# Identification de l’équipe

## Titre du projet (en français évidemment!)

***Obscura***

## Membres de l’équipe

* Raphaël Fillion
* Philippe Trudel
* Sabrina Laforest
* Shylove Charles-Vilson

# Lien vers le GitHub du projet

<https://github.com/Orbital3/Obscura>

# Conception du projet

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Contrôle du personnage** | L’interacteur est représenté par | Une caméra est au centre du personnage |
| Il contrôle avec (décrire ses contrôles réels) | Contrôle avec les manettes et les joystick |
| Pour pouvoir faire (qu’est-ce l’interacteur peut faire concrètement dans le virtuel) | Bouger dans l’espace et pouvoir interagir avec des objets qui émettront de la lumière |
| **Déplacement** | Décrivez comment l’interacteur peut se déplacer (comment et quelles sont les limites) | L’interacteur peut bouger aisément et facilement sur tout les axes sauf sauter et descendre. Les limites vont être défini par l’environnement. |
| **Progression** | L’expérience progresse spatialement, temporellement, par accumulation, soustraction? | L’expérience progresse par accumulation de la découverte des environnements autour de lui et par l’accumulation de lumière dans la zone. |
| Décrivez ce qui se passe à mesure que l’expérience progresse | L’interacteur commence l’expérience dans un endroit sombre et restreint de lumière et il va progresser en découvrant des éléments environnants et interagissant avec ces dit éléments pour créer un jardin de lumière. |
| Est-ce qu’il y a un objectif? Décrivez | L’objectif est de vivre une expérience sonore et interactive. |
| **Effets sonores** | Décrivez les effets sonores | Il y aura une musique d’ambiance et des effets sonores selon l’élément touché, lors de l’activation de l’élément et des effets sonores autres. |
| **Effets de particules** | Décrivez les effets de particule | Des lucioles, de la brume, des étoiles dans le ciel, particule d’interactivité lors de l’activation des objets. (Si nous avons le temps, particule d’eau) |
| **Outils** | Décrivez tous les outils logiciels que vous allez utiliser | Unity, Maya, Reaper et autres. |

# Esquissez quatre (4) moments de l’expérience

Moment 1 :

|  |
| --- |
|  |

Moment 2 :

|  |
| --- |
|  |

Moment 3 :

|  |
| --- |
|  |

Moment 4 :

|  |
| --- |
|  |

# Fonctionnalités

Classez ici les fonctionnalités désirées de votre projet

|  |  |
| --- | --- |
| Indispensable | La forêt, les éléments interactifs, l’ambiance et effet sonore, lumière dans la scène, champs de vision restreint |
| Valeur ajoutée | Illumination des objets lors du touché, les particules de lumière (luciole, étoiles), éléments animés (animaux), chemin à suivre, cabane de départ. |
| «Nice to have» | Marre d’eau, lune, portal de lumière à la fin |

# Ligne de temps

Tout ce qui indispensable à votre projet devrait être traité en premier!

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Échéance | Qui (chaque membre!) | Fait quoi (des objectifs mesurables!) | Comment (avec quoi) |
| « Plan » pour le 27 octobre | Raph | Terminer de remplir chaque page et section du plan! | Le document Word dans un espace de collaboration (OneDrive, Google Docs, etc) |
| Phil |
| Sabrina |
| Shylove |
| « Fonctionnalité, art et audio » pour le 3 novembre | Philippe | Commencement de la cabane ronde en Modélisation 3D | Sur Maya |
| Sabrina | Commencement des arbres, roches, buissons et autres au besoin | Sur Maya |
| Raphaël | Faire la zone de jeu (montagnes et roches), Commencement des lumières | Sur Maya et Unity |
| Shylove | Commencement de l’ambiance sonore, et recherche des effets sonores | Reaper et autres |
| « Fonctionnalité, art et audio » pour le 10 novembre |  |  |  |
| Philippe | Suite cabane 3D | Maya |
| Sabrina | Suite asset 3D et début animaux si possible | Maya |
| Raphaël | Suite création terrain 3D | Maya |
| Shylove | Suite création sonore (bruit marche, son animaux) | Reaper |
| « Fonctionnalité, art et audio » pour le 17 novembre | Philippe | Particule d’étoiles et de lucioles | Unity |
| Sabrina | Suite asset 3D animaux et animation | Maya |
| Raphaël | Programmation déplacement joueur et programmation interactivité avec objet | Unity |
| Shylove | Suite d’effets sonores (vent, bruit d’interactivité objet selon roche ou arbre) | Reaper et autres |
| « Fonctionnalité, art et audio » pour le 24 novembre | Philippe | Suite particule et brume champs de vision | Unity |
| Sabrina | Création du portail de fin (si temps, marre d’eau) | Unity et Maya |
| Raphaël | Suite programmation environnement et programmation interactivité d’un objet | Unity |
| Shylove | Intégration des sons dans Unity | Unity |
| « Intégration et polissage » pour le 1 décembre | Philippe | Test QA début avec titre et objectif, test de fin | Unity |
| Sabrina | Test QA de l’animation des animaux et objets, test de la marre | Unity |
| Raphaël | Test QA du mouvement du personnage et ces limites | Unity |
| Shylove | Test QA du son surround | Unity |
| « Intégration et polissage » pour le 8 décembre | Philippe | Correction au besoin du menu de début et de fin, programmation supplémentaire pour les particules et interactivité lumière | Unity |
| Sabrina | Correction et retouche des objets 3D au besoin | Unity et Maya |
| Raphaël | Correction programmation de l’ensemble et validation du projet | Unity |
| Shylove | Retouche des sons d’ambiance et d’effets au besoin | Reaper et autres |
| « Polissage et résolution de bugs » pour le 15 décembre | Philippe | Test final du menu de début et de fin, des particules, du champ de vision et de la jouabilité en ensemble. | Unity |
| Sabrina | Test final des animations, des interactions et trouver des erreurs | Unity |
| Raphaël | Test final de l’expérience (tester les limites) | Unity |
| Shylove | Test final de l’expérience (test de l’interactivité et fin) | Unity |