

## **TER-VR**

### Équipe :

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

### Encadrantes :

- Lucile Sassatelli
- Hui-Yin Wu

Compte Rendu de la semaine du 23 au 29 mars 2020.

### Ce qui a été fait :

Tout le monde a suivie le Tuto oculus, néanmoins aucun d'entre nous n'a de téléphone compatible avec la librairies oculus. A la place on a essayé via GoogleVR et avons réussi a exporter le projet en .apk et peu être regardé avec un cardboardVR de google.

Nous avons réussis a implémenter une bande sonore et avons maintenant un manager de bandes sonore. On travail pour que le son se lance quand on regarde un personnage.

### Avancement des tâches :

binômes	tâches	Avancement & remarque
Tout le mondes	suivi du tuto Oculus	<b>suivi par tout le monde</b> Aymeric et Arnaud non pas pu tester l'exportation car il non pas de téléphone Android. Fabrice et Thibaut on pu l'exporter néanmoins leur téléphone ne sont pas compatible Oculus.  Nous avons réussi a exécuter le projet en ajoutant la librairie GoogleVR au projet
Fabrice, Arnaud	Exportation sous application Android	<b>Fini</b> l'exportation a été possible mais le projet peut être exécuter sur nos téléphone (pas des Samsung) si le projet contient la librairie GoogleVR et non Oculus
Fabrice, Arnaud	Implémenter les interactions lié a la camera	<b>pas commencé</b>
Fabrice, Arnaud	Animation de la tête de l'avatar	<b>pas commencé</b>
Fabrice, Arnaud	Contrôle de l'animation de la tête avec la position de la camera	<b>pas commencé</b>
Aymeric, Thibaut	Conception du scénario et des interactions possibles	<b>début de brouillon : Aymeric</b>
Aymeric, Thibaut	Conception du scénario et des interactions possibles	<b>en cour :</b> pour le moment nous n'avons que un arbre et un morceau de voie disponible dans les assets
Aymeric, Thibaut	Production des bandes son pour le scénario	<b>pas commencé</b>
Aymeric, Thibaut	Recherche sur l'intégration de bandes sonores dans Unity	<b>Fini : Thibaut</b>
Aymeric, Thibaut	identifier comment bouger les lèvres en fonction d'une bande sonores (lipsync)	<b>pas commencé</b>