

	Jour	Tâches	Bugs rencontrés	Infos
Semaine 1	17.04.2015	Rendez-vous initial bachelor		
	21.04.2015	Préparation de la documentation, complément du planning et listage des améliorations possibles		
	22.04.2015	Installation logiciel NodeKinect (ainsi que les dépendances), recherche placement caméra fixe et rendez vous Mr 3D	Utilisation du Kinect en passant pas NodeJS	
	23.04.2015	Compilation libfreenect, stabilisation vue, recherche placement caméra, Rendez-vous d'informations	Utilisation du Kinect en passant pas NodeJS	libfreenect est utilisé afin de pouvoir installer node-kinect.
	24.04.2015	Compilation libfreenect, rechercher et test déplacement vue, visite à Mr Regamey	Utilisation du Kinect en passant pas NodeJS	Mr Regamey pas là.
Semaine 2	27.04.2015	Compilation libfreenect, ajout du personnage, déplacement fictif du personnage (index3.html)	Utilisation du Kinect en passant pas NodeJS	
	28.04.2015	Recherche sur format des données que retourne le kinect, reinstallation sdk kinect v1.8, test placement canvas sur x3dom, récupération de la planche	Utilisation du Kinect en passant pas NodeJS	Correction du bug - Je vais laisser libfreenect de côté pour le moment, je vais utiliser KinectHTML5 (idée : placer un canvas par-dessus la balise x3dom afin de pouvoir y reporter ce que capte le Kinect)
	29.04.2015	Test kinect HTML localement, placement canvas et rendez-vous hebdomadaire		
	30.04.2015	Test capter données kinect sur git.hepia.ovh, placement de la caméra sur la tête du personnage	Utilisation KinectHTML5 sur site sécurisé	
	01.05.2015	CONGÉ		
Semaine 3	04.05.2015	Mise en place du socketio client C#	Utilisation KinectHTML5 sur site sécurisé	Correction du bug
	05.05.2015	Communication client C#, serveur node et client html, test sur le smartphone, création des urls , rendez-vous Albuquerque		

Semaine 3	06.05.2015	Création du personnage 3D avec makehuman, placement de la caméra, recherche déplacement du personnage sur blender avec la kinect		
	07.05.2015	Placement de la caméra au niveau de la tête du personnage et adaptation de la rotation		
	08.05.2015	Stabilisation/adaptation de la rotation, rendez-vous hebdomadaire, création squelette rapport		
Semaine 4	11.05.2015	Positionnement caméra et rotation de la vue en fonction de la tête, recherche sur kinect		
	12.05.2015	Recherche sur kinect, déplacement sur la planche en fonction des données du kinect, recherche mapping squelette blender et squelette kinect	Animation du personnage - mapping squelette kinect et squelette blender	
	13.05.2015	Recherche + test mapping squelette blender et squelette kinect et changement position déplacement personnage	Animation du personnage - mapping squelette kinect et squelette blender	
	14.05.2015	CONGÉ		
	15.05.2015	Rapport LaTeX et optimisation déplacement sur la planche		
	18.05.2015	ABSENCE		
Semaine 5	19.05.2015	Rappel trigonométrie triangle rectangles et test application (elbow et shoulder) sur x3dom		
	20.05.2015	Reconstruction/animation du bras, rendez-vous hebdomadaire et correction de l'angle	Animation du personnage - calcul de l'angle	Correction du bug
	21.05.2015	Positionnement du bras au centre, reconstruction/animation du bras, reconstitution squelette X3DOM + animation squelette (articulation et membres)		bord du "bras" sur origine et non le centre
	22.05.2015	Recherche + test orientation main et documentation		BoneOrientation mais ne marche pas bien. J'ai rechercher avec la profondeur mais pas trouver

Semaine 6	25.05.2015	CONGÉ	
	26.05.2015	Rercherche + test orientation main et documentation	
	27.05.2015	Optimisation déplacement + articulation personnages, recherche orientation main et documentation	
	28.05.2015	Adaptation déplacement + articulation sur smartphone	Des données captées à la réalité
	29.05.2015	Adaptation taille personnage en fonction z et rendez-vous hedbomadaire	Des données captées à la réalité
Semaine 7	01.06.2015	Rapport et test intégration vue de Benjamin	J'ai du enlever des détails afin de pouvoir afficher le vue sur le smartphone car il était trop lourd
	02.06.2015	Rapport et test intégration vue de Benjamin	
	03.06.2015	Rapport et test intégration vue de Benjamin	
	04.06.2015	Rechercher solution pour scaling en fonction de z et positionnement vue 3D	Des données captées à la réalité
	05.06.2015	Rechercher solution pour scaling en fonction de z,positionnement vue 3D + ajout personnage et rendez-vous hedbomadaire	Des données captées à la réalité
Semaine 8	08.06.2015	Création du rectangle afin d'effectuer les mesures pour mapping réalité et kinect, explications dans le rapport et continuation du rapport	Des données captées à la réalité
	09.06.2015	1er prise des mesures en z et rapport	Des données captées à la réalité
	10.06.2015	2e mesures en z, mesures en x pour mapping et rapport	Des données captées à la réalité

Semaine 8	11.06.2015	Adaption de la vue final pour smartphone, Rendez-vous hebdomadaire et test textures sur blender	Taille de la scène finale	
	12.06.2015	Pose des textures sur la vue initiale, test complet smartphone	Taille de la scène finale	
Semaine 9	15.06.2015	Résolution problème scaling du personnage en fonction de z et rechercher sur boneorientation	Des données captées à la réalité	"Correction" du bug - concentration sur une vue plus simple
	16.06.2015	Positionnement du personnage et de caméra sur la scene du pc et rapport		
	17.06.2015	Adaptation vue pour scene smartphone, test fonctionnel avec les cardboard et rapport		Reste quelques problèmes dûs à l'accélération
	18.06.2015	Rapport et tri		
	19.06.2015	Vérification de la mort du personnage et simulation de la chute, traitement de l'orientation des mains et rapport		
Semaine 10	22.06.2015	Recherche et test pour ajout effet sonore		
	23.06.2015	Rapport et orientation de la main		
	24.06.2015	Rapport		
	25.06.2015	Rapport et rendez-vous hebdomadaire		
	26.06.2015	Rapport		
Semaine 11	29.06.2015	Rapport		
	30.06.2015	Rapport et correction		
	01.07.2015	Rapport et correction		
	02.07.2015	Rapport et correction		
	03.07.2015	Rapport et correction		
Semaine 12	06.07.2015	Rapport et correction		
	07.07.2015	Rapport et correction		
	08.07.2015	RENDU RAPPORT		