

Visite 3D interactive de l'ENSICAEN

Projet 2A – 2014/2015
VANDROMME Pierre – LOUVAT Emilie

Plan

Présentation du Projet et de l'équipe

Réponses apportées

Point de départ

Avancement actuel

Problèmes rencontrés et leur gestion

Organisation du travail restant

Présentation du Projet et de l'équipe

Le client

L'ENSICAEN (Mr. Mahier)

Objectifs

- Promotion de l' école
- Visite virtuelle interactive et attrayante de l'ENSICAEN

Contraintes développement

Logiciels gratuits
Nouveaux logiciels et langages
Ré exploitable
Reprise d'un projet
Temps

Contraintes rendu

Ergonomique
Compromis entre fluidité et réalité
Multiplateforme (web, pc, android, ios, ubuntu)

Réponses apportées

Logiciels utilisés

Unity (moteur jeu)

3Ds Max (modélisation 3D)

Photoshop (textures et images)



Ressources

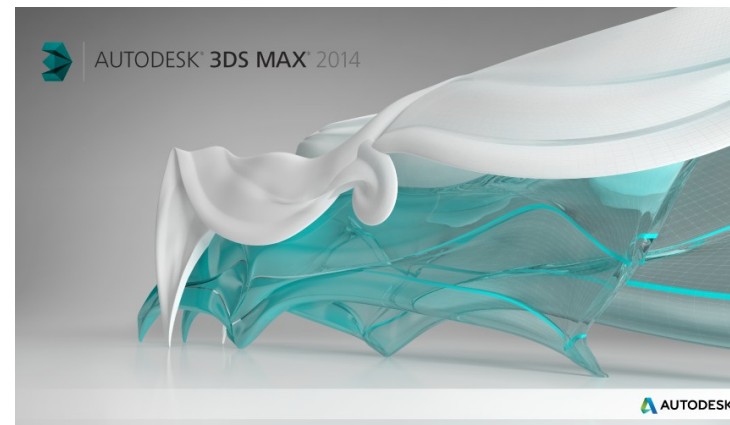
Plans des bâtiments A et E

Textures photo réalistes

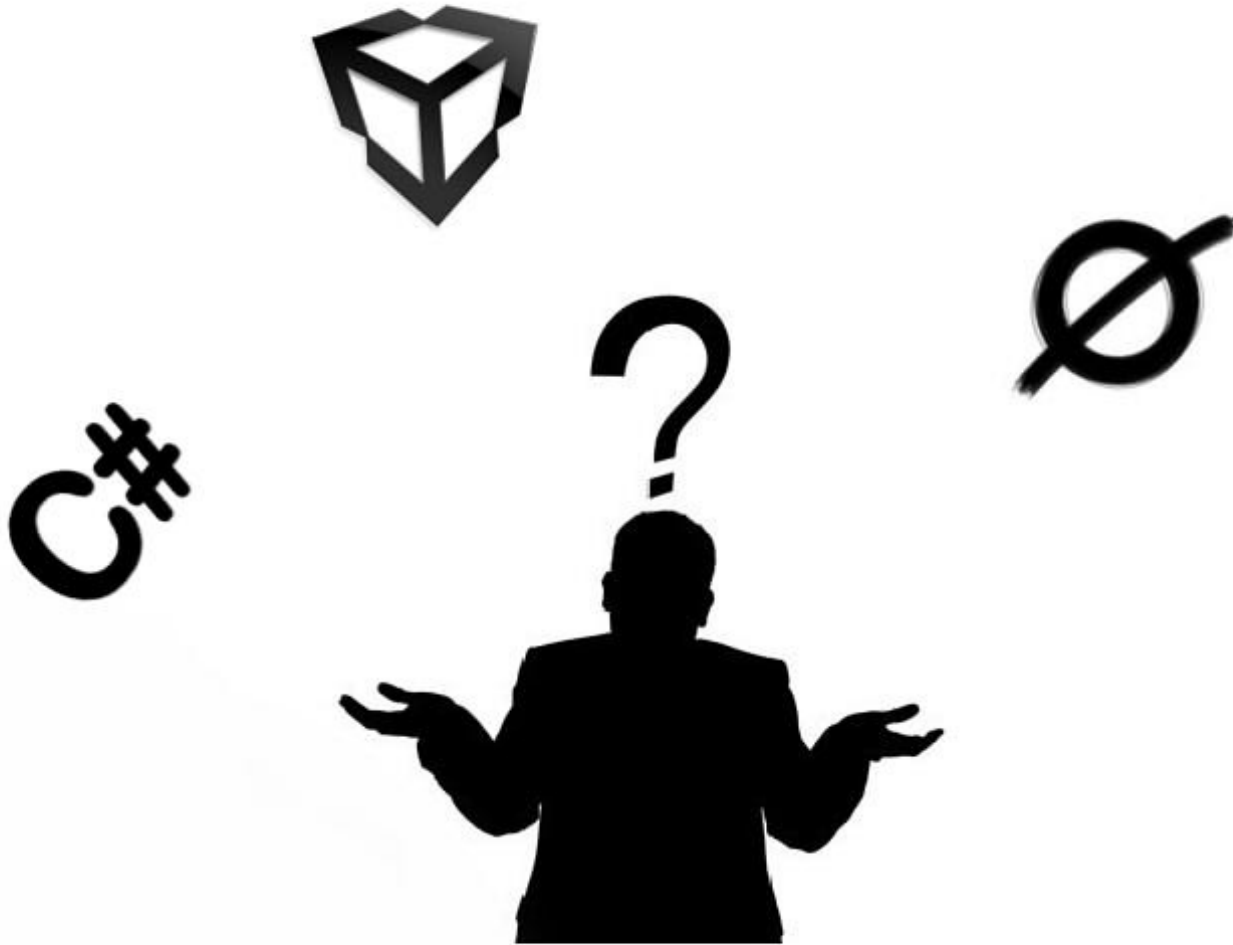
Scripts langage C#

Bootstrap

Tutoriels



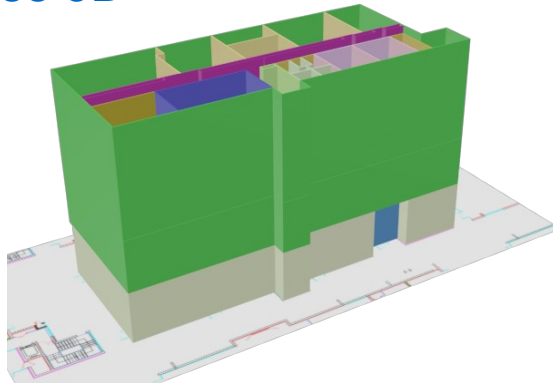
Point de départ



Avancement actuel

Modèles de base 3D

- structures générales
- ajout de la rigidité

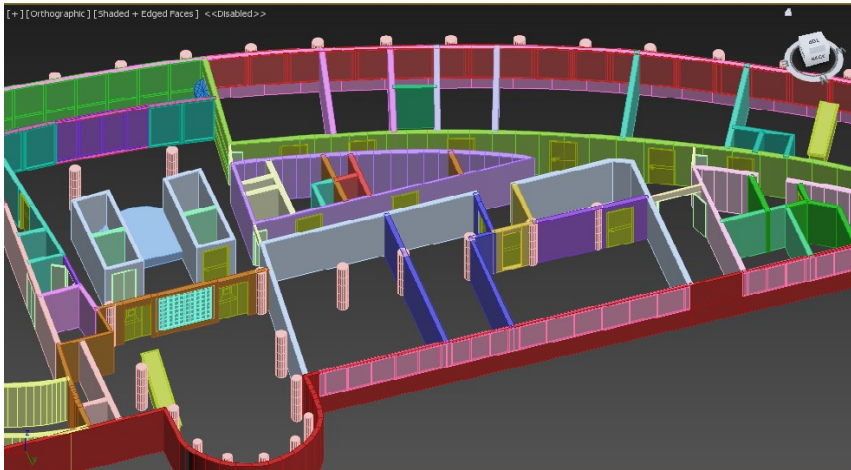


Scripts d'interactions et de contrôle

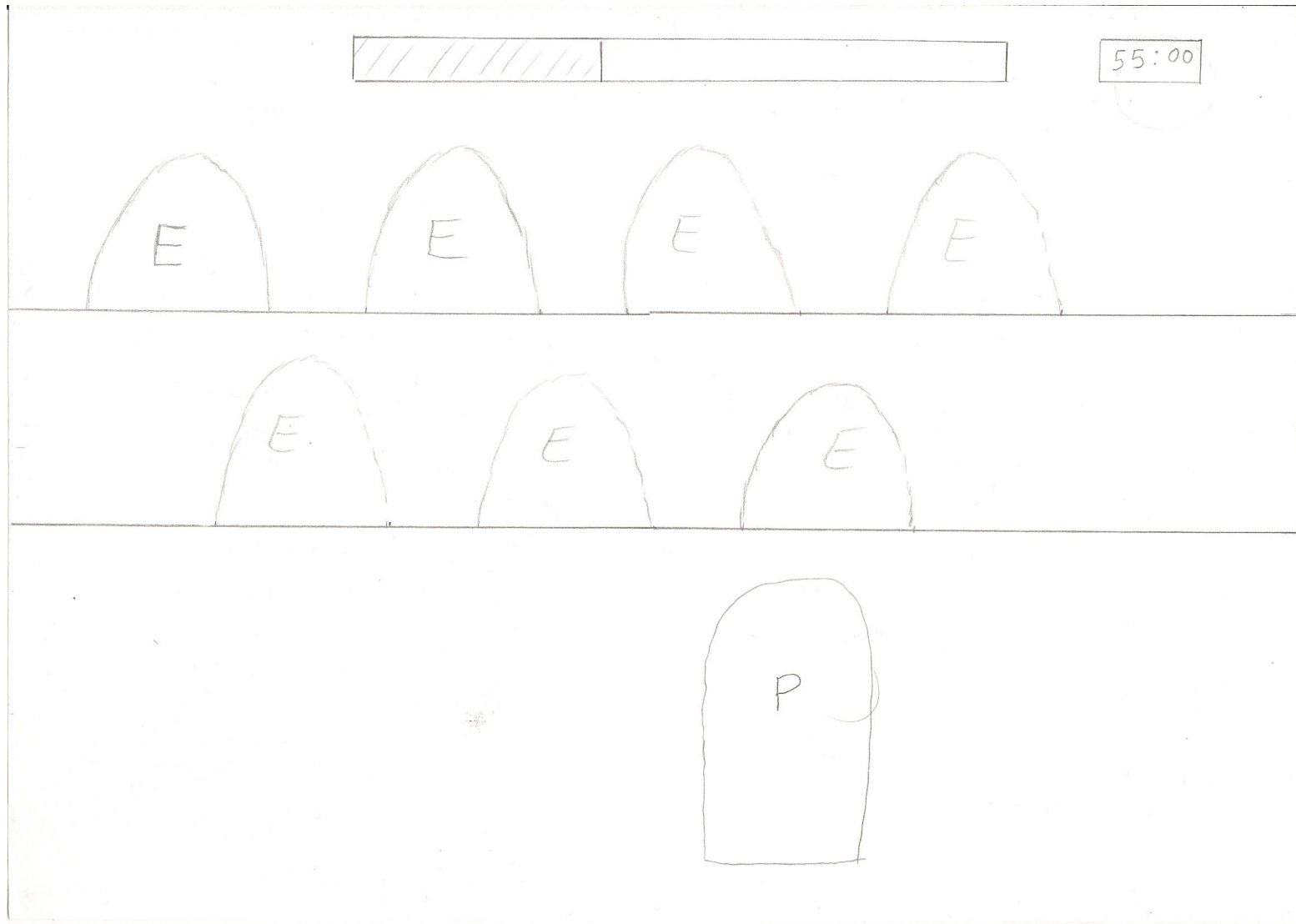
- Gestion d'un pad controller
- Ouverture des portes
- Menus interactifs fonctionnels
- Amorce des scènes de jeux

Bases théoriques mini-jeux

- idées et modèles schématiques concrets
- définitions des différents outils nécessaires



Jeux n°1



Jeux n°2



Problèmes rencontrés et leur gestion

Problèmes rencontrés	Solutions/Décisions prises
Animation des portes	<ul style="list-style-type: none">→ abandon de l'idée créer animation sous 3Ds max→ scission de l'objet en plusieurs entités→ manipulation directe de l'objet (rotation) via les scripts
Incompatibilité des formats	<ul style="list-style-type: none">→ mises à jour régulières des logiciels→ exportation sous un format général pris en charge (ex : FBX pour les objets 3D)
Découverte bugs post-compilation	<ul style="list-style-type: none">→ double vérification : sous unity et exécutable→ reprise du code→ favorisation de l'aspect fonctionnel face à l'esthétisme

Organisation du travail restant

Interactions :

Finir d'appliquer interactions avec environnement (portes, lumières, ...)

Implémentation des jeux

Fin de modélisation :

Objets annexes (tales, chaises, ...)

Mise en texture (carrelage, peinture, mur, ...)

Multiplateformes :

Compilation pour pour android, ios, ubuntu, pc, web, scripts pour les interactions tactiles

Optimisation/correction :

Correction des différents bugs, recherche de fluidité et d'esthétique, son

Une petite démo ?



Merci de votre attention !

Des questions ?

