

TER-VR

Équipe :

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

Encadrantes :

- Lucile Sassatelli
- Hui-Yin Wu

Compte Rendu de la semaine du 6 avril au 10 avril 2020.

Ce qui a été fait :

Du côté de Aymeric et Thibaut un menu a été implémenté pour lancer un scénario (tout les boutons lance le même dialogue de test) le bouton RESET n'est pas encore implémenté, il permettra de reprendre le dialogue depuis le début. Nous avons aussi un DialogManager qui lancera les dialogues, pour le moment nous n'avons que des bandes sonore de test.

Fabrice et Arnaud sont bloqués. On cherche comment animer la tête des personnages à partir des ressources fournies mais on ne voit pas comment faire. Pour le moment quand on cherche à faire tourner la tête (rattaché au body) tout le body donc les mains et les pieds tourne aussi, on ne sait comment séparer la tête du reste du corps.

Avancement des tâches :

binômes	tâches	Avancement & remarque
Fabrice, Arnaud	Animation de la tête de l'avatar	Bloqué : Fabrice Arnaud
Fabrice, Arnaud	Contrôle de l'animation de la tête avec la position de la camera	En cours : Fabrice
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 premier test de bande son
Aymeric, Thibaut	identifier comment bouger les lèvres en fonction d'une bande sonores (lipsync)	pas commencé
Aymeric, Thibaut	Recherche pour implémenter un dialogue sous Unity	En cours : Aymeric premier dialogue test - ajout d'un manager de dialogues
Aymeric, Thibaut	Ajout d'un menu permettant de reset la conversation et de choisir un scénario	En cours : Thibaut - le menu est implémenter. - les boutons scénario lance le même scénario. -le bouton reset est présent mais son action n'est pas implémenté.
Aymeric, Thibaut	Enregistrement de la rotation de la tête du joueur et des interaction sous la forme de log	pas commencé