BELDILMI Guillaume

GUYOT Hugo

L2-IE3-00-4a

Info3B

Projet

GARNIER Lionnel & BEURET Maëlle

Année 2021-2022

Table des matières

[I. Introduction 3](#_Toc89120132)

[II. Construction des objets 3](#_Toc89120133)

[A. Pierres 3](#_Toc89120134)

[B. Balais 4](#_Toc89120135)

[C. Piste 5](#_Toc89120136)

[III. Construction et mise en place de la scène 5](#_Toc89120137)

[IV. Animations 5](#_Toc89120138)

[V. Menus GUI 5](#_Toc89120139)

[VI. Conclusion 5](#_Toc89120140)

# Introduction

//

# Construction des objets

//

## Pierres

Une image contenant fauteuil

Description générée automatiquement

Figure 1 : Aperçu des pierres vues de face

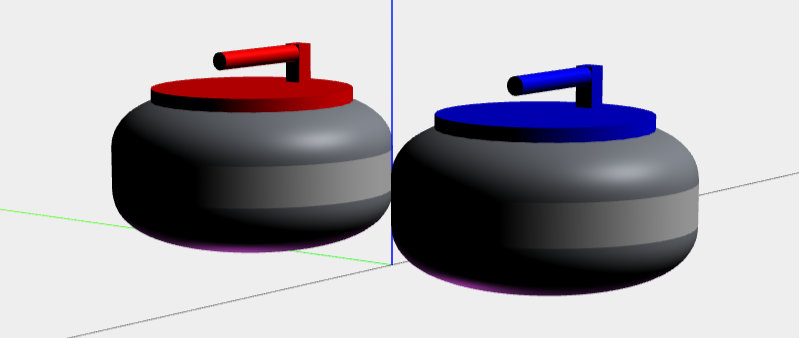


Figure 2 : Aperçu des pierres vues de derrière

Pour la construction des pierres, nous avons utilisés divers objets LatheGeometry ainsi que des objets CylinderGeometry et BoxGeometry que nous avons rassemblés dans un objet Group.

//

## Balais

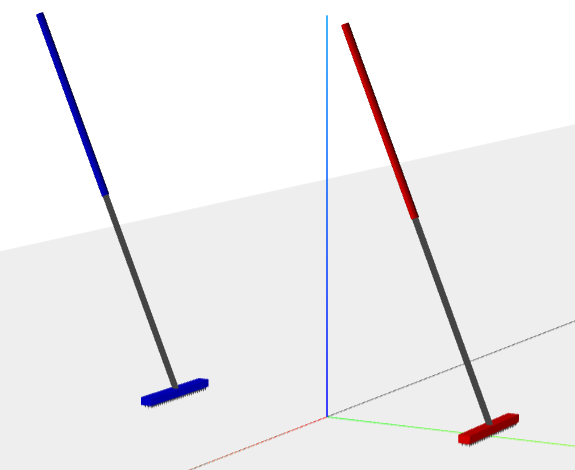


Figure 3 : Aperçu des balais

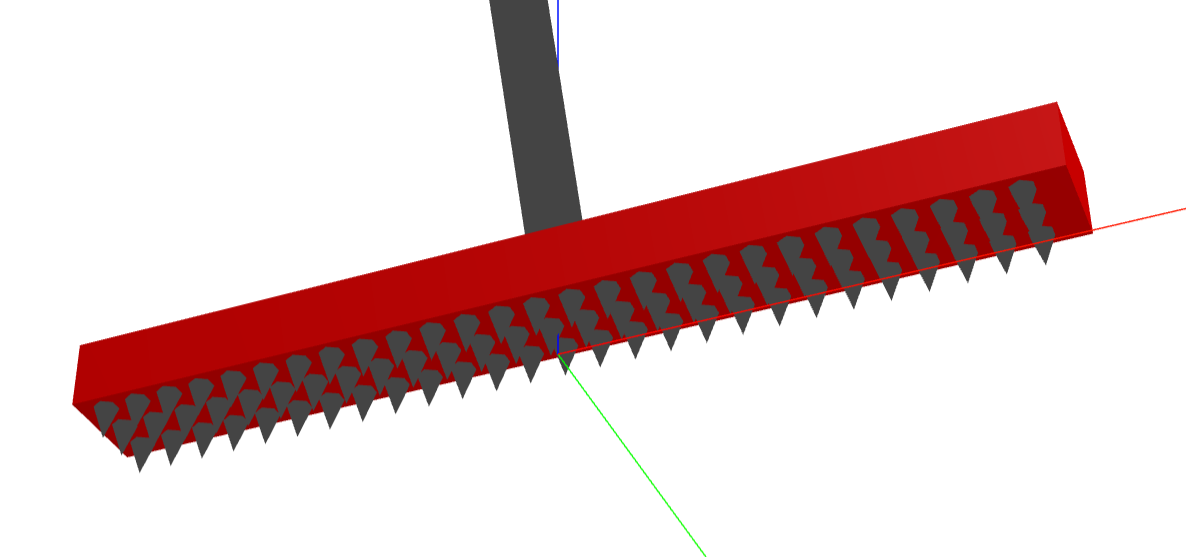


Figure 4 : Détail des poils du balai

Pour la construction des balais, nous avons utilisé divers objets CylinderGeometry ainsi qu’un objet BoxGeometry que nous avons rassemblés dans un objet Group.

//

## Piste

Une image contenant texte, carte de visite

Description générée automatiquement

Figure 5 : Aperçu de la piste

Pour la construction de la piste, nous avons utilisé des objets Line, PlaneGeometry et TorusGeometry que nous avons rassemblés dans un objet Group.

//

# Construction et mise en place de la scène

//

# Animations

//

# Menus GUI

//

# Conclusion

//