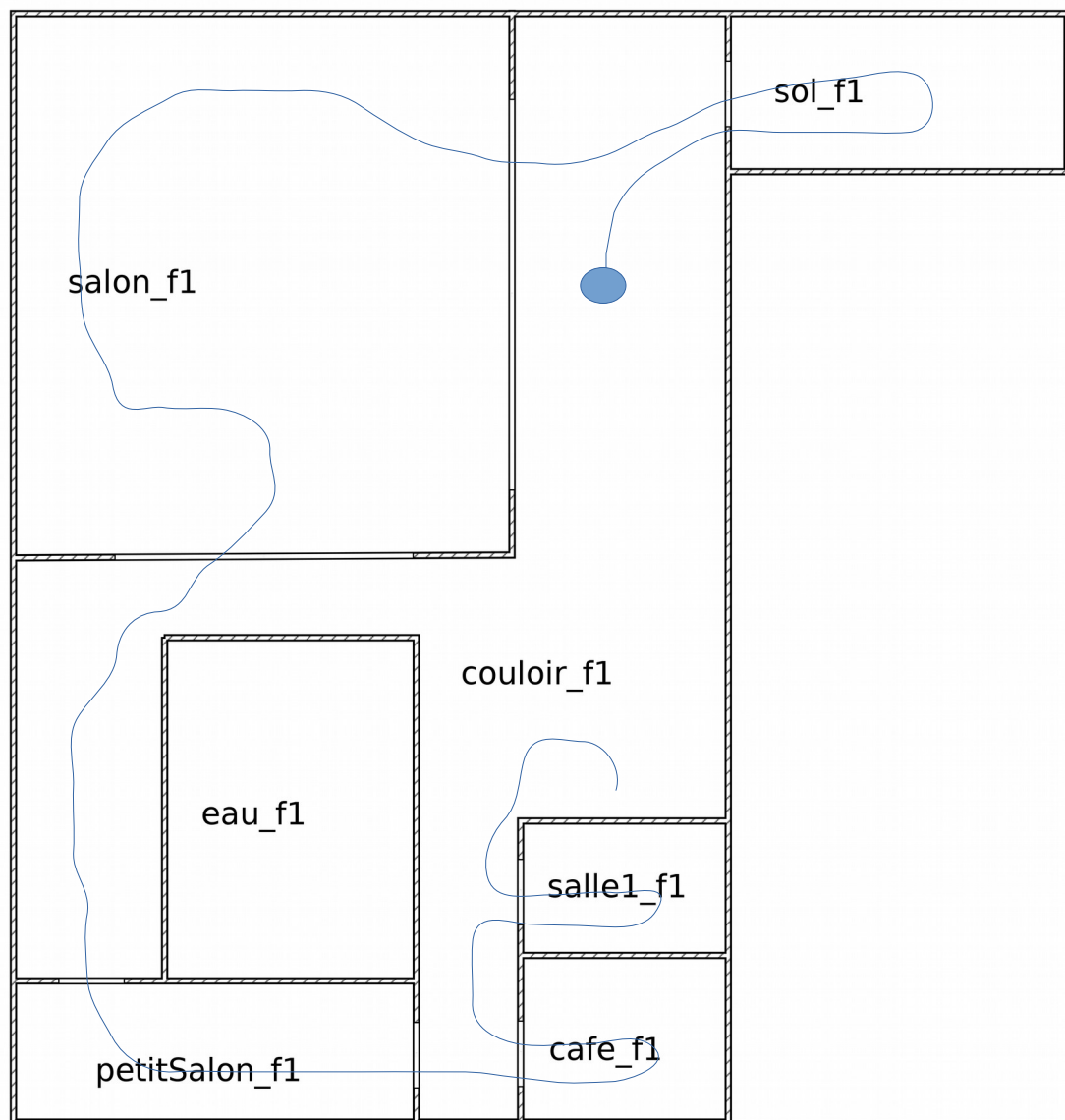
Le plan schématique du musée est accompagné, pour chaque étage, d'un parcours de visite typique. Les images présentées dans chaque pièce sont accompagnées d'un numéro, qui servira à les identifier dans le reste du document.

## a) Rez-de-chaussée



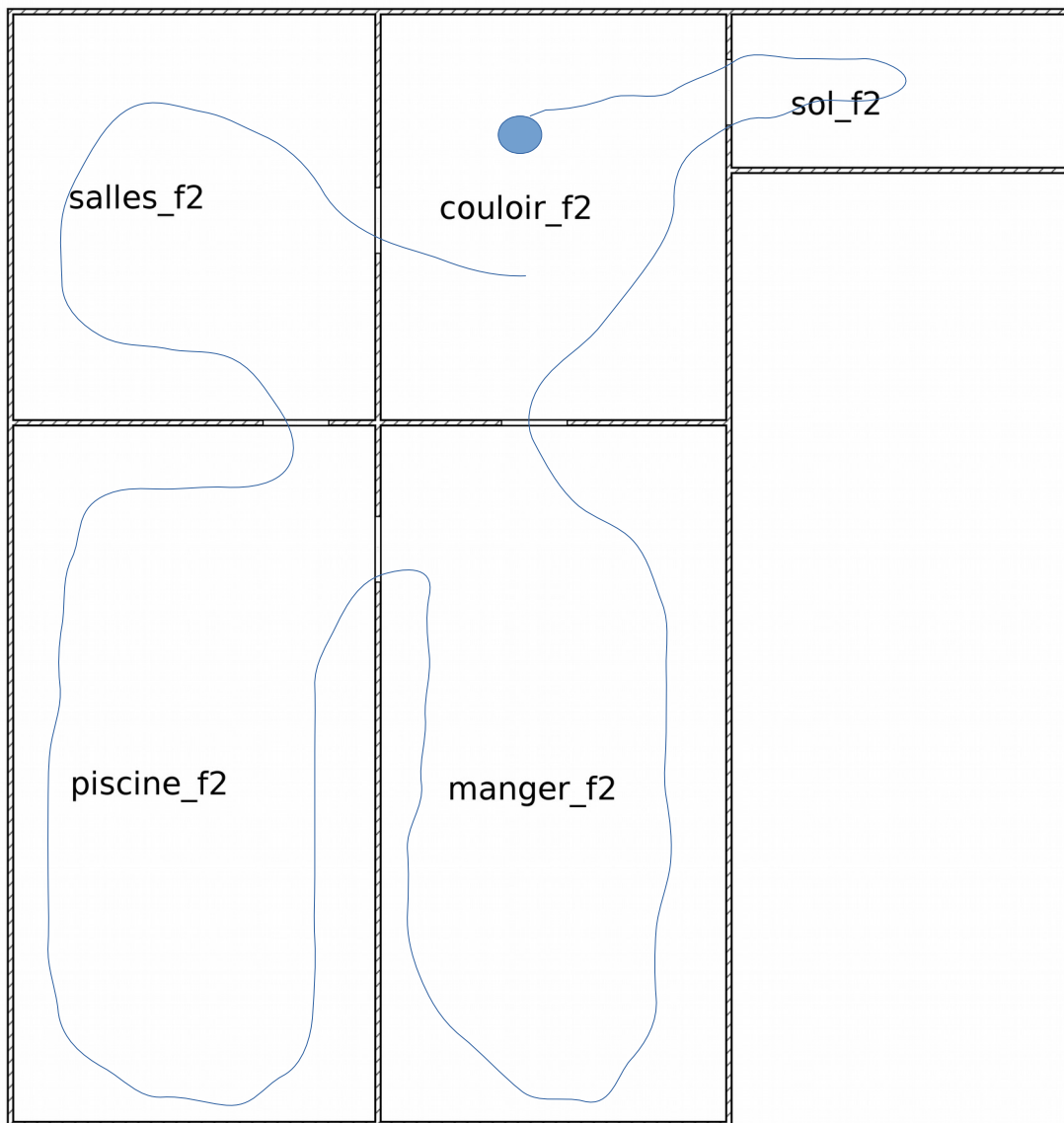
Le cercle traduit un changement d'étage.

**b) 1<sup>er</sup> étage**



Le cercle traduit un changement d'étage.

### c) 2<sup>ème</sup> étage



Le cercle traduit la fin de la visite.

## 2. Objets

La maison sera constituée d'un ensemble de pièces décrites indépendamment, puis positionnées les unes par rapport aux autres. Les tableaux seront constitués d'un modèle de rectangle unique, dont la texture est l'image à afficher.

### a) Pièces de la maison

Les pièces du musée sont décrites en annexe, dans un repère local, au format OBJ. Elles sont ensuite positionnées dans le plan du sol, la coordonnée de hauteur étant déduite de l'étage. Le positionnement horizontal de chaque pièce est le suivant, l'unité de mesure est identique à la description des pièces.

- garage\_rdc : (2 ; 18)
- chambre3\_rdc : (1 ; 13,5)
- cave1\_rdc : (4 ; 13,5)
- cave2\_rdc : (10 ; 13)
- couloir\_rdc : (4 ; 11,5)
- chambre2\_rdc : (1 ; 9,5)
- chambre1\_rdc : (1 ; 6,5)
- cuisine\_rdc : (1 ; 3,5)
- salle1\_rdc : (2 ; 1,5)
- salle2\_rdc : (3,5 ; 1,5)
- entree\_rdc : (6 ; 3)
- concierge\_rdc : (7,5 ; 2)
- sol\_f1 : (0 ; 0 ; 2,3)
- couloir\_f1 : (0 ; 0 ; 2,3)
- salon\_f1 : (2 ; 15 ; 2,3)
- eau\_f1 : (2 ; 6 ; 2,3)
- petitSalon\_f1 : (0 ; 0 ; 2,3)
- cafe\_f1 : (6 ; 2 ; 2,3)
- salle1\_f1 : (10 ; 19 ; 2,3)
- sol\_f2 : (0 ; 0 ; 4,6)
- piscine\_f2 : (0 ; 0 ; 4,6)
- salles\_f2 : (3 ; 15 ; 4,6)
- couloir\_f2 : (8 ; 16 ; 4,6)
- manger\_f2 : (7,5 ; 6 ; 4,6)

L'absence de coordonnée de hauteur traduit une hauteur nulle.







## b) Tableaux

	Automobile A	Loisirs B	Mode C	Politique D	Spectacle E	Sport F
1						
2						
3						
4						



	Automobile A	Loisirs B	Mode C	Politique D	Spectacle E	Sport F
5						
6						
7						
8						
9						



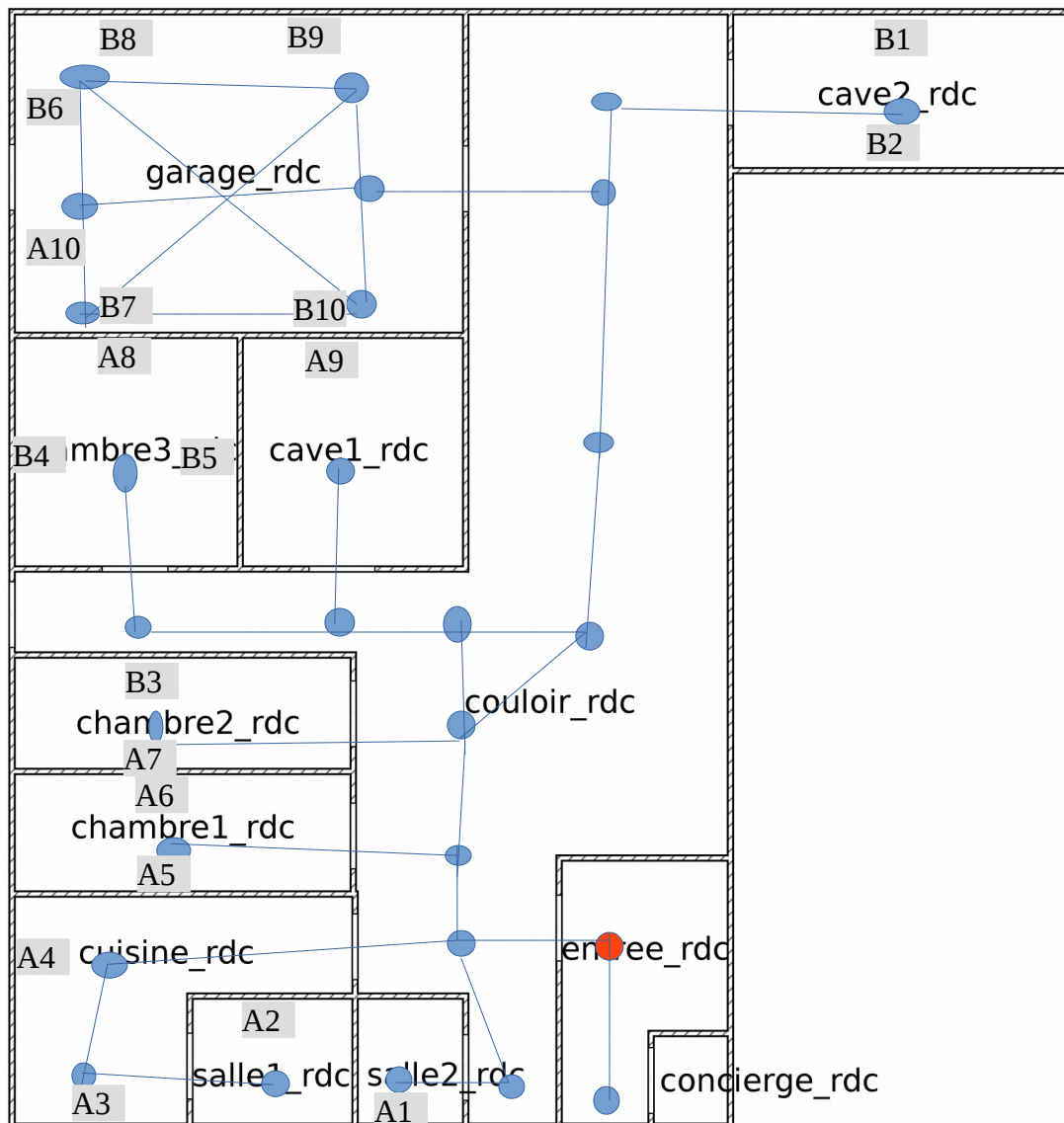
	Automobile A	Loisirs B	Mode C	Politique D	Spectacle E	Sport F
10						

Les emplacements des images sont matérialisés sur les graphes de navigation.

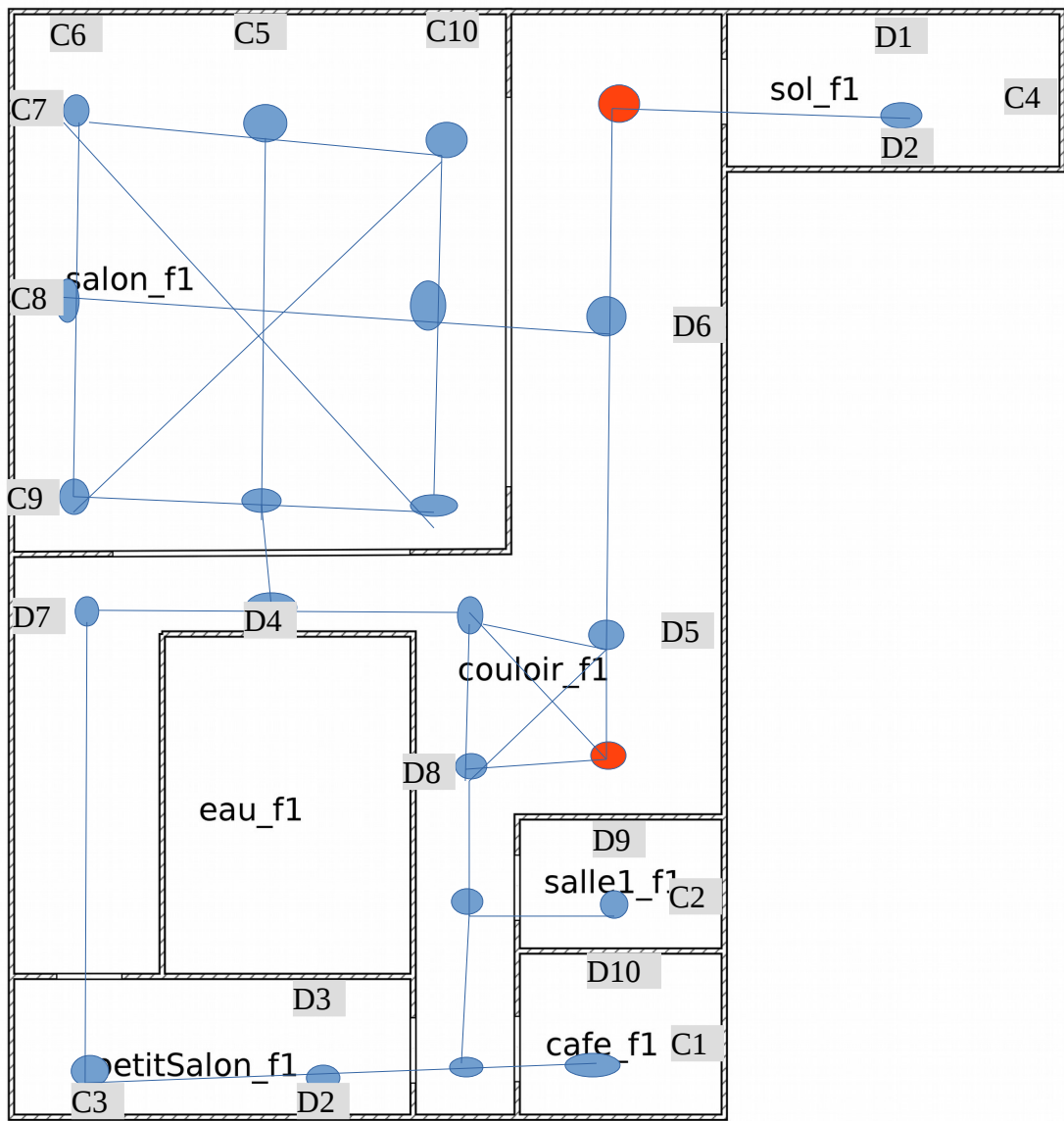
### 3. Navigation

Les points de passage et leurs connexions sont déduites des schémas de visite typiques. Les cercles rouges traduisent des connexions entre des points de deux étages différents.

## a) Rez-de-chaussée



b) 1<sup>er</sup> étage



c) 2<sup>ème</sup> étage

