

TER-VR

Équipe :

- Arnaud Arbona
- Thibaut Dépond
- Aymeric Picard Marchetto
- Fabrice Simon

Encadrantes :

- Lucile Sassatelli
- Hui-Yin Wu

Compte Rendu de la semaine du 30 mars au 3 avril 2020.

Ce qui a été fait :

Nous avons implémenté le réticule de GoogleVR qui permet maintenant au joueur de pouvoir interagir avec la scène. Les NPC ont maintenant une boîte de collision qui permet au réticule de les pointer et de trigger une action. Nous avons donc fait en sorte que les NPCs soient inactifs et dès que le joueur les regarde, les NPCs se tourne vers lui et « parlent » (ils se contentent de dire « Hello » avec un gestuel de conversation.

Cette scène (Scènecamera, à l'avenir nous feront des noms plus approprié) a pu être exporté et fonctionne sur un téléphone avec un CardboardVR.

D'autre part nous avons aussi une ébauche de scénario, le joueur arrivant dans une conversation entre deux personnages traitant d'un problème technique avec un site Web que l'un des personnages développe. Les textes ne sont pas encore écrits et on cherche comment rajouter le joueur a la conversation. On imaginait le joueur interrompre la discussion initiale pour demander des explications, mais pour le moment nous allons travailler sur l'implémentation sous Unity du scénario actuel s'il convient.

Avancement des tâches :

binômes	tâches	Avancement & remarque
Fabrice, Arnaud	Implémenter les interactions liés à la camera	Fini : Arnaud Fabrice Thibaut La caméra principale est maintenant équipée d'un réticule d'interaction. Quand un NPC est pointé : 1) il se tournera (brutalement pour le moment) vers le joueur, 2) émettra un son.
Fabrice, Arnaud	Animation de la tête de l'avatar	En cours : Fabrice on recherche comment séparé la tête du reste du corps ou comment créé une animation permettant de tourner la tête dans une position donnée
Fabrice, Arnaud	Contrôle de l'animation de la tête avec la position de la camera	En cours : Fabrice pour le moment un NPC est capable de regarder le joueur quand ce dernier regarde le NPC (néanmoins le NPC se tourne pour le moment brutalement de tout son corps)
Aymeric, Thibaut	Conception du scénario et des interactions possibles	Première ébauche : Aymeric
Aymeric, Thibaut	Conception du scénario et des interactions possibles (edit) Construction d'une scène pour la conversation	En attente de progression sur les autre tâche
Aymeric, Thibaut	Production des bandes son pour le scénario	pas commencé
Aymeric, Thibaut	identifier comment bouger les lèvres en fonction d'une bande sonores (lipsync)	pas commencé
Aymeric, Thibaut	Recherche pour implémenter un dialogue sous Unity	Nouveau : pas commencé