

## FYC

Introduction

Pourquoi notre projet est intéressant niveau technique

Résumé du cours

Conclusion

## Introduction

---

Présentation du groupe et de chaque individus. Expliquer son rapport a Three.js. => Tous les 4

Présenter le but du cours et les pré requis a avoir. => Momo sur le but du cours / Pré requis => Ash

Explication de la méthodologie de construction du cours => Youri

## Pourquoi notre projet est intéressant niveau technique

---

- Le plus important dans le cours c'est de le voir comme une énorme documentation la partie document permet de présenter les différentes fonctionnalités et comment l'implémenter avec des bouts de codes et les vidéos sont les exemples dans des cas concrets de ces fonctionnalités. On montre une façon de le mettre en place mais le three.js est un bac à sable où l'on peut tous expérimenter et tester. (Kenny)
- Le but de ce cours est de progressive petit à petit en apprenant d'abord à jouer avec les bases de three.js avec les formes géométriques les caméras et les lumières jusqu'à arriver à créer des applications web immersives et donner les outils à ceux qui suivent la formation de créer ce qu'ils veulent et de laisser leurs imagination s'exprimer. A la fin du cours la personne est capable de créer des scènes immersives pour des écrans ordinateurs ou mobiles. (momo)
- Concepts clés du projet : Ray casting(youyou) , les objets (textures, importations)(keke), Animate(momo).
- Expliquer l'organisation du contenu . Inspiration de 2eme année où en 1h30 on fournit les outils principaux de three.js pour être en mode bac à sable puis après il y a les vidéos pour implémenter des exemples sur un projet concret + notre doc pour avoir plus d'informations et on incite les étudiants à aller sur la documentation officielle de three.js pour explorer. (Youri)
- Montrer vidéo d'exemple : partie de Momo pour démontrer ce qu'on dit (momo)
- recherche pour le projet :

La documentation officielle de three.js : <https://threejs.org/docs/> Le cours de Bruno Simon qui est l'une des personnes les plus avancées sur le Three.js : <https://threejs-journey.com/> Source de Ash. (site voiture bruno simon + site des fleurs asiatiques)

## Résumé du cours

---

chacun résume sa partie

Momo

Youri

Kenny Démonstration du cas pratique (kenny obligatoirement) 7/8 présentation du projet + rajouter une feature dessus.

Ash

## Conclusion

---

- Ressenti sur la construction du cours et ce qu'on pense de notre course (youri)
- Conclusion de pourquoi three.js est intéressant a maitriser aujourd'hui (vraiment ce qu'on a écrit dans la conclusion du document) (ash)
- Pour aller plus loin. (Momo)