

Lundi 8/11/2021

Organisation

- 4h tous les lundis, on fait la pause en même temps.
- On peut commencer plus tôt pour finir plus tôt.
- 14 semaines officielles + 2 soutenances.
- Soutenance de Janvier (SJ) : 5m par personne + 45m de questions.
 - C'est court 5 minutes.
 - On peut répéter (et prof est membre du jury)
 - Date : ??? (en même temps que les exams)
- Démo en décembre, début des répèt courant Janvier
- Soutenance finale : fin mars/début avril
- Rapport à faire aussi
 - On commence à faire des rapports après la SJ.
- On devrait bosser sous GitLab
 - Peut être migré sur GitHub, mais on ne verra que la fin
 - Choisir dans la matinée

Le sujet : DoMoCap

Objectifs de fin de projet

- Faciliter la création d'un périphérique d'entrée de VR utilisable avec SteamVR
- Avoir un exemple avec un gant avec des entrées avec des valeurs discrètes ou continues
- Combiner avec d'autres périphériques existants
- Démo Unity
- Upscale plus tard selon le temps

Démo en janvier

- Gant fonctionnel avec de la VR => gère les modules analogiques et discrets
- Re map possible
- Un périphérique, pas un jeu

Question à anticiper : qu'est-ce qu'il faut faire pour refaire avec un autre périphérique?

- Outil universel qui à partir d'un capteur, en reçoit les données brutes, les map et nous permet de les utiliser avec un jeu

Parties du projet

La base

- Mapping pour un gant déjà existant
- Flux SteamVR
- Vérification console et SVR

TOUT DÉPEND DE ÇA

Technos à maîtriser :

- SteamVR
- Flux
- Vérificateur SVR
- Trame brute -> Trame SVR
- Port série

Démo simple

- Démo Unity de merde avec des assets un peu pourris et une logique

Skeleton

- Fusion en squelette
- Nouvelle démo

Outil de configuration simple

GUI pour l'outil de personnalisation

Nouveaux périphériques

Random infos cool

- Vérif SVR existe déjà
- Il faut savoir ce qui a existé déjà : Steam VR, flux brut, vérificateur brut WPF