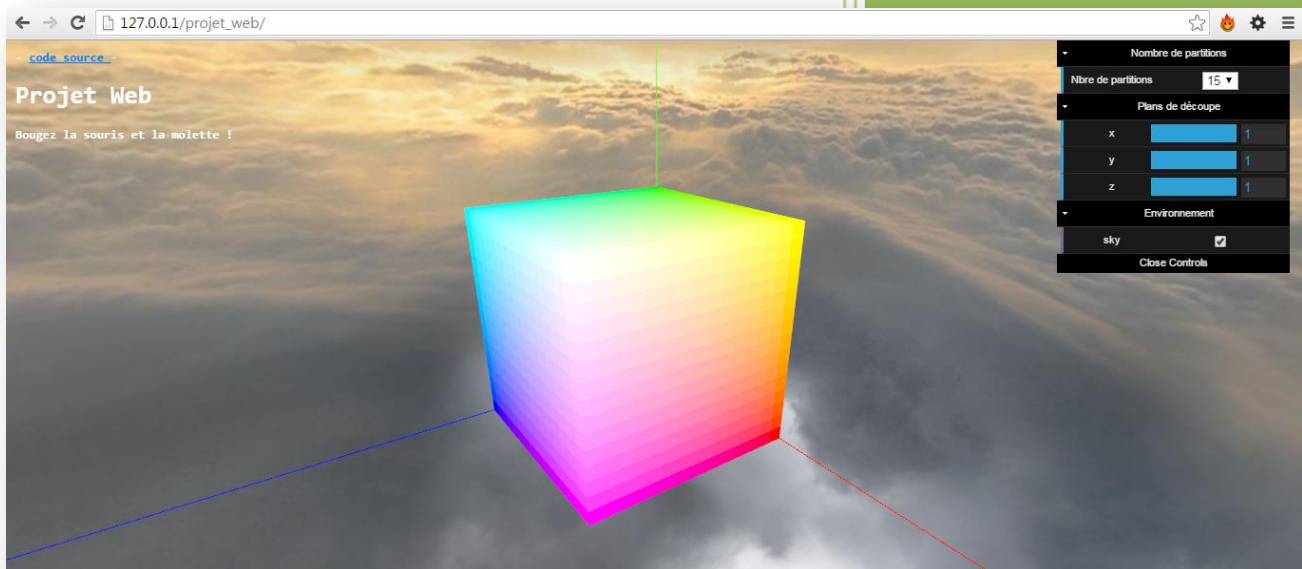


2016

Micro-projet Webmapping



Cédric MENUT

ING2

01/01/2016

Carnet de laboratoire

Les premières séances ont été consacrées à la prise en main du sujet et à la technologie WebGL. En premier lieu, j'ai lu quelques tutoriels avec des exercices simples en WebGL. Après avoir fait une ébauche de l'état de l'art sur cette technologie, j'ai pris la décision d'utiliser les bibliothèques THREE JS. Ces bibliothèques sont libres et accessibles sur le site suivant : <http://threejs.org/>

Ci-dessous, voici l'avancement des travaux pour répondre à un besoin spécifique. Il est à noter que ce carnet de laboratoire peut être lu sur l'historique du projet hébergé sur GitHub :

https://github.com/cedric1805/projet_web

Samedi 6 Février

Objectif :

- Permettre à l'utilisateur de voir le cube sous différentes vues

Travaux :

Ecoule sur les touches « flèches » du clavier permettant le déplacement orbitale de la caméra.

Mercredi 24 Février

Objectif :

- Insérer cube RVB dans la scène

Travaux :

Insertion du cube RVB dans la scène

Insertion d'un sol de type « herbe »

Insertion des axes

Suppression de la fonction de de modification de vues

Ajout de la méthode THREE pour modifier les vues grâce à la souris

Mercredi 2 Mars

Objectif :

- Permettre à l'utilisateur de modifier le nombre de partition du cube RVB

Travaux :

Implémentation d'une interface graphique

Ebauche pour que l'utilisateur modifie le nombre de partitions.

Jeudi 10 Mars

Objectif :

- Optimiser le code

Travaux :

Affectation d'un lien de parenté avec les axes et les cubes afin de les supprimer lors de la modification du nombre de partition

Perspectives :

Lundi 14 Mars

Objectif :

- Optimiser le code

Travaux :

Début de la coupe plane

GUI fonctionnelle

Samedi 19 Mars

Objectifs :

- Réussir coupe plane
- Optimiser le code

Travaux :

Coupes planes opérationnelles

Samedi 16 Avril

Objectifs :

- Compléter le rendu

Travaux :

Finalisation des documentations