

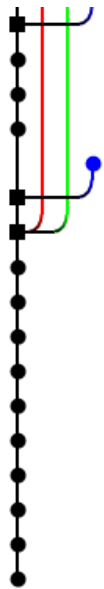


			Kelly_Krampus ATI/Kelly_Krampus Finalisation de la répétition de DuccioMatthieuEve.umap	Gagner...	28/06/2017 16:14:35
			preset final scene 2	Gagnere...	28/06/2017 14:42:10
			preset des deux persos pour duccio	Gagnere...	28/06/2017 14:08:22
			duccio set goal	Gagnere...	28/06/2017 13:44:23
			prepa scène duccio en deux scènes	Gagnere...	28/06/2017 13:27:30
			fin répétition Boris et Giulia	Gagnere...	28/06/2017 13:05:28
			mise en place conduite de BorisGiula02.umap	Gagnere...	28/06/2017 11:18:34
			intergration de l'incendie	Gagnere...	28/06/2017 10:34:32
			construction de l'incendie	Gagnere...	28/06/2017 10:18:38
			Construction en cours de duciomatthieu. pb avec le pathfinder	Gagnere...	28/06/2017 02:20:10
			integration de l'idlestate operationnel	Gagnere...	28/06/2017 01:32:42
			bug sur les events (restevent dans inputmidi qui s'applique sur avatarmanager	Gagnere...	28/06/2017 01:16:10
			integration de idlestate dans comp_margheve	Gagnere...	28/06/2017 01:05:39
			integration des presets de speeds sur le pathfinder	Gagnere...	27/06/2017 23:36:48
			construction en cours de Krampus	Gagnere...	27/06/2017 22:44:15
			ATI/kelly_anim l'animation de kelly	ze_taupe	27/06/2017 23:33:51
			Merge remote-tracking branch 'remotes/origin/anim_marghe' into Kelly_Krampus	ze_taupe	27/06/2017 23:24:37
			anim_marghe ATI/anim_marghe anim marghe	ze_taupe	27/06/2017 00:07:16
			Intégration de krampus	Gagnere...	27/06/2017 20:25:12
			Merge remote-tracking branch 'remotes/origin/Cuisine_feu' into Kelly_Krampus	Gagnere...	27/06/2017 19:49:37
			ATI/Cuisine_feu Cuisine avec des trucs qui flambe prrrrrrrrr	Remy S...	27/06/2017 19:05:54
			Krampus et Kelly en cours	Remy S...	27/06/2017 12:45:39
			fin de psychanalyse	Gagnere...	27/06/2017 19:09:14
			intergration de la grotte avec porte ouverte	Gagnere...	27/06/2017 15:43:13
			integration de la nouvelle kelly	Gagnere...	27/06/2017 14:13:39
			Merge remote-tracking branch 'remotes/origin/KrampusReboot' into Kelly_Krampus	Gagnere...	27/06/2017 13:51:39
			ATI/KrampusReboot krampus reboot	ze_taupe	27/06/2017 11:43:28
			ATI/KellyReboot Reboot de Kelly	ze_taupe	27/06/2017 11:14:04
			georges3 ATI/georges3 turn up réparé, mais blocage sur le moveup...	Gagnere...	27/06/2017 01:36:00
			wip	Gagnere...	27/06/2017 13:49:41
			première intégration.	Gagnere...	27/06/2017 13:46:31



première intégration.
 integration du chateau avec navmesh en cours
 integration du Palace.uasset
 installation des 5 avatars pour anddychoir
 implementation des 4 avatars complexes avec le pathfinder
 avec tous les fichiers...
 Kelly testé ok à part le slip et la référence... (tester avec le pathfinder pour comprendre le pb)
 implementation de kelly (sans test)
 ajout de kelly et de krampus contrôlé par la neurone
 travail sur la camwindow (en cours petit problème sur le moveup)
 Situation à 17h50 à la fin de la répétition avec Boris et Giulia
 fin de la répétition avec Andy 13h00.
 démarrage programmation Andy-Choir01
 implementation du pathfinder sur adam (il a fallu réparer le newposcalc...)
 reconstruction de adam avec pathfinder
 implementation fructueuse du preset de pathfinder
 georges2 ATI/georges2 correction sur adamABP
 mise en place du pathfinder sur Zoe et Adam
 Mise en place de l'eventpreset pour le pathfinder
 integration des contrôles sur camera et camwindow
 mise en place de l'inputgamepadmanager1
 integration de la fonction pitch pour mettre l'avatar neutre horizontal ou sur la tête
 preset sur le pathfinder (speed, visible), mise en place du reset (annulation temp hips location and rotatio...
 tout les boutons du joystick
 integration final du control de l'avatar complexe manager2 (petit problème sur le up and down)
 integration des presets sur manager2 (successful)
 Merge branch 'Asset_Tree' into georges2
 ATI/Asset_Tree asset tree plus texture
 Merge branch 'Asset_Krampus' into georges2
 ATI/Asset_Krampus asset Krampus.uasset
 georges2bis ATI/georges2bis mise en place des presets dans l'eventmanager2midi (non testé)
 rotation successful

Gagnere...	27/06/2017 13:46:31
Gagnere...	27/06/2017 12:45:41
Gagnere...	27/06/2017 11:26:19
Gagnere...	27/06/2017 10:47:00
Gagnere...	27/06/2017 03:21:56
Gagnere...	27/06/2017 02:22:45
Gagnere...	27/06/2017 02:22:24
Gagnere...	27/06/2017 02:10:46
ze_taupe	27/06/2017 01:26:38
Gagnere...	27/06/2017 00:55:57
Gagnere...	26/06/2017 18:26:13
Gagnere...	26/06/2017 13:51:05
Gagnere...	26/06/2017 09:54:46
Gagnere...	26/06/2017 04:34:18
Gagnere...	26/06/2017 04:27:28
Gagnere...	26/06/2017 04:15:35
Gagnere...	26/06/2017 03:53:15
Gagnere...	26/06/2017 03:49:37
Gagnere...	26/06/2017 03:10:52
Gagnere...	26/06/2017 02:46:13
Gagnere...	25/06/2017 23:36:51
Gagnere...	25/06/2017 23:16:15
Gagnere...	25/06/2017 22:44:19
ze_taupe	25/06/2017 20:34:36
Gagnere...	25/06/2017 20:00:48
Gagnere...	25/06/2017 19:25:16
ze_taupe	25/06/2017 18:25:27
ze_taupe	25/06/2017 12:32:10
ze_taupe	25/06/2017 17:58:55
ze_taupe	25/06/2017 12:06:31
Gagnere...	25/06/2017 18:31:21
Gagnere...	25/06/2017 17:36:59



rotation successful
mise en place de la rotation sur l'avatar neutre (successful)
commit pour recherche de putain de print qui fout la zone...
réintégration du contrôle du complexe manager2 par le gamepad - pas d'erreur sur le pathfinder
georges **ATI/georges** en plein développement de la rotation du neutre - problème d'erreurs sur le pathfinder du manager...
pathfinder reconstruit avec prise de contrôle sur le manager de Margheve (manager2)
erreur dans akn_joystick, un left s'est glissé dans les right
ATI/CW6_cedric_joystick_drift_SOLVED bug du drift corrigé, il faut que qu'on on relache envoyer 0 par message pour purger la mémoire
bug du drift corrigé, il faut que qu'on on relache envoyer 0 par message pour purger la mémoire
new commit pour l'eventmanager2
implémentation de forward et right sur le gamepad0 contrôlant le deltalocation de manager2 ; problème de drift
Contrôle de l'avatar avec le player 0 (1er gamepad - à terminer pour toutes les directions) et de la vue CamWindow avec le player1 (2eme gamepad)
implémentation des 8 contrôles sur le InputGamePad
1er test sur la CamWindow (successful) mais avec message d'erreur quand utilisation du gamepad
implémentation de la gamepad (unsuccessful)
master **ATI/master** **ATI/HEAD** évacuation des patches nécessitant la kinect.
reboot après crash du samedi aprem

Gagnere...	25/06/2017 17:36:59
Gagnere...	25/06/2017 17:36:32
Gagnere...	25/06/2017 16:23:08
Gagnere...	25/06/2017 15:56:53
Gagnere...	25/06/2017 15:27:11
Gagnere...	25/06/2017 12:15:29
ze_taupe	25/06/2017 11:19:23
ze_taupe	25/06/2017 10:48:40
ze_taupe	25/06/2017 10:44:17
Gagnere...	25/06/2017 10:06:19
Gagnere...	25/06/2017 09:34:48
Gagnere...	25/06/2017 02:24:45
Gagnere...	25/06/2017 01:07:03
Gagnere...	24/06/2017 23:40:53
Gagnere...	24/06/2017 20:05:51
Gagnere...	24/06/2017 18:27:37
ze_taupe	24/06/2017 15:22:27