Plan du Rapport de Stage à Mi-Stage

* Couverture
* Avant-propos ( dont remerciements )
* Résumé avec mots-clés ( 10 lignes, vo/veng)
* Table des matières
* Introduction

[Introduction à mon stage - Google Docs](https://docs.google.com/document/d/1jq2AakX1rW_e6VqFyISU0vmzTv6opw2kSe0BA6a4fbw/edit)

1. Les fondamentaux de la projection

[Fondamentaux des projections - Google Docs](https://docs.google.com/document/d/1Hu5Izrx1HizQgjfmq1f-jEyzjraJ6ud3Z2xY8tWi8sY/edit)

1. Projection simple sur un mur
2. La projection “centrale” ou la configuration basique
3. Quelles sont les caractéristiques d’un vidéoprojecteur ?
4. Et si l’on bougeait un peu le vidéoprojecteur ?
5. Configuration complexe ou comment corriger la projection ?
6. Les enjeux de la correction
7. Côté théorique
8. Dans la pratique
9. La projection dans Unreal

[La projection dans Unreal - Google Docs](https://docs.google.com/document/d/1Uc9TOV0Xm8_aXXwCAlTPwaUZpeVnxzUFOMBTRsYL2vE/edit)

1. Moteur de jeu-vidéo
2. Les outils de projections
3. Comment gérer la projection ?
4. Mise en place finale
5. Choix et disposition de la salle
6. Résultats finaux

* Conclusion
* Annexe
* Bibliographie

Plan pas choisi :

1. Les bases requises ou comment projeter ?
2. Moteur de rendu jeu-vidéo ou Unreal over Unity
3. nDisplay ou comment projeter
4. + Switchboard ou comment bouger
5. Projection dans un angle
6. Dans l’idée - Partie théorique
7. Dans la pratique
8. Relier les projections
9. Dans Unreal - Recouvrement et transparence
10. Physiquement - Calibration
11. Mise en place finale
12. Positions des vidéoprojecteurs et les surfaces choisies
13. Présentation de la salle