

TER-VR

Équipe :

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

Encadrantes :

- Lucile Sassatelli
- Hui-Yin Wu

Compte Rendu de la semaine du 18 mai au 22 mai 2020.

Ce qui a été fait :

Les NPC on maintenant les 4 interactions prévue de disponible, pour rappel les interactions son les suivantes, un NPC vous regarde { jamais ; toujours ; quand vous le regardez ; quand vous ne le regardez pas }. la rotation de la tête est encore brute nous ferons en sorte que l'animation soie plus progressive.

Le dialogManager se charge maintenant de lancer l'animation de lipsync des NPC. Maintenant quand un NPC parle le son vient viens directement du NPC et ce dernier va aussi adopté une gestuel de discussion et va commencé a bouge ses lèvres.

Le menu permet de choisir l'interaction souhaité. L'interaction des NPC peut être changé en plein milieu du dialogue. Le bouton de reset n'est pas encore implémenté.

Nous nous sommes concentré sur la fonctionnalité des intération et des NPC plutôt que sur la production du scénario nous l'avons donc décalé a la semaine du 25 au 29 Mai.

Avancement des tâches :

binômes	tâches	Avancement & remarque
Fabrice, Arnaud	Implémentation de l'interaction : les NPC fixent le joueur	Fini
Fabrice, Arnaud	Implémentation de l'interaction : les NPC ne regarde jamais le joueur	Fini
Fabrice, Arnaud	Rendre la rotation de la tête progressive	Nouveau
Aymeric, Thibaut ,Fabrice, Arnaud	Rédaction du script a partir de la premier ébauche	En retard Décalé pour la semaine du 25 au 29
Aymeric, Thibaut	Production des bandes son pour le scénario	En attente prévue pour la semaine du 25 au 29
Aymeric, Thibaut	identifier comment bouger les lèvres en fonction d'une bande sonores (lipsync)	En cours : Thibaut il y a un lipsync simple, mais pas en fonction d'un bande sonore.
Aymeric, Thibaut	Recherche pour implémenter un dialogue sous Unity	Fini le dialogManager permet de gérer l'exécution d'un dialogue ainsi que les animations des NPC qui parlent.
Aymeric, Thibaut	Ajout d'un menu permettant de reset la conversation et de choisir un scénario	Fini le choix du scénario est possible. Le nom des boutons n'est pas approprié et sera changé la semaine prochaine, pour le moment : - Scénario 1 = toujours - Scénario 2 = jamais - Scénario 3 = quand vous ne le regarder pas - Scénario 4 = quand vous le regarder En cours : Thibaut Le bouton reset n'est pas encore implémenté.

Plannification :

Binôme	Tâche	Planification	Avancement & remarque
Thibaut	Implémentation d'un lipsync simple à l'aide des phonèmes	Semaine du 11 au 15 mai	FINI
Arnaud - Fabrice	Animation de la tête de l'Avatar à l'aide du Inverse Kinematics	Semaine du 11 au 15 mai	FINI
Aymeric	Enregistrement de la rotation de la tête du joueur et des interaction sous la forme de log	Semaine du 11 au 15 mai	FINI
Arnaud - Fabrice	Création des interaction de regard en fonction de la position de la caméra : - les NPC fixent le joueur - les NPC ne regarde jamais le joueur	Semaine du 18 au 22 mai	FINI
Thibaut	Rendre possible le contrôle des différent scénarios d'interaction avec le menu	Semaine du 18 au 22 mai	FINI
Arnaud – Fabrice – Thibaut -Aymeric	Rédaction du script du scénario	Semaine du 18 au 22 mai Semaine du 25 au 29	En retard Décalé pour la semaine du 25 au 29
Arnaud - Fabrice	Création des interaction de regard en fonction de la position de la caméra : - les NPC fuit le regard du joueur - les NPC regardent le joueur uniquement quand ce dernier les regardent	Semaine du 25 au 29 mai	FINI
Arnaud – Fabrice –	Production	Semaine du 25 au 29	

Thibaut -Aymeric	implémentation des bandes son pour le scénario	mai	
------------------	--	-----	--