

TER-VR

Équipe :

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

Encadrantes :

- Lucile Sassatelli
- Hui-Yin Wu

Compte Rendu de la réunion 19 mars 2020.

Ordre du jour :

- faire le point sur l'avancement sur Unity
- éclaircir le sujet et le but du scénario
- faire un point sur l'équipe et le projet

Ce qui a été fait :

Nous avons un simple projet Unity avec un personnage, la seule interaction possible pour le moment est d'arrêter l'animation du personnage en appuyant sur la barre espace. De, plus nous avons une caméra contrôlable avec un réticule.

Le scénario :

Le scénario ne doit pas forcément être très scientifique, mais devrait porter sur un thème Informatique, pouvant entraîner une gêne chez quelqu'un rejoignant la discussion sans connaître quoi que ce soit autour de ce thème.

A faire :

- Concevoir un script d'animation des mouvements de la tête
- Identifier comment contrôler les mouvements de la tête à partir des mouvement de la camera
- Suivre le tuto Oculus pour avoir une première application Android VR fonctionnelle
- Tester les scènes démo proposé par Google VR pour en voir l'implémentation
- Voir l'intégration du son pour la discussion
- Commencer à créer un scénario
- Séparer l'équipe en binômes pour la répartition des tâches

Suite a la réunion :

Nous nous sommes concerté pour la répartition des tâches :

Tout le monde :

- suivi du tuto Oculus

Les binômes :

- Fabrice, Arnaud
 - Exportation sous application Android
 - Implémenter les interactions lié a la camera
 - Animation de la tête de l'avatar
 - Contrôle de l'animation de la tête avec la position de la camera
- Aymeric, Thibaut
 - Conception du scénario et des interactions possibles
 - Construction d'une scène de conversation
 - Production des bandes son pour le scénario
 - Recherche sur l'intégration de bandes sonores dans Unity
 - identifier comment bouger les lèvres en fonction d'une bande sonores (lipsync)