



FMV = Animation

Alexandre Meyer
M2pro

1

Animation : les différentes approches

- Données réelles : capture de mouvements
 - Grande qualité mais spécifique → généralisation difficile
 - Édition manuelle de mouvement
 - Fastidieux et demande du savoir-faire (artiste)
 - Modèles générateurs/simulation
 - Automatique mais souvent complexe
- Idéalement, éditer des animations issues de mocap avec outils automatiques laissant un contrôle précis à l'animateur

M2R 2

En pratique

- Beaucoup de travail à la main
- Utilisation de maquettes, de robots, etc.
- Travail en postproduction, fonds verts
- Mélange de méthodes (et de logiciels)
- Branche la plus jeune de « Computer Graphics »
 - Place pour des idées innovantes

M2R 3

Plan (+ VIDEO)

- 5 séances (AM) : Personnage (Character Animation)
 - Systèmes articulés : cinématique directe, skinning;
 - Capture de mouvements;
 - Edition d'animations, Graphe d'animations, Cinématique inverse;
 - Animation « physique » (Ragdoll=poupée désarticulée)
 - TP
 - animation d'un squelette depuis mocap
 - graphe d'animation
 - Coupler une animation de perso en mocap à une animation physique (avec la lib BulletPhysics)
- 5 séances (FZ) : Animation physique (tissus, modèle déformable, etc.)

M2R 4