|  |
| --- |
| HE-Arc Ingénierie |
| ARC3D |
| Travail de printemps / 16dlm-tb-219 |

|  |  |
| --- | --- |
| **Titre** | ARC3D |
| **Étudiant** | Thomas Roulin |
| **Encadrant** | Stéphane Gobron |
| **Année** | 2016 |
| **Ecole** | HE-Arc Ingénierie |
| **Numéro** | 16dlm-tb-219 |



# Résumé

Dans un souci de communication avec l’extérieur, ARC3D souhaite offrir une image attractive de l’école. Les visiteurs ainsi que les nouveaux étudiants se retrouvent vite perdus sans savoir comment se rendre dans les nombreuses salles du bâtiment. Ce rapport explique le

# Summary

ARC3D aims to

Table des matières

[ARC3D 0](#_Toc450681320)

[Résumé 1](#_Toc450681321)

[Summary 1](#_Toc450681322)

[1. Introduction 3](#_Toc450681323)

[2. Analyse 3](#_Toc450681324)

[2.1 Modèle 3](#_Toc450681325)

[2.2 Export 3](#_Toc450681326)

[2.3 Textures 3](#_Toc450681327)

[2.4 Pathfinding 3](#_Toc450681328)

[3. Modélisation 3](#_Toc450681329)

[4. Conclusion 3](#_Toc450681330)

[5. Bibliographie 3](#_Toc450681331)

# Introduction

Dans un contexte de communication avec l’extérieur, nous souhaitons développer une image attractive et moderne de notre Haute Ecole Arc.

La recherche du parcours qui mène à une des nombreuses salles de notre établissement est un problème récurrent aussi bien pour les visiteurs, industriels, chargés de cours ponctuels, que pour les nouveaux étudiants.

Nous souhaitons développer un outil déployable sur internet qui permettrait de présenter en 3D temps-réel le chemin pour aller d’un point A à une salle B. Le point de départ ‘A’ peut-être une salle ou l’entrée du bâtiment.

Ce travail de printemps est une réflexion et une préparation au projet ARC3D. Ce travail permettra d’analyser les différentes problématiques afin qu’au commencement du travail de Bachelor, le temps de réflexion soit minimisé.

# Analyse

## Modèle

S’il on veut permettre à l’utilisateur de se repérer dans le bâtiment, il faut premièrement obtenir un modèle de ce dernier. Intéressant, car durant le cours de WebGL de S. Gobron, un travail pratique d’un élève fût de modéliser le bâtiment de la HE-Arc.

* Old projects
* Essais avec blender
* Pourquoi changer
* c.f. Partie 3. Modélisation

## Export

* Format OBJ + MTL vs Format JSON

## Textures

* Utilisation des textures Skraptis

## Pathfinding

* Nœuds wesh

# Modélisation

Donner quelques infos

# Conclusion

# Bibliographie



Saint-Imier, le 07.05.2016

Thomas Roulin