

## INF 4503 – RÉALITÉ VIRTUELLE

### Description du projet

**Automne 2013**  
(Prof. A.-M. Cretu)

#### **Dates limites:**

- Proposition du sujet de projet: **1 octobre 2013** (format papier, dans le labo)
- Rapport de progrès et présentation des travaux préliminaires: **22 octobre 2013** (dans le labo)
- Présentation du projet et remise des livrables: **4 décembre 2013** (en classe)
- Rapport final du projet: **17 décembre 2013** (sur Moodle)

### Énoncé

Construire un monde virtuel en VRML à votre choix.

#### Proposition du sujet:

La proposition du sujet de projet est un document de maximum 2 pages qui doit contenir:

- Le titre du projet
- Les membres de l'équipe
- La description du monde proposé, les détails et les objets à inclure.
- Un schéma, un diagramme ou une photo expliquant votre projet et/ou votre approche.

#### Procédure et exigences minimales:

- Décider en équipe sur le monde à modéliser.
  - Établir un inventaire des objets requis afin de construire le monde proposé.
    - Pour chaque objet, faire une étude de faisabilité pour VRML.
    - Au moins trois objets inclus doit être interactifs ou animés.
    - Au moins un objet inclus doit être naturel (plante, arbre, montagne, etc).
- Il est permis d'utiliser des objets existants, trouvés sur Internet ou présentés dans le cours, à condition que la source soit clairement mentionnée (lien Internet inclus) et que leur nombre soit limité (maximum la moitié du nombre d'objets inclus dans la pièce).
- Après avoir choisi les objets, dessiner le plan à l'échelle de la scène à constituer avec toutes les dimensions incluses.
  - Distribuer les objets à implémenter et les autres tâches (éclairage, ombrage, intégration des composantes) aux membres de l'équipe.
    - Chaque membre est responsable de l'implémentation, de la documentation de ses tâches et aussi de la présentation de ses contributions pendant la présentation finale.
  - Inclure les objets dans le monde.
    - L'utilisateur doit pouvoir avoir accès à différentes vues de la scène. L'application doit donc gérer la navigation.
    - Allouer assez de temps à cette étape car elle peut être difficile et longue.

### **Critères d'évaluation du projet:**

- La qualité visuelle et la complexité de la scène et des interactions offertes par les objets inclus.
- La qualité générale du projet:
  - Qualité des documents rendus (forme et fond)
  - Le respect des échéances
  - Le fonctionnement de l'équipe

### **Livrables à la fin du projet:**

Les documents sont à remettre sur Moodle, en classe ou dans le labo, tel qu'indiqué en haut de la première page. Les dates de remise des documents doivent être impérativement respectées. Les fichiers texte devront être en format Acrobat (.pdf) ou MS Word (.doc).

À remettre:

- **Le rapport de progrès et le rapport final de projet.**
  - Les contributions de chaque membre de l'équipe doivent être clairement spécifiées. Adressez dans le rapport tous les aspects mentionnés dans la procédure ci-haut et incluez des captures d'écran pour mettre en évidence les détails de la scène.
  - Pour chaque objet, décrivez brièvement les nœuds utilisés en justifiant leur choix et ajoutez une image.
  - Décrivez aussi les aspects interactifs, leur implémentation et les difficultés rencontrées.
- **Un fichier compressé (.zip) contenant toutes les composantes du logiciel.**
  - Le logiciel doit contenir tous les objets, les textures, le son et doit être fonctionnel.
  - Nommez vos fichiers avec le nom de login d'un des membres du groupe.