

TER-VR

Équipe :

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

Encadrantes :

- Lucile Sassatelli
- Hui-Yin Wu

Compte Rendu de la réunion 14 mai 2020.

Ordre du jour :

- faire le point sur l'avancement sur Unity
- présentation des bases des animations layers
- faire un point sur la planification jusqu'à la fin du projet

Ce qui a été fait :

Nous avons tenté de faire tourner la tête de l'avatar a l'aide d'un clip d'animation sans succès. Après avoir regardé des options pour les lipsync nous allons d'abord réaliser un simple lipsync a partir des phonèmes donné.

Présentation :

Suite à la démonstration nous savons maintenant que nous somme passé à coté du Inverse Kinematics permettant d'animer des partie d'un avatar durant une autre animation.

Planification :

Binôme	Tâche	Planification
Thibaut	Implémentation d'un lipsync simple à l'aide des phonèmes	Semaine du 11 au 15 mai
Arnaud - Fabrice	Animation de la tête de l'Avatar à l'aide du Inverse Kinematics	Semaine du 11 au 15 mai
Aymeric	Enregistrement de la rotation de la tête du joueur et des interaction sous la forme de log	Semaine du 11 au 15 mai
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