# Compte rendu de la séance du 01/03/2016

PROJET EVOLU-SON

Nous avons, lors de cette séance, commencé à réfléchir aux différents décors qui devaient être représentés dans notre scène.

Voici les différentes époques musicales qui devront être représentés :

* Antiquité
* Moyen-Âge [400 -1400]
* Renaissance [1400-1600]
* Baroque [1600-1750]
* Classique [1750-1820]
* Romantique [1820-1890]
* Moderne [1890-1950]
* Contemporain [1950-Aujd]

(Source avec les époques et genres musicaux : <http://www.cueilleurs-de-notes.fr/culture/histoire-de-la-musique/frise-chronologique-162/26> )

Nous avons pu tester l’Oculus Rift couplé au Razer Hydra pour tester les escaliers, nous nous sommes rendu compte que ce n’était pas du tout pratique à cause des escaliers en colimaçon, cela faisait tourner beaucoup trop la tête. Une des solutions envisagées était de gérer la rotation sur le Joystick en plus de l’oculus.

Après en avoir discuté nous avons décidé de ne pas rester sur une forme banale d’immeuble avec les étages les uns aux dessus des autres (car nous voulons limiter les demi-tours). Nous comptons donc faire maintenant une scène par « étage » (Ce qui sera déjà plus pratique pour se répartir le travail) et nous pourrons passer de scène en scène grâce à des « téléportations », c’est-à-dire jouer avec des interactions, ou des passages dans des zones spécifiques pour stimuler le changement de scène.

On pourrait schématiser cette idée comme ceci :

Scène 2 (Etage 1)

Scène 3 (Etage 2)

Scène 1 (RDC)

Scène 4 (Etage 3)

Vincent a commencé à regarder comment fonctionne les changements de scènes dans Unity. Nous avons un premier résultat qui fonctionne bien, nous changeons de scène dès que l’on détecte une certaine collision.