

TER-VR

Équipe :

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

Encadrantes :

- Lucile Sassatelli
- Hui-Yin Wu

Compte Rendu de la réunion 23 avril 2020.

Ordre du jour :

- faire le point sur l'avancement sur Unity
- revenir sur la réunion avec M Malapert
- faire un point sur l'équipe et le projet

Ce qui a été fait :

Depuis la dernière réunion voici ce qui a été fait :

- Implémentation d'un AudioManager permettant d'ajouter et de lire des son sous unity, le son peu se jouer depuis une position spécifiée.
- Implémentation d'un DialogManager permettant de lancer un scénario de discussion a l'aide d'une Queue de bandes sonores.
- Interaction avec la scène possible grâce a un pointeur.
- Un menu est implémenté pour lancer les scénarios.
- Tout les NPC possèdent leur propre Avatar (squelette d'animation).
- les animations mask male/female on été créé pour les phonèmes et les émotions faciales.
- On a réussi a superposer les animations faciales et la gestuel des NPC.
- Un .unitypackage avec les 2 packages donné pour le projet.

Le retour du point TER avec Malapert :

Malapert est intéressé par le projet car le C# le unity ou l'animation 3D ne sont pas des choses que l'on voit durant le cursus du master, il voulait que l'on fasse le parallèle avec la recherche de nos encadrantes.

Réponse apportée :

Le but fondamental est d'utiliser la VR comme outil afin de reproduire des conditions les plus réalistes et immersives possible pour mieux comprendre les réaction humaine à un niveau cognitif, La finalité est une contribution sociétale visant à sensibiliser au fait que l'impact de la culture, du genre, du milieu de vie et du background d'un individu conditionne ce dernier sur son niveau en confiance et d'implication dans un contexte scientifique/technologique. On cherche à montrer et expliciter des phénomènes psychosociaux à l'aide de la VR comme outil.

Dans le rapport final il faudra faire le lien avec le domaine de l'IHM et de l'expérience utilisateur qui sont directement connectés au projet. Au niveau de la VR, insister sur l'immersion le sentiment de présence, l'inconfort.

Pour la suite :

Thibaut	Implémentation du lipsync à l'aide des phonèmes
Arnaud - Fabrice	Animation de la tête, interaction du regard et émotions
Aymeric	Poursuite sur le dialogue et la gestion du son pour le dialogue
Arnaud - Fabrice	Produire un log de la rotation de la tête et des interactions autant du joueur que des NPC
A définir	Une fois les animations dynamique mise en place, les perfectionner et rendre possible le contrôle des différent scénarios d'interaction avec le menu