**Greta**

Télécharger ou cloner greta depuis Github : <https://github.com/isir/greta>

Copier dans <greta-master>\ le contenu de « Fichiers annexes pour Greta»

Compiler à l'aide de NetBeans ou avec ANT 1.10.6

J'ai personnellement utilisé ANT.

Explications trouvées sur le Wiki de Greta :

**Build via script**

**ANT Installation and Setup (in Windows)**

You can download ANT from <https://ant.apache.org/>. Download the binary distribution, unzip it, and move it to a directory of your choice. After that, set these environment variables (if don't know how to do it, you can try to see this example video: <https://www.youtube.com/watch?v=83SccoBYSfA> ) all in the user variables section:

1. ANT\_HOME: <the-unzipped-ANT-directory>
2. Path: add the <the-unzipped-ANT-directory\bin>
3. JAVA\_HOME: <your-default-JDK-directory> (you might already have this set)

You are ready to use ANT! (don't forget to close the existing command line windows, though)

**Running the ANT Build Scripts**

To build from a clean state, open the command prompt, go to the <GRETA\_DIR>/ directory on your pc and run this command: ant build

*Note : Vous pouvez modifier quels fichiers vont être compilés en modifiant*

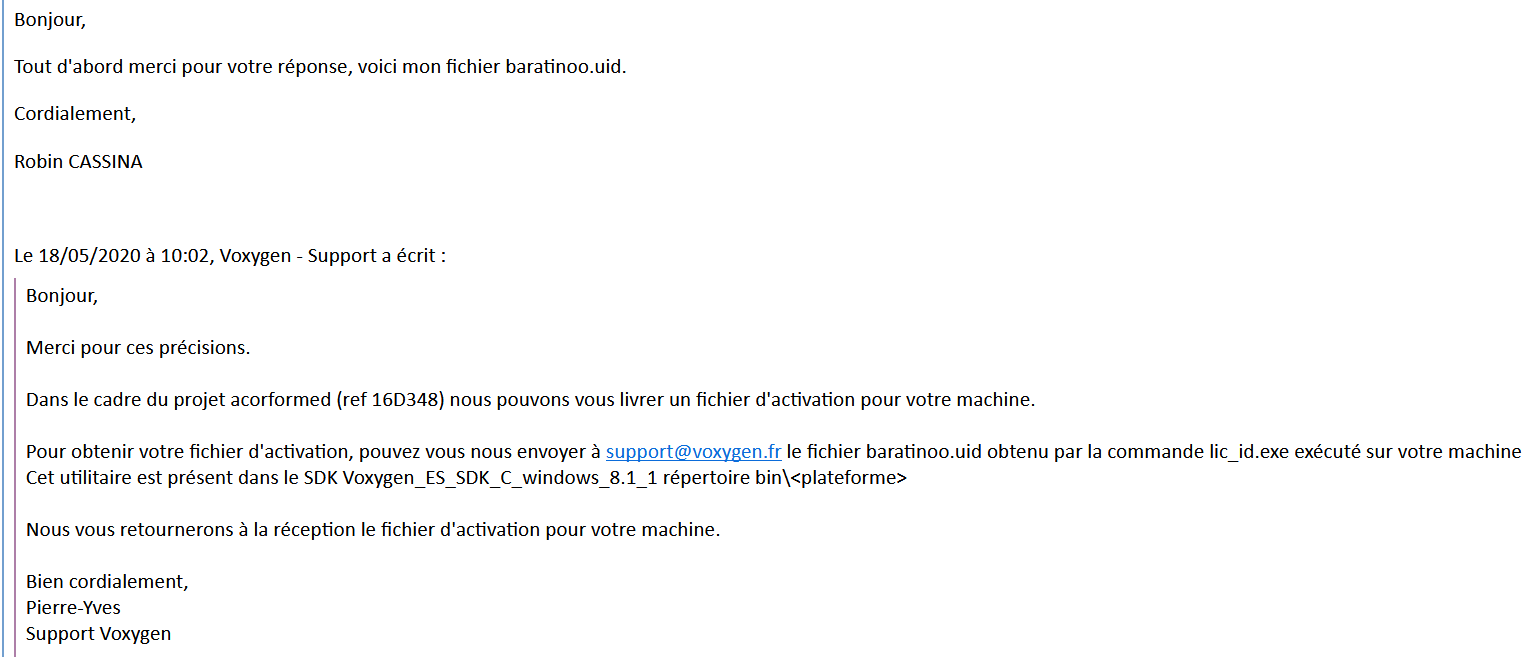
**Running the ANT Clean Scripts**

To clean from a compiled state, open the command prompt, go to the <GRETA\_DIR>/ directory on your pc and run this command: ant clean

**Licence Voxygen**

Le projet utilise le TTS Voxygen.

Il faut exécuter lic\_id.exe sur votre machine (voxygen\_tts\_sdk\_c\_windows-master\bin\<plateforme>). Cela va vous générer le fichier baratinoo.uid qu'il faut ensuite envoyer à support@voxygen.fr pour qu'ils puissent vous renvoyer la licence destinée à votre PC.



Une fois le fichier de licence reçu, il faut le placer dans le même répertoire que le fichier baratinoo.cfg (<Greta\_DIR>\Common\Data\Voxygen)

**Premier lancement**

Lancer Modular.jar

Puis fichier -> Ouvrir -> choisir <Greta\_DIR>\bin\Configurations\GretaUnity\Projects\ACORFORMed\ACORFORMed – Voxygen.xml

Pour le Text to FML (FML Annotator)

Dans le Modular, cliquer sur le Character Manager, puis Ajouter -> Inputs -> FML Annotator

Relier celui-ci au Behavior Planner