



ANIMATION EN SYNTHÈSE D'IMAGES

Alexandre Meyer, Florence Zara, Nicolas Pronost

LIRIS

Dpt Info Lyon 1

**Dans une application 3D,
il y a du mouvement !**

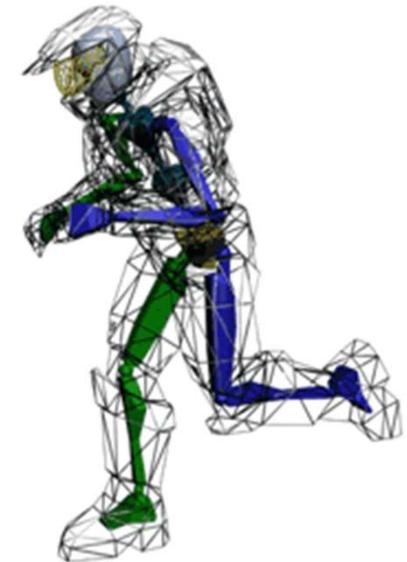
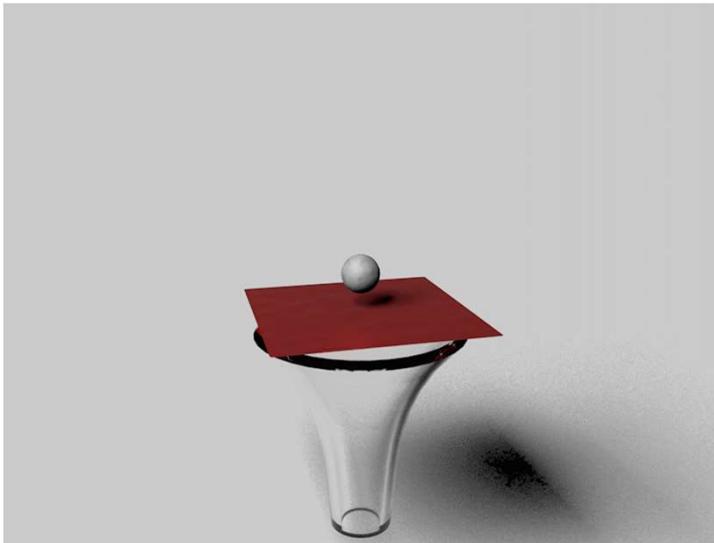


Animation en synthèse d'images

- Modélisation : représenter les objets
- Rendu : calculer une image
- Animation
 - Mouvements de personnages basés squelette / capture de mouvement
 - Animation physique / système de particules, collisions , tissus
 - Contrôle d'animations : équilibre + pilotage clavier

} UE Synthèse d'images

Cette UE



Cette UE peut se suivre sans suivre l'UE Synthèse d'images, même si les deux se complètent bien !

Animation

- Prérequis
 - savoir programmer en C++
 - structures de données : arbre, graphe et leur algos
- Notions abordées
 - Arbre de transformations
 - Transformation 3D : Matrice, Point, Vecteur
 - Parcours d'arbre + linéarisation
 - Interpolation
 - Construction + parcours d'un graphe d'animation
 - Principe fondamentale de la dynamique
 - implémentation et schémas d'intégrations
 - Maillage masse/ressorts : parcours de graphe
 - Optimisation de poses : minimisation, notion de matrice Jacobienne
- Fonctionnement
 - Evaluations : TPs notés + Interro finale
 - 2^e partie du semestre de printemps
 - 15h CM + 15h TP

