

TER-VR

Équipe :

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

Encadrantes :

- Lucile Sassatelli
- Hui-Yin Wu

Compte Rendu de la semaine du 27 avril au 2 mai 2020.

Ce qui a été fait :

Pour ce rendu nous avons juste fait des recherches sur le Lipsync, la plupart des recherches retombe sur une librairie payante, nous cherchons donc un moyen non payant. Il existe une librairie oculus pour le Lipsync que nous venons de découvrir et que l'on essayera donc pour la semaine prochain. Si cela ne fonctionne pas, nous avons vu qu'il existerait des algo en C# permettant de transcrire une bande sonore en phonème.

L'APK n'a pas été mis à jour pour ce rendu.

Avancement des tâches :

binômes	tâches	Avancement & remarque
Fabrice, Arnaud	Animation de la tête de l'avatar	En cours : Fabrice Arnaud
Fabrice, Arnaud	Contrôle de l'animation de la tête avec la position de la camera	En cours : Fabrice Arnaud
Fabrice, Arnaud	Enregistrement de la rotation de la tête du joueur et des interaction sous la forme de log	pas commencé
Aymeric, Thibaut	Conception du scénario et des interactions possibles	Première ébauche : Aymeric
Aymeric, Thibaut	Construction d'une scène pour la conversation	En attente de progression sur les autres tâches
Aymeric, Thibaut	Production des bandes son pour le scénario	En cours : Aymeric
Aymeric, Thibaut	identifier comment bouger les lèvres en fonction d'une bande sonores (lipsync)	En cours : Thibaut En recherche, la plupart des recherche web ramène a LipSync Pro une librairie de Lipsync payante populaire. Je suis en train de voir si je peu utiliser la librairie fournie par oculus pour le lipsync.
Aymeric, Thibaut	Recherche pour implémenter un dialogue sous Unity	En cours : Aymeric
Aymeric, Thibaut	Ajout d'un menu permettant de reset la conversation et de choisir un scénario	En cours : Thibaut