

TER-VR

Équipe :

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

Encadrantes :

- Lucile Sassatelli
- Hui-Yin Wu

Compte Rendu de la semaine du 20 avril au 24 avril 2020.

Ce qui a été fait :

Pour cette semaine nous avons pu avancé grâce au Animation mask et Animation layer. Nous sommes capables de superposer deux animations différentes dans un Controller, pour le moment on l'a appliqué de telle façon que les NPC aient une émotion.

Nous en avons donc profité pour régénérer un package Unity contenant tous les assets donnés depuis le début du projet. Des animations mask (male / female) ont donc été créées et tous les caractères donnés en asset ont maintenant un avatar propre.

Nous travaillons encore sur la rotation de la tête d'un NPC vers le joueur ou un autre NPC.

Les bandes sonores ont été converties en mp3 pour permettre la compatibilité MacOS.

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 interactions 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 sonore (lipsync)	En cours : Thibaut
Aymeric, Thibaut	Recherche pour implémenter un dialogue sous Unity	En cours : Aymeric Un premier système de dialogue a été implémenté permettant de lire un fichier de bandes sonores en choisissant pour chaque bande sonore d'où elle sera émise dans la scène
Aymeric, Thibaut	Ajout d'un menu permettant de reset la conversation et de choisir un scénario	En cours : Thibaut Tant qu'aucun autre scénario n'aura été créé le menu restera dans cet état. Il reste néanmoins à implémenter la fonction reset du menu permettant de redémarrer un même scénario.