

TP2 - Développement d'applications interactives

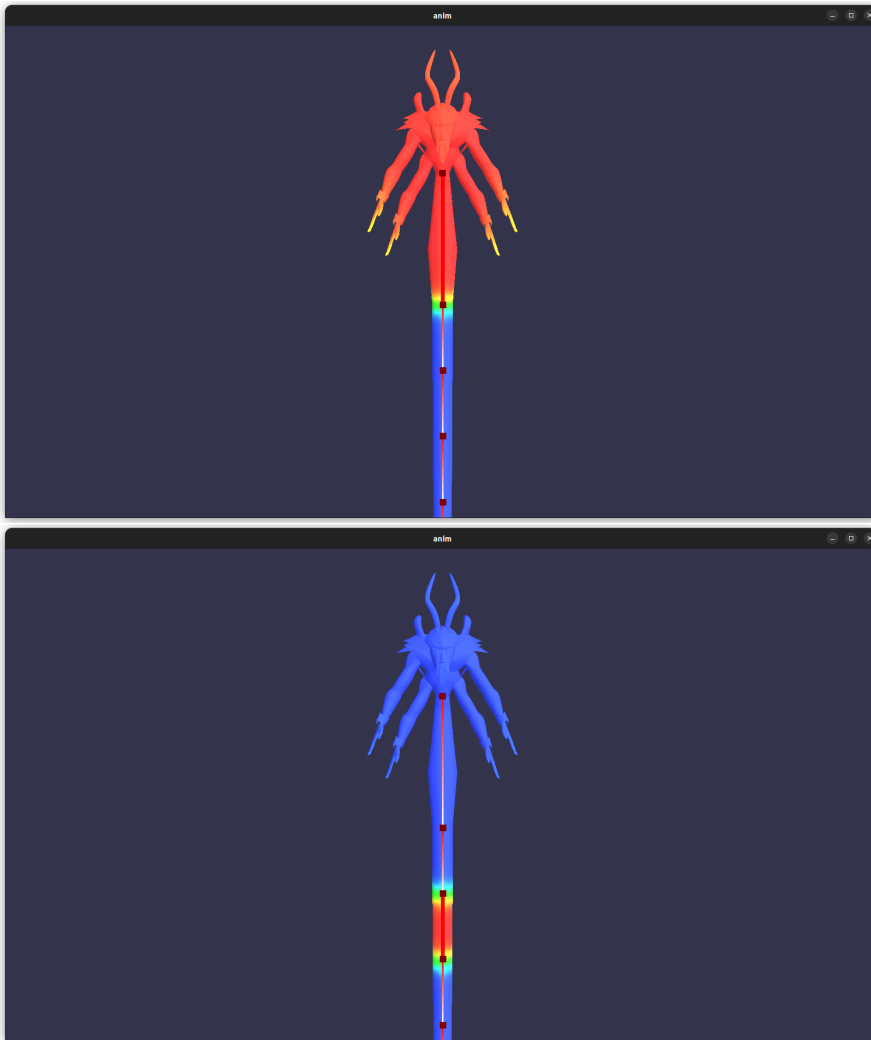
Léa Serrano M2 IMAGINE

Table des matières

1	Ex1	2
2	Ex2	2
3	Ex3	3

1 Ex1

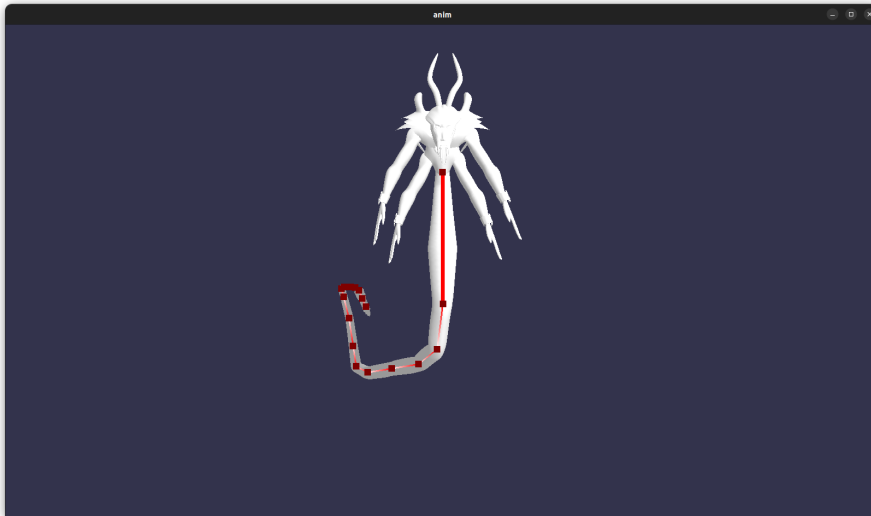
Pour le premier exercice, le but était de calculer les poids basés sur la distance euclidienne. Voici le résultat obtenu :



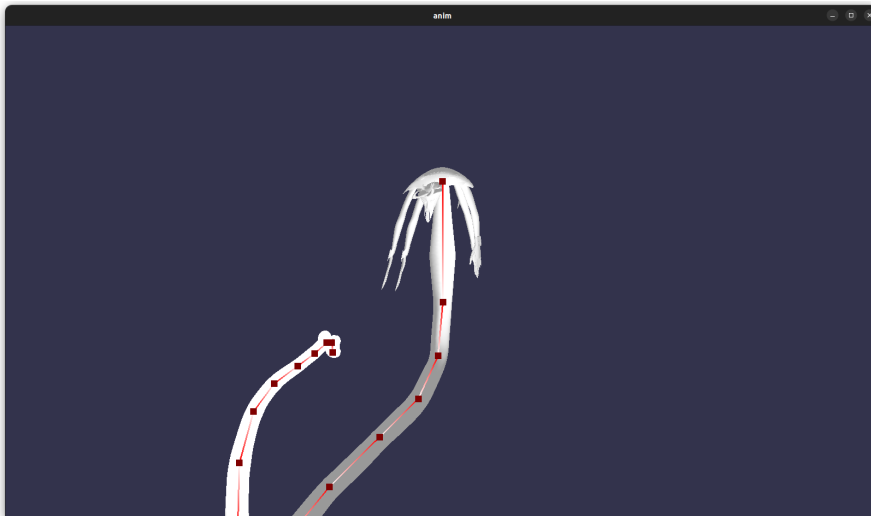
2 Ex2

Pour le second exercice, on a mis a jour le mesh pour correspondre à l'animation.

n = 5 :



$n = 2$:

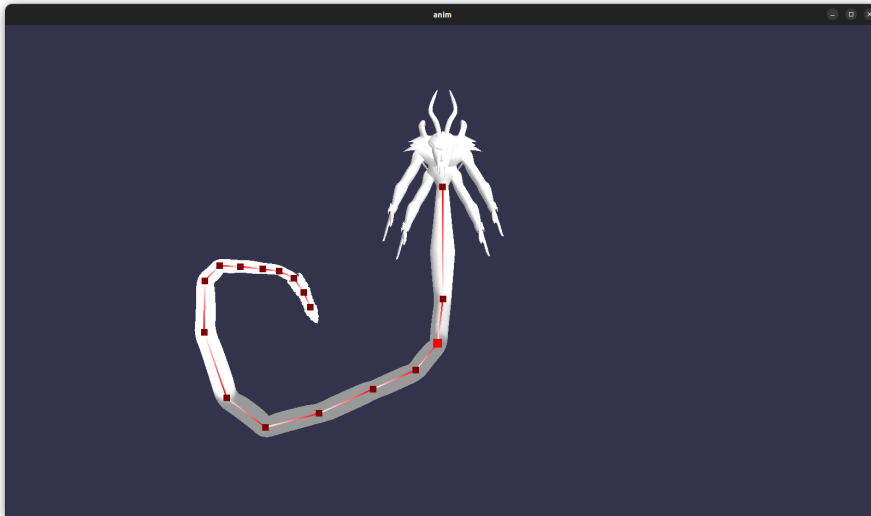


On voit que quand on diminue la valeur de n , cela fait tomber la forme 3D.

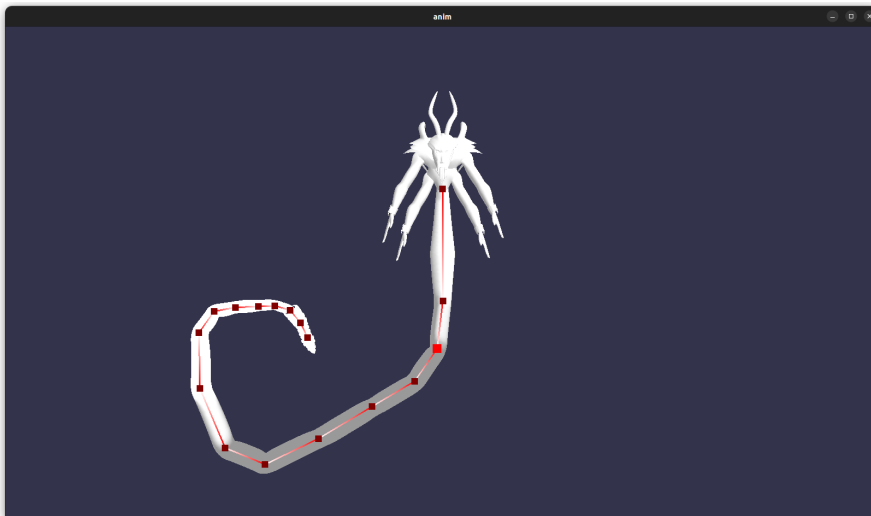
3 Ex3

Pour ce dernier exercice, le but était de mettre en place la cinématique inverse sur le squelette lorsqu'on appuie sur les touches z, s, q et d.

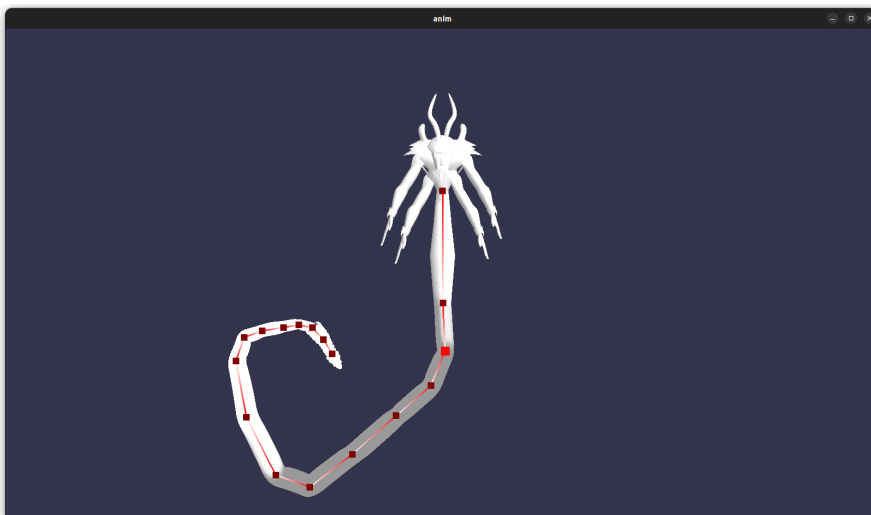
On appuie sur z :



Puis on appuie sur s :



Puis on appuie sur q :



Puis on appuie sur d :

