



But : interpoler image pour avoir le mouvement

logiciel d'anim 2D

24 fps

pas de grille  $\rightarrow$  juste dessiner / effacer

doit être non-linéaire

chaque action ne doit pas être permanente

halgo ne modifie pas de dessin de l'artiste, mais si l'artiste fait des modifs, il y a changement dynamique

notion de spacing  $\rightarrow$  effet d'accélération par exemple

artistes peuvent modifier la trajectoire pour chaque key-frame

deuxième algo

3 images clés  $\rightarrow$  but : générer images intermédiaires (utilise un heatmap pour savoir comment placer les traits)

dessin de base  $\rightarrow$  carte de densité  
(croquis) (filtre gaussien)

(post-traitement)

Technique non publiée : In betweening with occlusions

Fin de Huse : pseudo-3D dessin qu'on pourrait manipuler comme un modèle 3D sans avoir à faire de keyframe

logiciel prochainement open-source

l'idée est de pouvoir laisser les artistes avoir le contrôle, d'où le système manuel

Plus gros défis : - contrainte de temps de 10 millisecondes à l'exécution, donc certaines choses impossibles car volatilité du temps réel

o écrire articles (intro-conclusion)

vulgarisation des articles

Tout doit être présent dans

plus tard, aller dans l'industrie / animation / rendre non réaliste

stage de 11 d'environ 20

pas d'écriture fine

Pierre Bernard financé par Agence internationale de recherche

1992 € début Hise

1900 € maintenant

doctorant ≠ bon salaire dans le privé

secteur R & D des entreprises - il veut des doctorants (mais si on peut être plus négatif qu'une chose de faire un doctorant pour le privé)