

Flipp3r – Réunion du 23.05.2022

1 Démonstration de l'état actuel

- Démonstration d'une projection avec l'installation temporaire en salle 137
 - o Démonstration du jeu contenant les modèles de test fournis par Christopher
- Démonstration du calibrage fonctionnel via images de tests

2 Discussion par rapport aux imports/exports des assets

- Sous format FBX
- Matériel et shaders à refaire sur Unity
- Pour l'échelle, il faut prendre un élément et faire correspondre une unité d'échelle dans Unity à l'échelle blender

3 Maquette

- Une maquette correspondant au flipp3r sera créée cette semaine

4 Implémentation du gameplay

- Implémentation d'une légère gravité
- Implémentation d'une gestion d'énergie « cinétique » et de sa perte
- Utilisation des flippers
- Passage entre les zones

PV 23.05.2022

Posé de manière aléatoire dans la scène les éléments donnés par Christopher. Tous les assets ont pu être chargés.

Il faut utiliser l'extension fbx et non pas obj pour passer de Blender à Unity.

Il faudra recréer le matériel sur Unity directement.

Les shaders et lumières sera aux étudiants à gérer.

Problème de dissonance de couleur avec le projecteur sur la scène, elle n'y est pas dans des vidéos ou photos détaillées.

Les étudiants pensent que ça vient d'un changement brusque des couleurs noir -> blanc qui fait une séparation des couleurs.

Problème de flou sur la projection. La cause est encore inconnue.

Pour Christopher le flou pose un problème, il se pose comme question le niveau de détail requis pour ses assets.

Test pour résoudre les problèmes de flou, netteté et couleur avec M. Monti.

Regarder avec le service informatique pour des speakers.

Il faut un gameplay de base fini vite.

Cette semaine il faut finir la map et faire des tests sur Unity.

Le nombre d'objets actuellement est assez pauvre.

La situation du projecteur c'est que la distance actuelle sort de celles prévues par le développeur ce qui fait ce flou et ce manque de netteté.

Pour les étudiants, le flou ne posera pas spécifiquement un problème, car quand il y aura les lumières et les effets, on le verra moins.