# Les années folles

Conception du musée

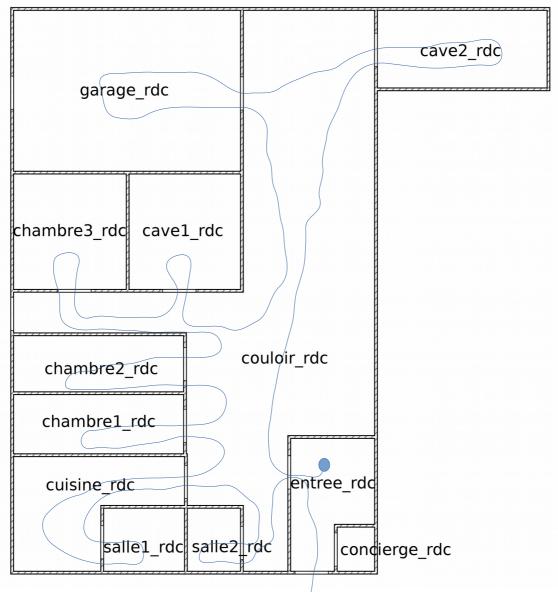
### Sommaire

.Le musée	3
a)Rez-de-chaussée	
b)1 <sup>er</sup> étage	
c)2 <sup>ème</sup> étage	
!.Objets	
a)Pièces de la maison	
b)Tableaux	
3.Navigation	
a)Rez-de-chaussée	
b)1 <sup>er</sup> étage	
c)2 <sup>ène</sup> étage.	

#### 1. Le musée

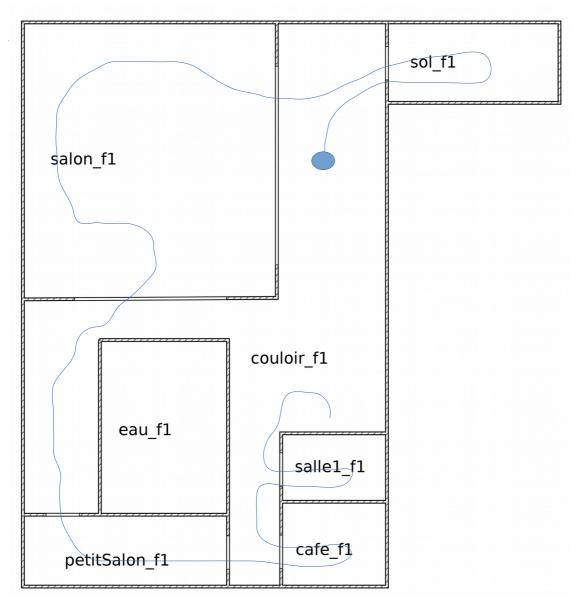
Le plan schématique du musée est accompagné, pour chaque étage, d'un parcours de visite typique. Les images présentées dans chaque pièce sont accompagnées d'un numéro, qui servira à les identifier dans le reste du document.

#### a) Rez-de-chaussée



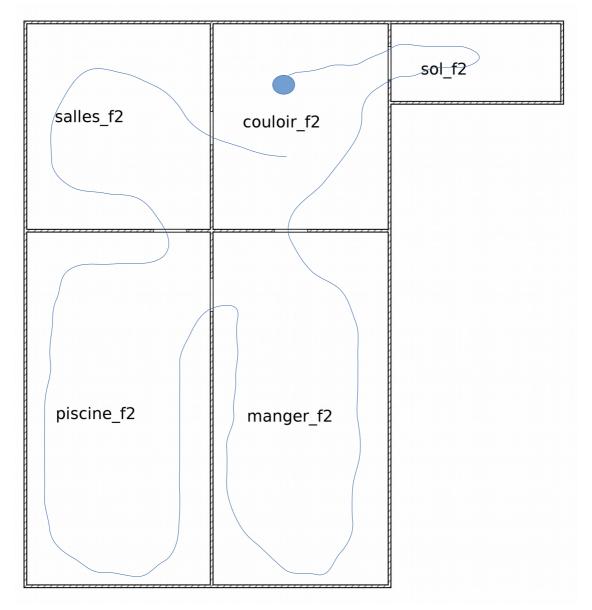
Le cercle traduit un changement d'étage.

# 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.

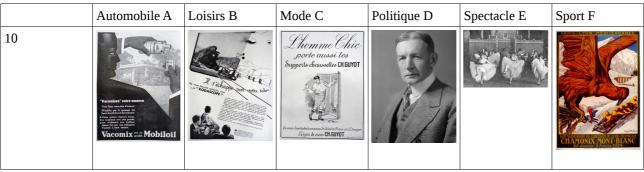
- garage\_rdc : (2; 18)
- chambre3\_rdc : (1; 13,5)
- cave1\_rdc : (4 ; 13,5)
- cave2\_rdc : (10 ; 13)
- couloir\_rdc : (4 ; 11,5)
- chambre2\_rdc : (1; 9,5)
- chambre1\_rdc : (1; 6,5)
- cuisine\_rdc : (1; 3,5)
- salle1\_rdc : (2; 1,5)
- salle2\_rdc : (3,5 ; 1,5)
- entree\_rdc : (6; 3)
- concierge\_rdc : (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

, 10010	Automobile A	Loisirs B	Mode C	Politique D	Spectacle E	Sport F
1	EST LA VOITURE DE GRANDE CLASSE LE MEILLEUR MARCHE				BEN HUR	
2				1.00 1000	THE BIRTH & NATION THE CLANSMAN	
3	139- 139- 139- 139- 139- 139- 139- 139-				CHARLIE CHAPLIN THE GOLD RUSH	WORLDS CHAMPS AND 1820 Probabilists  Probabi
4					<b>8</b>	HOME JOURNAL  TRESTRUIT AMARAM  TRESTRUIT AMARAM

	Automobile A	Loisirs B	Mode C	Politique D	Spectacle E	Sport F
5	CITROEN  STORY OF THE STORY OF	EV RYBODY SHIMMIES NOW  Spirit Service State County Throng.  Spirit Service State County Throng.		Phase-Contain-berns	- The state of the	PARIS 1924  RUX ORYMPIQUES
6	DELAHAYE  DELAHAYE  DELAHAYE  DELAHAYE  A THE MANAGEMENT OF THE PROPERTY OF TH					Grand Park - Emperature 2-3 in court of the
7	Goodrich			TO 303 NOV 30 DOVING FULL FLAME SEVEN		NEGRO LEAGUES BASEBALL
8	LIN COLN	FUN'S Word-Cross Puzzle.			BAKER  BA	
9			MANUFACTURE DE CHANSSIERE "EXTEA"  GARDOLT  I ANGEL  I AN	TI ME The While Newsengelets		

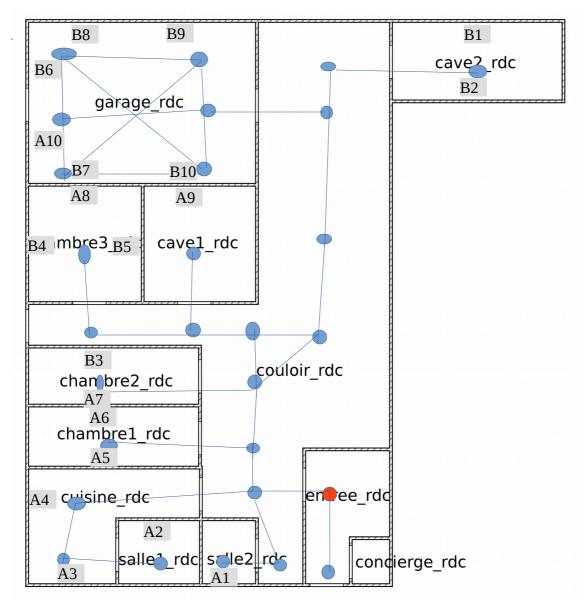


Les emplacements des images sont matérialisés sur les graphes de navigation.

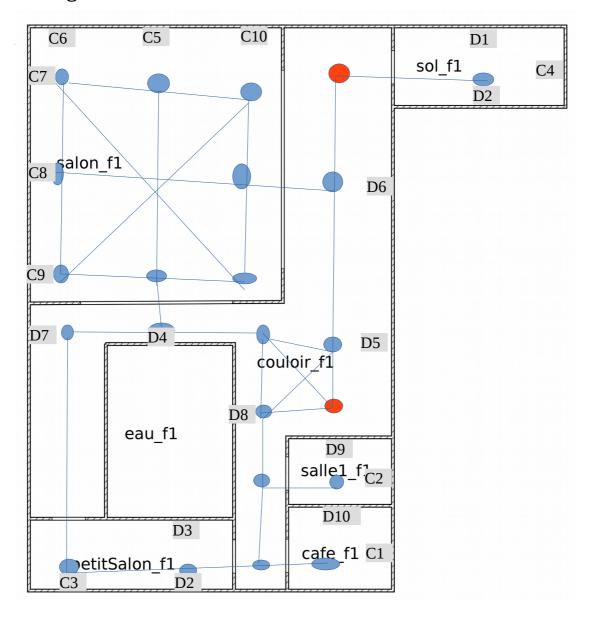
### 3. Navigation

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

