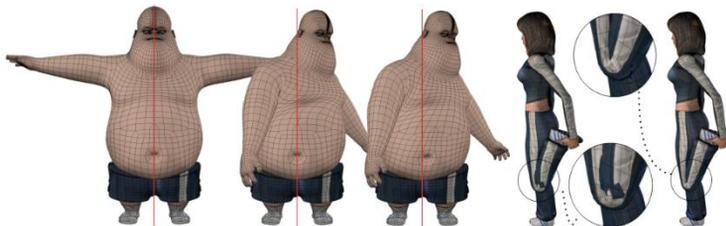
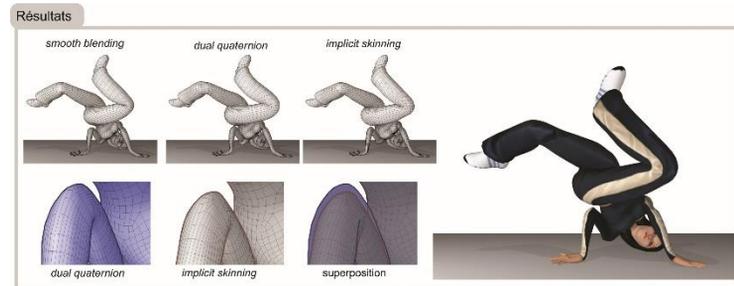


Logiciel de modélisation de déformations humaines réalistes

Les logiciels d'animation 3D (cinéma, animation, gaming) gèrent difficilement le « skinning » au niveau des articulations, ce qui nécessite de coûteuses retouches par les graphistes.

DESCRIPTION*

- Logiciel implémentant une méthode géométrique qui reproduit les contacts et les gonflements du corps (Implicit Skinning)
- Correction du « skinning » géométrique par des techniques de mélange de surfaces implicites
- Gestion naturelle des contacts entre les différentes parties du maillage
- Intégration possible dans des logiciels 3D tels que Blender, Modo, 3DS Max, etc.



Crédit photo : IRIT.

SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES

Type	Librairie / Plugin
Langage	C++
Performance	~20 fps / 20 000 sommets

*Technologie soumise à licence.

TTT_020. Document non contractuel. Tous droits réservés. Juillet 2017.

AVANTAGES CONCURRENTIELS

- Plus réaliste que les dual-quaternions
- Nécessite peu de retouches manuelles
- Temps de calcul adapté au design interactif
- Intégrable en chaîne d'animation standard

APPLICATIONS

- Cinéma
- Gaming
- Dessins animés
- Mannequin virtuel réaliste

PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

- Droit d'auteur

ÉTAPES DE DÉVELOPPEMENT

- Validation de la technologie en environnement réel



LABORATOIRE

- Équipe Structural Models and Tools in Computer Graphics (STORM)



CONTACT

T. +33 (0)5 62 25 50 60
 numerique@toulouse-tech-transfer.com
 www.toulouse-tech-transfer.com