

Rapport de la réunion du 10/03/2020

Projet WAP3D

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

Date de la réunion : 10 mars 2020.

Excusés : Aucun

Ordre du jour : Mise au point de l'avancement et futurs objectifs

Résumé

Présentation de l'avancement

Nous avons dans un premier temps montré l'avancement du développement du projet. Nous pouvons maintenant charger de multiples fichiers bvh en même temps et une barre de chargement apparaît pour afficher en temps réel l'avancement du chargement (en %) de l'ensemble des fichiers.

La barre de défilement de temps du lecteur, permettant notamment de choisir une frame précise pour l'affichage, ainsi que les boutons de lecture, pause et réinitialisation sont tous opérationnels.

Les contrôles clavier et souris, permettant le déplacement de la caméra sont désormais disponibles.

Affichage du modèle non-animé de fichier fbx possible cependant les connexions avec les animations ne sont pas encore réussi, démonstration faite localement.

Points importants

Au cours de cette réunion nous avons abordé quelques points importants :

- Un modèle fbx peut se voir appliquer différentes animations, par conséquent on doit associer un modèle à une animation
- L'utilisation d'un menu intégré dans le lecteur, tels que vu dans d'autres visionneurs de bvh et fbx, sera intéressant à mettre en place, car il se superposera sans gêner son affichage
- L'observation de diverses informations, telles que :
 - Une courbe représentant le déplacement d'un point du squelette dans le temps
 - L'orientation d'une articulation dans le temps
 - Le visionnage de chaque axe de chaque point

Objectifs suivants

Pour la suite du mois de Mars et d'Avril les objectifs :

- Intégrer un module de chargement de fbx dans le lecteur
- Intégrer un module de gestion de fbx, permettant la liaison entre un modèle et une ou plusieurs animations
- Observation des données relatives aux coordonnées des articulations des bvh au cours du temps
- Contrôles avancés et design général à revoir.