

Flipp3r – Réunion du 18.03.2022

1 Démonstration et état actuel

Une démonstration sera faite dès le début pour montrer l'état actuel et le travail fait depuis le début du projet

2 Planning des prochaines réunions

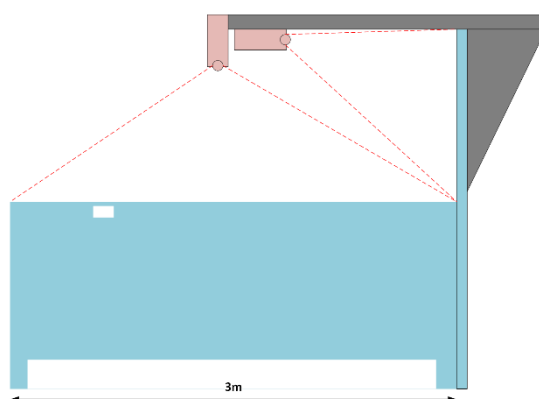
Une discussion sur l'organisation des réunions. Il faut organiser un jour, une heure et un lieu où les deux enseignants superviseurs, les étudiants et les artistes peuvent se voir toutes les deux semaines.

3 Fonctionnement des réunions actuellement et à l'avenir

Explication du fonctionnement des versions sur la machine hôte. Puis un système de modifications par interface graphique par la suite.

4 Projection, schéma et projet de traitement d'images

Comment la projection sera gérée, via des scripts de calibrage faits lors de notre projet de traitement d'image. Un schéma de l'installation a été faite.



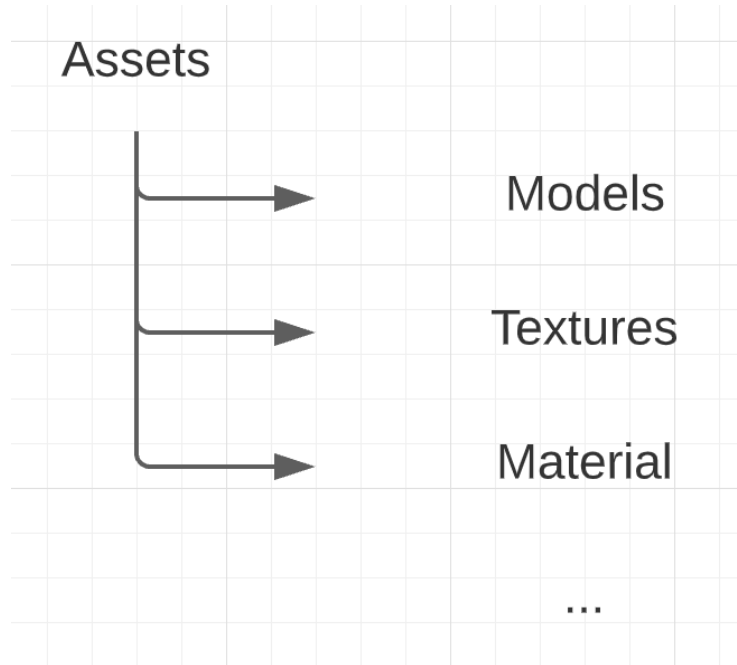
5 État actuel, direction du flipp3r, thème du flipp3r et éléments de gameplays principaux

L'état actuel du projet, mettre en place et prendre une décision quant à la direction que va prendre le flipp3r, son thème et ses éléments de gameplays principaux.

De cette manière, les étudiants auront une idée d'où aller.

6 Itérations rapides

Créer un dropbox et un ensemble de règles pour l'itération rapide (respect de l'architecture, du nommage des fichiers et de leur format)



7 Spécifications et début de l'implémentation

Une fois cette réunion faite, les étudiants pourront commencer à travailler sur le projet.

8 Questions

Est-ce que 3 mètres c'est nécessaire ?

Système de gravité, répartition des espaces ? --IMPORTANT—

Est-ce que les gens sur le côté ne vont pas avoir mal au cou à force de regarder l'écran des scores ?

Cohérence entre les changements de gravité

PV 18.03.2022

Après avoir vu avec l'artisan, 2m80 par 1m serait la bonne taille du flipper. Encore à voir le choix du projecteur. Ça décide beaucoup sur l'installation. La table sera 1m de hauteur et la distance de projection 1m35.

Gameplay : Quelles vont être les limites du changement de gravité. On est revenu sur les inclinaisons des 3 plans avec 3 caméras et les 3 ambiances.

Effets de trompe l'œil, ça ne fonctionne pas chez tout le monde selon la perspective.

Démo du build sur la machine distance

Démo de l'asset récupéré sur le Unity shop.

Discussion sur les projecteurs, explication des recherches effectuées.

Séances toutes les deux semaines, le mieux pour les élèves c'est mardi. Possiblement les enregistrer. Pour les artistes c'est tout bon. Un mail sera envoyé avec la date de la prochaine séance.

Au début les démos se feront avec les builds automatique, un peu long. Dans le futur il faudrait une interface de tweak pour changer ça rapidement.

M. Gobron indique l'utilisation d'un casque de réalité virtuelle pour améliorer l'utilisation de la perspective. Changement du flipper avec peut-être une forme de pyramide, voir même inversée. Finalement l'idée est abandonnée, considérée hors-sujet.

Discussion sur les problèmes de perspective. La balle disparaîtra chez tout le monde lorsqu'elle passera derrière un objet alors qu'elle ne devrait disparaître seulement pour certaines personnes.

C'est un problème à laisser pour plus tard et voir quand on aura des tests car c'est trop difficile de se projeter.

Dès la prochaine séance il faudrait quelque chose pour tester avec les artistes.

Discussion du calibrage, comment il va fonctionner, avec les grilles et des points.

Il va y avoir des bords sur le flipper pour donner une impression de profondeur.

Quelle est la direction du flipper ? Le thème est important pour qu'on puisse se diriger comme il le faut. Il faut pour les élèves un document, qu'il soit écrit ou graphique pour expliquer le thème du flipper, les éléments de gameplay, le layout, etc.

Flipper en 2D mais avec un moteur graphique en 3D. Avec une caméra orthographique, un élément 3D fini par être 2D. Pour la prochaine séance il faut une scène avec les éléments en 3D avec la perspective et une autre avec une caméra orthographique.

Au début le flipper est complètement noir et blanc et avec le temps il s'allume, les couleurs apparaissent.

Est-ce qu'il faut que le flipper fasse 3 mètres ? Problème de perte de qualité.

Le Highscore est primordial dans le jeu.

Possibilité d'avoir une version 3D, 2D avec est sans texture pour la prochaine séance.

Ça peut être intéressant d'avoir des combinaisons de touches. Si deux joueurs activent leurs bumper en même temps, ça bouge un autre bumper à un autre endroit pas accessible normalement.

Possibilité de faire des effets visuels avec le projecteur pour faire des rotations.

Les ombres sont aussi un point très important. La balle peut être l'éclairage quand elle est seul.

Il faut que l'architecture soit la bonne pour que l'import dans Unity soit rapide.

Complètement en 2D semble être l'idée que les participants préfèrent.

Les plus importants sont les réactions des éléments entre eux.