

TER-VR

Équipe :

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

Encadrantes :

- Lucile Sassatelli
- Hui-Yin Wu

Compte Rendu de la semaine du 4 mai au 8 mai 2020.

Ce qui a été fait :

Animation de la tête : création d'un avatar-mask et d'une animation, dans un premier temps une animation de rotation du personnage entier qui a fonctionner puis une animation de rotation uniquement sur l'élément head du NPC, l'animation a été ajouté dans un animation layer (en blend : Override avec le masque correspondant [contenant uniquement l'élément head]) cependant la tête refuse de tourner, on continue les recherche pour savoir d'où ça viens.

Nous avons commencer à regarder pour faire un log et récupérer les informations et mouvements de la tête du joueur.

Pour le lipsync, l'asset proposé par oculus ne propose qu'une reconnaissance de visèmes, on cherche donc des méthodes pour transcrire un audio en phonème, nous avons vue que Microsoft avais une librairie speech permettant d'extraire les phonèmes d'un audio, nous allons explorer cette option.

Le NPC Brigitte a été "réparé" (on arrive maintenant à lui appliquer une émotion), après une importation défectueuse son squelette était « cassé » et sa mâchoire était tourné à 90° expliquant pourquoi elle gardait la bouche ouverte constamment. Nous avons réimporté proprement les unitypackage fourni et remis a jour celui sur le GDrive.

Avancement des tâches :

binômes	tâches	Avancement & remarque
Fabrice, Arnaud	Animation de la tête de l'avatar	En cours : Fabrice
Fabrice, Arnaud	Contrôle de l'animation de la tête avec la position de la camera	En cours : Fabrice Arnaud
Fabrice, Arnaud	Enregistrement de la rotation de la tête du joueur et des interaction sous la forme de log	En cours : Arnaud
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
Aymeric, Thibaut	identifier comment bouger les lèvres en fonction d'une bande sonores (lipsync)	En cours : Thibaut On va commencer les test avec la librairie de Microsoft.
Aymeric, Thibaut	Recherche pour implémenter un dialogue sous Unity	En cours : Aymeric
Aymeric, Thibaut	Ajout d'un menu permettant de reset la conversation et de choisir un scénario	En cours : Thibaut