

Rapport de la réunion du 27/01/2020

Projet WAP3D

Présent : Van Zelst Jelle ; Durand Valentin ; Le Berre Samuel ; Audurier Jules

Date de la réunion : 27 janvier 2020.

Excusés : Aucun

Ordre du jour : Première réunion et explication du projet

Résumé

Précisions relative au projet

Cette première réunion nous a principalement permis d'éclaircir certains points relatifs au projet, notamment sur la réalisation de la page web et de son contenu. Il est aussi à préciser que l'intégration au site web dans laquelle cette-dernière sera utilisée n'est pas attendu. Celle-ci devra permettre de visualiser, dans un lecteur, une scène 3D.

Les deux types de fichiers que nous utiliserons seront aux formats suivant :

- **.bvh** : contient un arbre dont la racine représente la zone du pelvis (zone du bassin) ; dans cet arbre, chaque nœud représente un point des capteurs et les branches définissent la position du membre correspondant (e.g. coude) ainsi que leurs angles de rotation initiale.
- **.fbx** : contient le maillage du modèle mais également l'entièreté de son contexte (e.g. texture - éclairage - etc)

Nous devons également effectuer, d'ici la prochaine réunion, un choix de frameworks entre Babylon.js et Three.js.

Fonctionnalités principales attendues

Le lecteur devra également avoir les fonctionnalités suivantes :

- Sélection d'objets dans la scène : un des personnages présents dans la scène, si multiple, ou une partie d'un modèle.
- Rejouer une scène décrite par un fichier **bvh** ou **fbx**
- Désactivation ou modification de l'affichage de certains objets
- Possibilité d'afficher des informations relatives à un modèle ou à certaines articulations de ce dernier (e.g. rotation - position - etc)
- Présence de boutons sur le lecteur, notamment pour la mise en pause, le replay et un curseur de temps.

Fonctionnalités optionnelles

Dans la mesure du possible, nous souhaiterions également mettre en place un système de "buffering" de la scène 3D, afin de donner la possibilité aux utilisateurs de lire une scène sans avoir besoin de la charger entièrement.