3292.2 Outils d'infographie – Rapport technique – ISC3il-b

|  |
| --- |
| **Ride-Safe** |

|  |
| --- |
| Étudiants participant à ce travail :  **Nicolas Aubert, ISC3il-b Théo Vuilliomenet, ISC3il-b Vincent Jeannin, ISC3il-b**  Présenté à :  **Benoit Le Callennec**  Restitution du rapport : **xx.05.2023**  Période : **2023**  École : **HE-Arc, Neuchâtel** |

**Projet d’infographie à l’aide de Unity**

Table des matières

[1 - Introduction 2](#_Toc133483307)

[1.1 - Description du projet 2](#_Toc133483308)

[1.2 - Objectifs 2](#_Toc133483309)

[2 - Implémentation 3](#_Toc133483310)

[2.1 - Prefab / Assets 3](#_Toc133483311)

[2.1.1 - Circuits 3](#_Toc133483312)

[2.1.2 - Voiture 3](#_Toc133483313)

[2.1.3 - Entités 3](#_Toc133483314)

[2.2 - Physique sur la voiture 3](#_Toc133483315)

[2.2.1 - Conduite 3](#_Toc133483316)

[2.2.2 - Collisions 3](#_Toc133483317)

[2.2.3 - Phares 3](#_Toc133483318)

[2.3 - Logique du jeu 3](#_Toc133483319)

[2.3.1 - Menu 3](#_Toc133483320)

[2.3.2 - Chronomètre / score 3](#_Toc133483321)

[2.4 - Minimap 3](#_Toc133483322)

[2.5 - Listes de fonctionnalités techniques 3](#_Toc133483323)

[2.5.1 - Clipping pane et fog 3](#_Toc133483324)

[2.5.2 - Ombres 3](#_Toc133483325)

[2.5.3 - Lightmaps 3](#_Toc133483326)

[2.5.4 - Animation 3D 3](#_Toc133483327)

[2.5.5 - Post-processing 3](#_Toc133483328)

[3 - Résultats 4](#_Toc133483329)

[4 - Limitations et perspectives 5](#_Toc133483330)

[5 - Conclusion 6](#_Toc133483331)

[5.1 - Table des illustrations I](#_Toc133483332)

[5.2 - Bibliographies et références II](#_Toc133483333)

[5.2.1 - Sites Web II](#_Toc133483334)

[5.2.2 - Autres II](#_Toc133483335)

1. Introduction
   1. Description du projet

Nous avons imaginé un jeu de voiture classique dans lequel nous serons amené à terminer un parcours au plus vite.

Cependant, l'originalité du jeu réside dans la manière d'établir le score final.

Ce dernier sera évidemment calculé en fonction du temps écoulé pour terminer le parcours mais aussi agrémenté d'un score bonus lié au nombre de personnes innocentes violement écrasées lors du parcours.

* 1. Objectifs

1. Implémentation
   1. Prefab / Assets
      1. Circuits
      2. Voiture
      3. Entités
   2. Physique sur la voiture
      1. Conduite
      2. Collisions

Triggers coroutines

* + 1. Phares

Light temps réel point

* 1. Logique du jeu
     1. Menu
     2. Chronomètre / score
  2. Minimap
* Viewport rect, Depth + Culling mask, Target Texture
  + Minimap affichée en haut à droite, au premier plan
  1. Autres fonctionnalités techniques
     1. Clipping pane et fog
     2. Ombres
     3. Lightmaps
     4. Animation 3D
     5. Post-processing

1. Résultats
2. Limitations et perspectives

A supprimer ?

1. Conclusion

En fonction de la longueur des premières pages du rapport (avant la table des matières), il se peut que le numéro de la dernière page courante (normalement celle-ci) ne corresponde pas au nombre de pages total.

Il faut alors modifier ce dernier champ (numéro de page total, à droite du « / »).

* Placer la souris sur ce champ, qui sera alors grisé
* Appuyer les touches SHIFT + F9 pour afficher le code du champ
* Modifier le nombre à soustraire au nombre de pages total (à droite du signe « - »)
* Appuyer sur les touches SHIFT + F9 pour rebasculer en mode normal
  1. Table des illustrations

**Aucune entrée de table d'illustration n'a été trouvée.**

* 1. Bibliographies et références
     1. Sites Web
     2. Assets Unity provenant de l’asset store