

ETAT D'AVANCEMENT

Ce que j'ai fait :

- croquis de l'arbre, des 5 fleurs et des 5 espèces hermaphrodites
- Composition provisoire en bloc sur unity
- script des déplacements et accélération de la vitesse des poissons clown
- script déplacement de la caméra fluide
- modélisation high poly de l'arbre
- modélisation high poly des 5 fleurs
- modélisation high poly des 5 espèces hermaphrodites
- retopology low poly de la fleur de citronnier
- test de différents shaders à appliquer sur les fleurs/espèces
- shader huitre provisoire
- test de capacitive sensors peu concluant

Ce qu'il me reste à faire :

- sélection du palette
- retopology low poly de l'arbre
- retopology low poly des 4 autres fleurs
- retopology low poly 5 espèces hermaphrodites
- animation du poisson clown
- composition finale unity
- code unity (apparition brume, changement shader, changement composition)
- code arduino avec les 9 capacitive sensors (4 pour la caméra et 5 autres pour des changements sur unity -vitesse poissons/shaders/changement composition-)
- maquette
- mise en place des capacitive sensors
- finitions