

Compte rendu stage

A propos de l'organisme :

Organisme d'accueil:	3IL
Période de stage :	du 27 Mai au 28 Juin 2024
Adresse	43 Rue de Sainte-Anne, 87000 Limoges
Maitre de stage	Boujut Arnaud

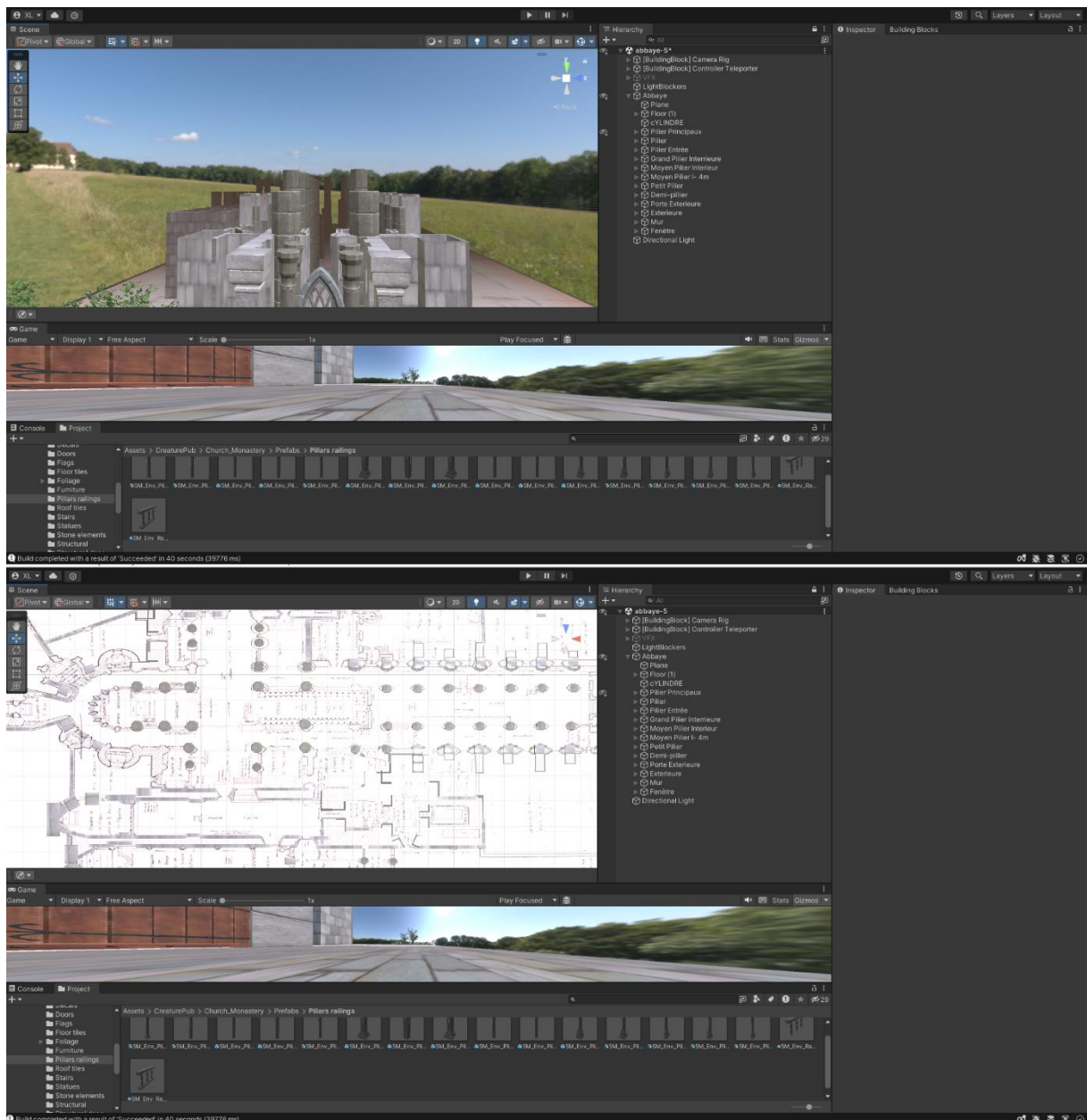
Horaires de Stage :

Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
9h-12h	9h-12h	9h-12h	9h-12h	9h-12h
13h-17h	13h-17h	13h-17h	13h-17h	13h-17h

Semaine 3 [10/06/14-06] :

Lundi 10/06 :

J'avais mal fait l'échelle du plan de l'abbaye donc c'était trop grand, par exemple un pilier faisait 3m en largeur. Donc cette journée a été consacrée à refaire l'échelle ainsi que tous les objets 3d présents (pilier, mur, porte)

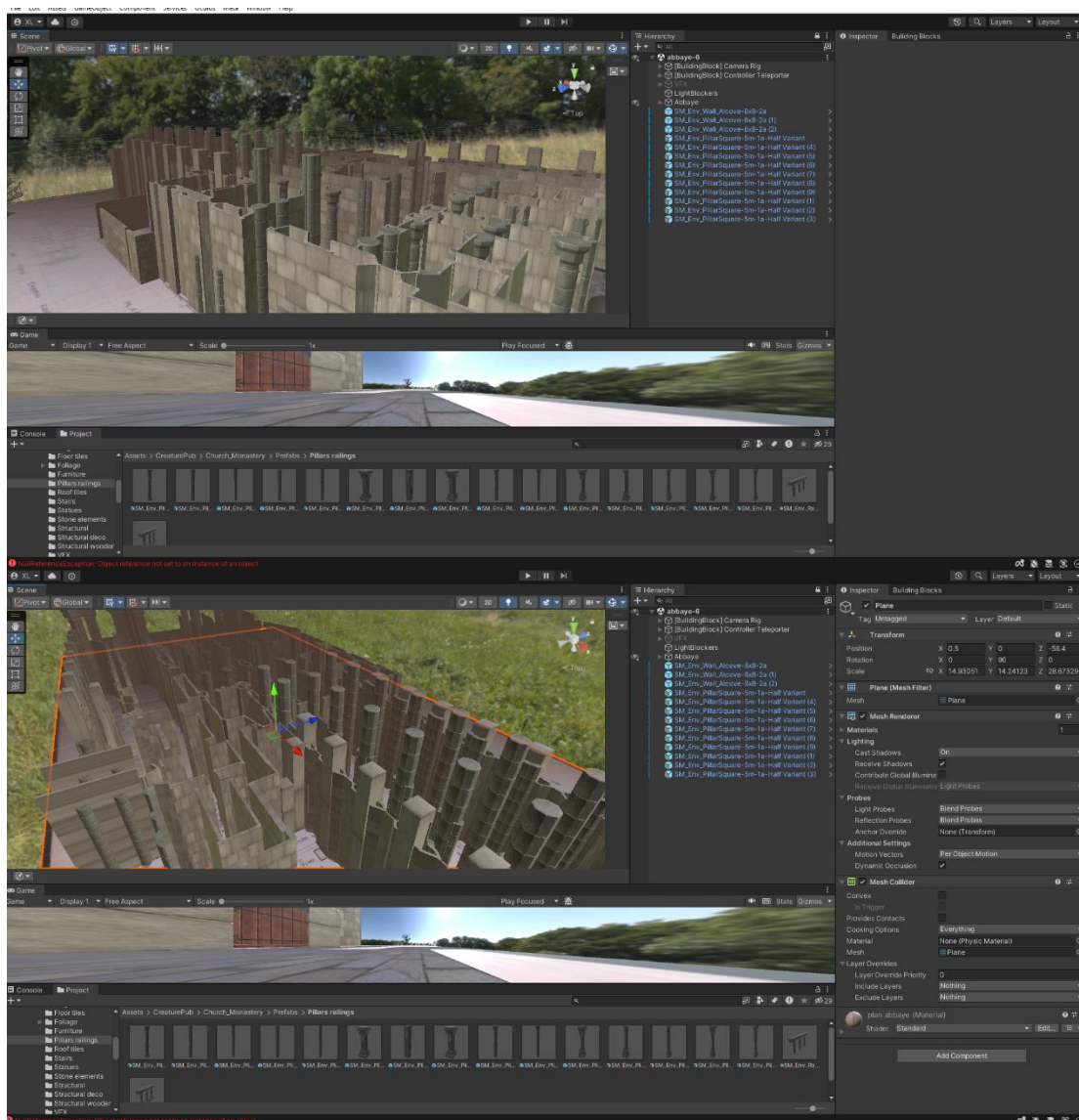


Mardi 11/06 :

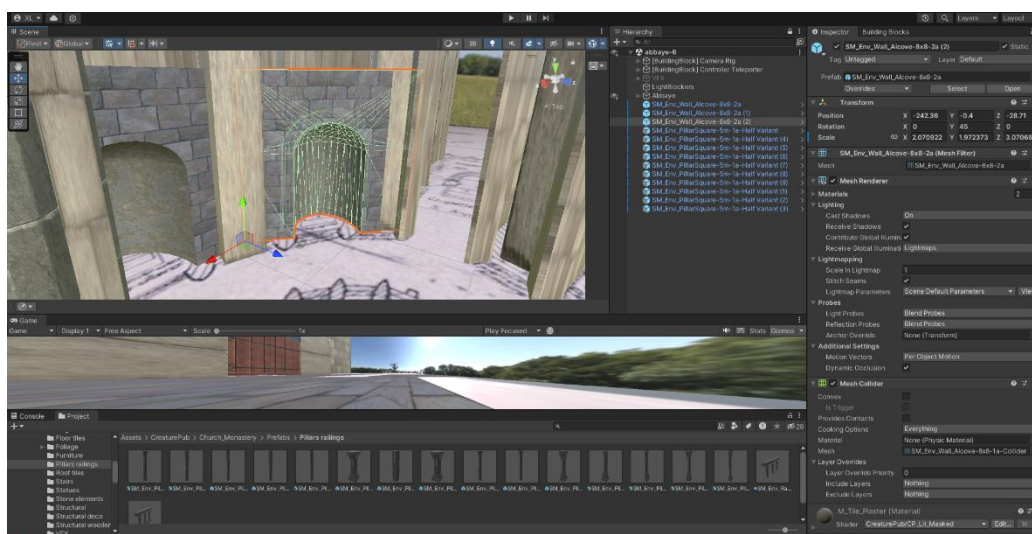
Etant donné mon erreur du Lundi, j'ai poursuivi la construction des murs avec une nouvelle échelle

Mercredi 12/06 :

Finalisation de la construction des murs



Ainsi qu'une innovation pour une partie du plan, c'est compliquer de faire une forme ovale avec des carrés, donc c'est avec l'outil blender que cela était rendu possible



Jeudi 13/06 :

Journée de text sur le projet. Sur un programme qui ne marche pas, pour pouvoir enlevé et mettre un sol

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class TogglePlan : MonoBehaviour
{
    public GameObject constructionPlan; // Le plane avec le plan de la construction
    public GameObject ground; // Le plane représentant le sol
    public OVRInput.Controller rightController = OVRInput.Controller.RTouch; // Le contrôleur droit Oculus

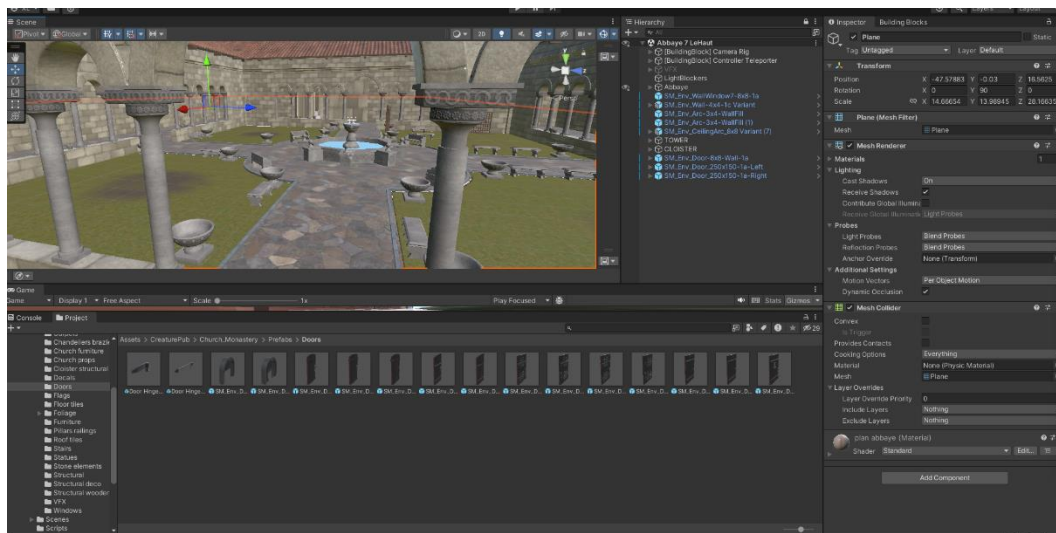
    void Start()
    {
        // Initialement, on affiche le plan de construction et cache le sol
        constructionPlan.SetActive(true);
        ground.SetActive(false);
    }

    void Update()
    {
        // Vérifie si le bouton A du contrôleur droit est pressé
        if (OVRInput.GetDown(OVRInput.Button.One, rightController))
        {
            // Alterne l'affichage entre le plan de construction et le sol
            bool isPlanActive = constructionPlan.activeSelf;
            constructionPlan.SetActive(!isPlanActive);
            ground.SetActive(isPlanActive);
        }
    }
}
```

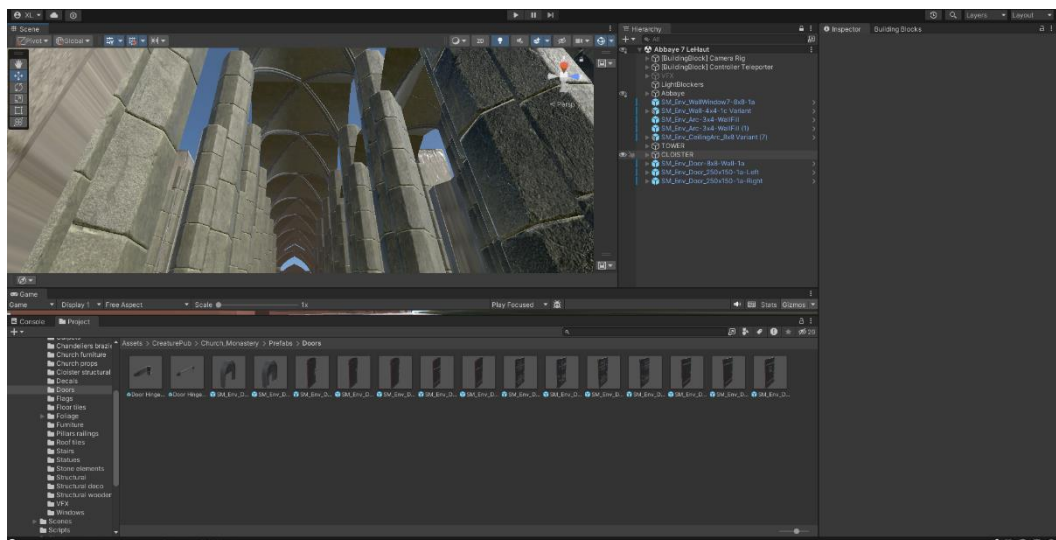
Ainsi que différente texture, plafond et objet a mettre.

Vendredi 14/06 :

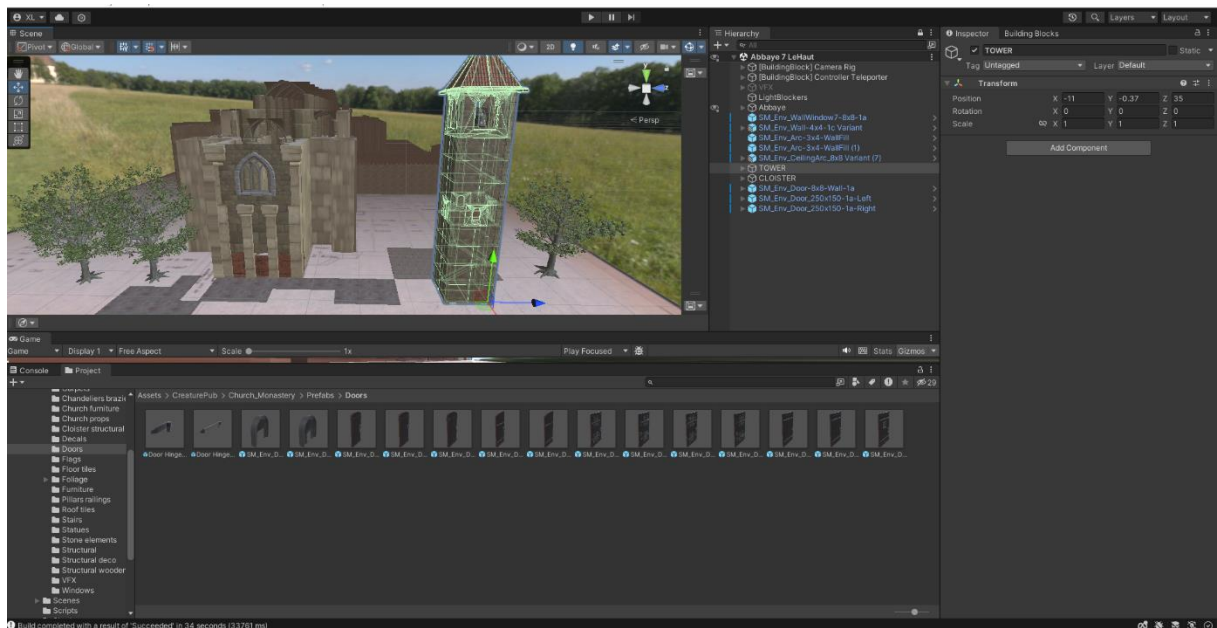
Construction de la partie Jardin et finisition



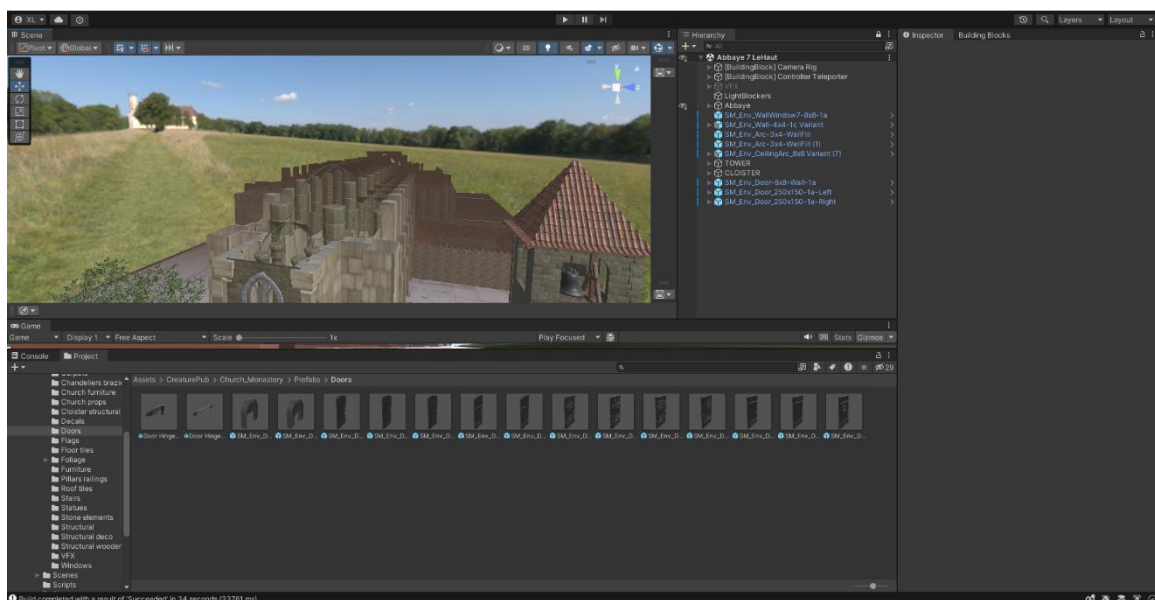
Début des arches présentes pour la toiture



Text pour la « Tour » :



Vu global fin semaine 3 :



Résumé des Activités

Lundi 10/06 :

- **Problème d'échelle** : J'ai constaté une erreur dans l'échelle du plan de l'abbaye. Les dimensions étaient incorrectes, par exemple, un pilier mesurait 3 mètres de largeur.
- **Correction** : La journée a été consacrée à corriger l'échelle et à ajuster tous les objets 3D (piliers, murs, portes).

Mardi 11/06 :

- **Continuité de la correction** : Poursuite de la reconstruction des murs avec la nouvelle échelle ajustée.

Mercredi 12/06 :

- **Finalisation des murs** : J'ai terminé la construction des murs avec la nouvelle échelle.
- **Innovation pour les formes** : Utilisation de Blender pour créer des formes ovales, ce qui est difficile à réaliser avec des carrés dans Unity.

Judi 13/06 :

- **Journée de tests** : Travail sur un programme permettant de cacher et afficher le sol.
- **Texturation** : Application de différentes textures, création de plafonds et ajout d'objets divers.

Vendredi 14/06 :

- **Construction du jardin** : Création et finalisation de la partie jardin.
- **Arches pour la toiture** : Début de la construction des arches pour le toit.
- **Test pour la tour** : Préparation pour des tests de la tour.

Conclusion de la Semaine 3

Cette semaine a été marquée par des ajustements importants dus à des erreurs initiales de dimensionnement, suivis par des progrès significatifs dans la construction et la texturation de l'abbaye. Les ajustements ont permis une meilleure précision dans le modèle 3D, et l'utilisation de Blender a facilité la création de formes complexes. La semaine prochaine se concentrera sur la finalisation des structures et l'intégration de fonctionnalités supplémentaires.