FICHE EVALUATION

Nom Prénom : AUGER Benjamin

Date de rendu : 17/04/2024

# LIVRABLES

Lien du Gihub contenant les sources :

[bnj35/SAE\_402: An interactive visit on spatial made with blender (github.com)](https://github.com/bnj35/SAE_402/tree/main)

(maquette de site figma) :

https://www.figma.com/file/wK8hR9smIeLRsX90RDVarM/Untitled?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=6tRkIqPBKxRS5qNp-1

Lien vers l’expérience en VR :

[bnj visit appartement | Spatial](https://www.spatial.io/s/bnj-visit-appartement-661fc1f3be34a2432d43adba?share=3151088523935322379)

PS: Le lien vers l’expérience peut aussi apparaître dans le ReadMe du repo Github.

# PROCESSUS

Temps de travail total pour ce rendu : 14 h

Outils utilisés (logiciels et ressources) :

Pour ce rendu j’ai utilisé blender pour la modélisation 3D (et Blender kit majoritairement pour les assets), Spatial pour l’expérience 3D, et Audacity pour la musique

Pourquoi avoir choisi ces outils ?

Pour blender, je suis plus à l’aise avec le logiciel pour la modélisation, blender kit permet d’avoir beaucoup de fournitures rapidement, spatial permet une expérience plus rapidement mise en place et disponible en VR qui octroie une immersion et projection du client plus poussée. Audacity afin de mixer et recouper rapidement les pistes audio.

Dans quel ordre avez-vous effectué le travail ?

D’abord la modélisation des murs et des plaintes, puis un léger croquis pour définir les pièces et la position des meubles. A l’aide de Blender kit, je place les meubles et réduit le nombre de faces puis finis les détails. Enfin, j’exporte en .glb et upload le fichier comme environnement sur Spatial .Et pour finir, les détails comme la textures des murs ou la musique

# CRÉATION GRAPHIQUE

Quels choix avez-vous fait en aménagement ?

Pour l’aménagement, j’ai principalement suivi le plan et les propositions tirées des visites précédentes comme la cuisine ouverte sur le salon pour plus de lumière et ouvrir l’espace, le bureau lié à une chambre en laissant la douche pour garder l’aspect « suite parentale », tout en respectant l’agencement de l’ancien appartement.

Quels éléments graphiques avez-vous mis en place pour aider à l’immersion ?

Les détails comme les plaintes sur les murs, les prises, les interrupteurs mais aussi des couleurs chaudes et des lampes qui rendent ça plus vivant. Les magazines et les objets du quotidiens comme le sel et l’huile sur la table de la cuisine et le vinyle dans le salon donne aussi une impression de vie dans l’appartement.

Quel rapprochement faites-vous entre votre proposition graphique et un bien de luxe ?

Les couleurs et les formes rappellent une ambiance 70’s remis au gout du jour à travers les meubles de designer (canapé en cuir minimaliste et table en verre minimaliste dans le salon)

Le luxe n’est pas transmis par des matériaux comme le marbre ou l’or mais dans une harmonie de meubles « rare » ou de créateur qui nécessite un certain budget, en somme un moyen discret d’assouvir le luxe par l’art.

Ce serait votre appartement, qu’en penseriez-vous (après aménagement) ?

Après aménagement je pourrais totalement vivre dedans le sujet permettait une ouverture sur les choix esthétique. J’ai donc choisi de réaliser quelque chose qui me plaisait. L’appartement est cependant peut être trop grand pour seulement une personne.

# CHOIX TECHNIQUES ET NOTIONS

La demande du client vous semble-t-elle réalisable ?

La demande du client semble réalisable de plusieurs manières différentes (unreal, unity, three.js, spatial), le choix de comment la réaliser dépend du budget et du temps alloué au projet.

Quels points du brief client vous ont semblé simples à mettre en place ?

Les points du brief qui semblaient simples étaient la modélisation d’un environnement 3D et l’accessibilité (accessible par téléphone, ordinateur ou casque VR).

Lesquels vous ont semblé un réel défi ?

Le réel défi est l’interactivité des éléments dans les appartements, une des possibilité est de proposer plusieurs couleurs de murs et de placement des meubles afin de créer plusieurs expériences selon les exigences du client. Puis relier les différentes expériences à travers des portails sur spatial.

En estimant la prestation aux alentours de 2500€, qu’auriez-vous pu proposer pour un budget de 10000€ (et plus de temps) ?

Je pense que j’aurais proposer un site avec les visites disponibles directement intégrer dans celui-ci via three.js ce qui permettrait au prospect de changer lui-même la couleur des murs avec un lil-gui par exemple. Un meilleur modèle 3D aurait pu être envisagé ainsi qu’une expérience sensorielle plus poussé (sound fx , etc)

Mon client me parle d’une expérience de “réalité augmentée” qu’il à fait dans une fête foraine, où il avait un casque sur la tête qui lui donnait l’impression de “se déplacer à la surface de Mars et voir son sable à perte de vue”, cela vous semble-t-il cohérent ?

Il parle surement de Réalité virtuelle car la réalité augmenté est utilisé pour des filtres téléphones par exemple si l’on scan un Qr code et qu’un t-rex en sort c’est de la réalité augmenté.

Qu’est-ce que la réalité mixte ? Quelle différence avec la réalité augmentée ? Avec la réalité virtuelle ?

Réalité augmenté = pas de casque, c’est la réalité sur laquelle on ajoute des choses via un écran.

Réalité virtuelle = nécessite un casque, on est plongé dans un environnement créer de toutes pièces

Réalité mixte = Mélange des deux premier , nécessite un casque, on peut interagir avec l’environnement ajouté sur la réalité

# EVALUATION PERSONNELLE

Quel est votre ressenti face au livrable rendu ?

Je suis fan de la déco, il y a encore des problèmes à certains endroits et j’aurais bien aimé développer le site pour présenter le projet mais il faut savoir s’arrêter.

Avez-vous rencontré des difficultés particulières ?

Mappage de vertex extrudé sur les murs et matériels transparent dans spatial, mais rien de très handicapant.

Quelle(s) solution(s) avez-vous trouvé pour passer outre les difficultés/obstacles :

J’ai demandé à monsieur Pollet (enlever le matériel des murs pour en refaire un, et re mappage UV pour les vertices)

A l’inverse, y a-t-il des éléments vous ont semblé simple à mettre en place pour votre expérience VR, qui vous a donné satisfaction et un sentiment de contrôle sur les outils :

La durée entre modélisation et tests est vraiment très courte sur spatial ce qui permet des aller retours pour perfectionner le projet.

# A VOUS D’ÉVALUER

L’objectif de ces questions, qui ne sont pas prises en compte dans l’évaluation, permet de garder contact en dehors des cours, de vous mettre à disposition d’autres ressources complémentaires qui pourront vous servir à l’avenir. Vous pouvez également répondre à ces questions après la date du rendu de l’évaluation.

L’idée est également d’évaluer l’intérêt d’un tel cours pour votre vie étudiante et professionnelle, d’adapter le programme en fonction de vos affinités.

Est-ce qu’il vous a manqué des outils pour vous aider dans la réalisation de ce type d’expériences, des éléments qui auraient pu être vus dans le cours de conception de dispositifs interactifs ?

Peut être les tutos blender essentiels pour les débutants mêmes en devoir ça peut être intéressant.

Avez-vous au contraire découvert des éléments lors du cours ? Ces éléments vous ont-ils servi pour cette évaluation ?

Tout les éléments du cours sont une découverte que ce soit spatial ou meta-spark,bezi,etc

J’ai utilisé spatial pour l’évaluation car c’est la solution qui m’a paru être la plus efficace.

Auriez-vous préféré davantage de cours pratiques ? Davantage d’exercices créatifs ? Des cours théoriques ?

Pas d’avis.

Avez-vous d’autres éléments que vous souhaiteriez faire remonter ?

C’était sympa merci beaucoup 😊