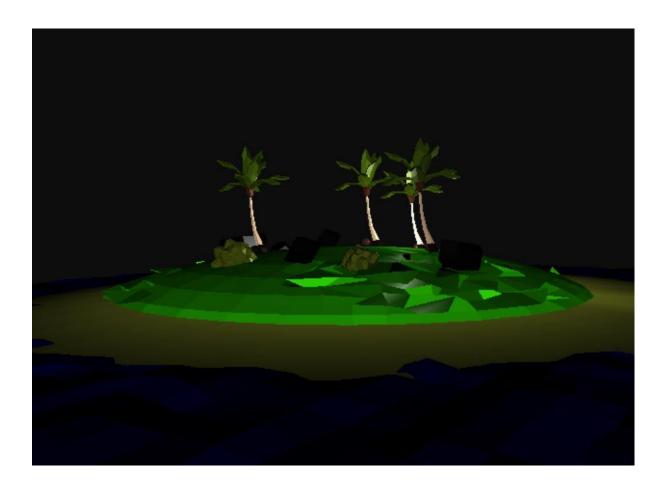
Multimedia Application and Virtual Reality



Thème : une île avec des arbres de noix de coco au milieu.

Réalisé par : Ounadi Ikram **Spécialité :** Master 2 IAA

Module: AMRV

Supervisé par : Pr.Mebarki

Université: USTO

Introduction

ldée:

modélisation et simulation d'une île simple , avec des arbres et des rochers , buissons et entourés d'une mer ;

Types d'objets :

-sable, eau, arbres, noix coco, buisson, rochers: Solid - Rigide-non déformable.

-lumière de type : non-Solid -ombre de type : non -Solid

pas d'entités creuses.

1-Modélisation du monde

1.1-Modélisation géométrique

Spécification des objets dans l'espace :

la mer : plane

diffuseColor="0.800 0.800 0.800" specularColor="0.401 0.401 0.401" emissiveColor="0.000 0.000 0.000" shininess="0.500" transparency="0.0"

sable: cone

diffuseColor="0.800 0.800 0.800" specularColor="0.401 0.401 0.401" emissiveColor="0.000 0.000 0.000" ambient Intensity="0.000" shininess="0.500" transparency="0.0"

île centre verdâtre : sphère avec des points aléatoire dans le toure pour être plus réaliste

diffuseColor="0.800 0.800 0.800" specularColor="0.401 0.401 0.401" emissiveColor="0.000 0.000 0.000" ambient Intensity="0.000"

shininess="0.500" transparency="0.0"

Les roches : des cubes déformés

ex:

diffuseColor="0.800 0.800 0.800" specularColor="0.401 0.401 0.401" emissiveColor="0.000 0.000 0.000" ambientIntensity="0.000" shininess="0.500" transparency="0.0"

les buissons : des sphères déformés

ex:

diffuseColor="0.800 0.800 0.800" specularColor="0.401 0.401 0.401" emissiveColor="0.000 0.000 0.000" ambientIntensity="0.000" shininess="0.500" transparency="0.0"

les arbres : des cylindres déformés

ex

diffuseColor="0.800 0.800 0.800" specularColor="0.401 0.401 0.401" emissiveColor="0.000 0.000 0.000" ambientIntensity="0.000" shininess="0.500" transparency="0.0"

les noix de coco : des sphères

ex:

diffuseColor="0.800 0.800 0.800" specularColor="0.401 0.401 0.401" emissiveColor="0.000 0.000 0.000" ambientIntensity="0.000" shininess="0.500" transparency="0.0"

déformés = changement de coordonnés jusqu'à l'objet semble plus réaliste, positions

1.2-Modélisation cinématique

Les objets ne bougent pas , on peut avec le visualisateur zoomer ou bien changer l'angle

1.3-Modélisation Topologique

disposition des objets

Règles:

-l'eau entoure l'île

- -les arbres de noix de coco doivent être placé sur le verdâtre de l'ile
- -les noix de coco sur terre.
- -les Rochers et les buissons aléatoirement positionné près des arbres

1.4-Modélisation sémantique

Pas de mouvement, stabilité, alors pas de règles d'inférence

2- Outils utilisés

PC: MacBook Air (13-inch, 2017)

Version: 10.15.2

Code: extension X3D

Lire, écrire et modifier le code : Komodo IDE, version 12.0.1, build 91869, platform

macosx. Built on Mon Feb 10 19:05:50 2020.

Visualiser: FreeWRL version 4.0 **3 - Captures du travail**

