

TER-VR

Équipe :

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

Encadrantes :

- Lucile Sassatelli
- Hui-Yin Wu

Compte Rendu de la semaine du 11 mai au 15 mai 2020.

Ce qui a été fait :

Suite a la réunion nous avons réussi a animer la tête de nos NPC avec le inverses kinematics, maintenant quand on regarde un NPC sa tête se tourne vers nous, A partir de cela nous créerons nos scénario d'interaction présenter dans la planification, nous essayerons aussi de rendre la rotation plus progressive et donc,moins brusque.

Les NPC on maintenant un Lipsync simple il se content d'alterne entre 3 phonème pour parler, pour la suite nous ferons en sorte que les personnage parle en meme temps qu'une bande sonore se joue.

Un log des NPC regardé ainsi que la durée durant lesquelles ils son regardé est maintenant produit

Avancement des tâches :

binômes	tâches	Avancement & remarque
Fabrice, Arnaud	Implémentation de l'interaction : les NPC fixent le joueur	Commence
Fabrice, Arnaud	Implémentation de l'interaction : les NPC ne regarde jamais le joueur	Commence
Aymeric, Thibaut ,Fabrice, Arnaud	Rédaction du script a partir de la premier ébauche	Commence
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	En cours : Aymeric Thibaut maintenant que nous avons un lipsync nous allons le lier au dialog manager.
Aymeric, Thibaut	Ajout d'un menu permettant de reset la conversation et de choisir un scénario	En cours : Thibaut en attente des scénarios

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	
Thibaut	Rendre possible le contrôle des différent scénarios d'interaction avec le menu	Semaine du 18 au 22 mai	
Arnaud – Fabrice – Thibaut -Aymeric	Rédaction du script du scénario	Semaine du 18 au 22 mai	
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	
Arnaud – Fabrice – Thibaut -Aymeric	Production implémentation des bandes son pour le scénario	Semaine du 25 au 29 mai	