

A photograph of a man with white hair, wearing a dark suit and a light-colored shirt, standing behind a podium and speaking into a microphone. He is gesturing with his right hand. In the background, there are several flags, including the Swiss flag, and a purple banner with white text. The setting appears to be a conference or lecture hall.

CREATED BY ARI FARDILA

# DANIEL THALMANN

SEORANG ILMUWAN KOMPUTER SWISS  
DAN KANADA



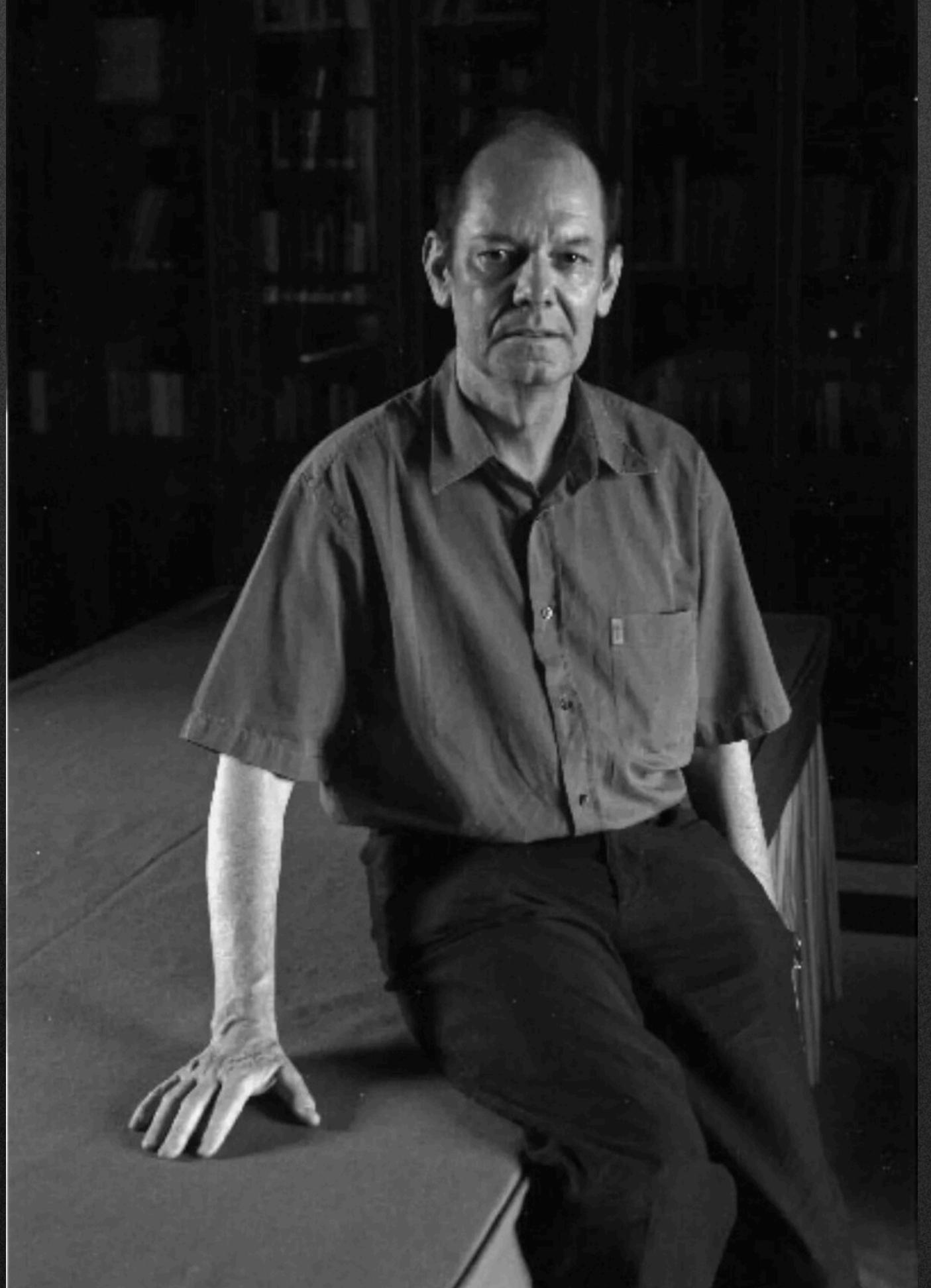
PENDIDIKAN  
TEKNOLOGI  
INFORMASI

# LATAR BELAKANG

Prof. Daniel Thalmann adalah seorang ilmuwan komputer Swiss dan Kanada serta pelopor dalam bidang Manusia Virtual. Saat ini dia menjabat sebagai Profesor Kehormatan di EPFL, Swiss dan Direktur Pengembangan Penelitian di MIRALab Sarl di Jenewa, Swiss.

Setelah meraih gelar master dalam Fisika Nuklir (1970) dan Sertifikat gabungan dalam Statistika dan Ilmu Komputer (1972) keduanya dari Universitas Jenewa, Dia meraih gelar Doktor dalam Ilmu Komputer (1977) juga dari Universitas Jenewa.





Dalam gelar Doktornya, dia bekerja sangat awal pada konsep mesin abstrak untuk kompiler portabel dan sistem operasi. Dari tahun 1977 hingga 1989, Dia menjadi Profesor di Universitas Montreal, Kanada, tempat dia mulai bekerja pada grafik komputer dan animasi. Kemudian, Dia kembali ke Swiss dan mendirikan laboratorium realitas virtual (VRlab) di EPFL, Swiss.

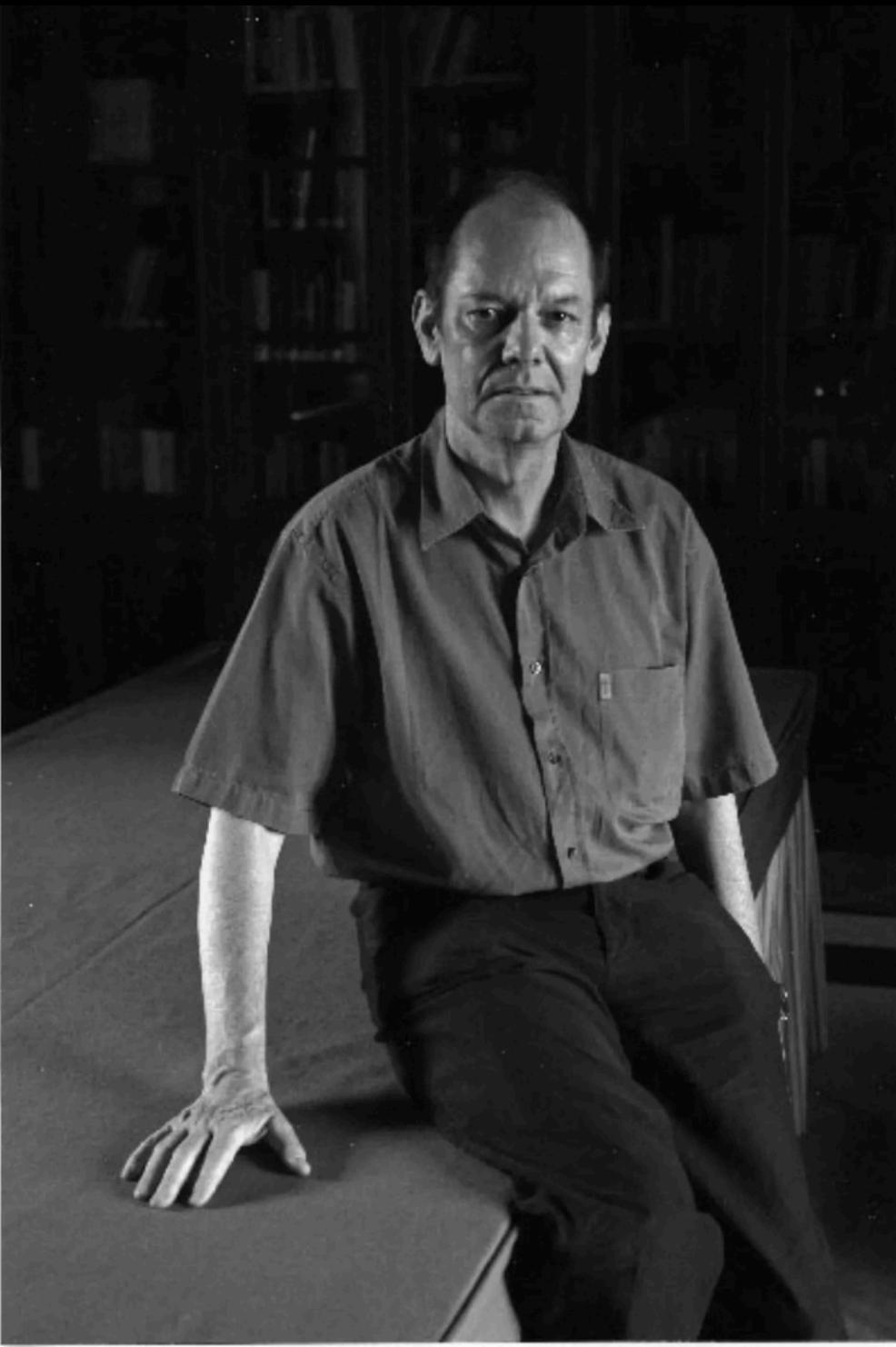


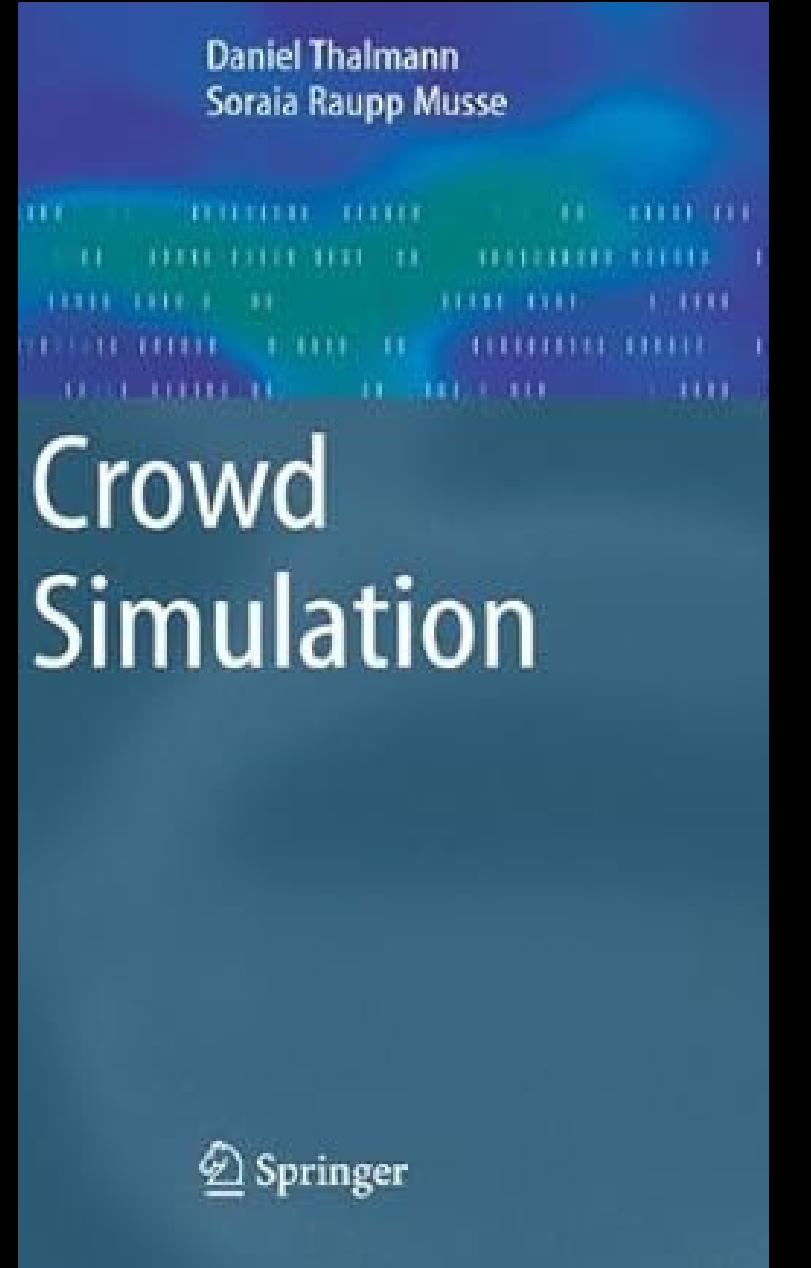
# KARRIER

Pada tahun 1980-an, Thalmann bersama dengan Nadia Magnenat Thalmann mulai tertarik pada pemodelan komputer yang realistik dan rendering bentuk manusia, dalam gerakan. Pada tahun 1988, mereka menyutradarai film pendek *Rendez-vous in Montreal*, yang secara luas dianggap sebagai film komputer pertama yang menggunakan aktor sintetis.

# KONTRIBUSI

Prof. Daniel Thalmann telah memberikan kontribusi signifikan dalam bidang grafika komputer, khususnya dalam pengembangan manusia virtual dan simulasi kerumunan.





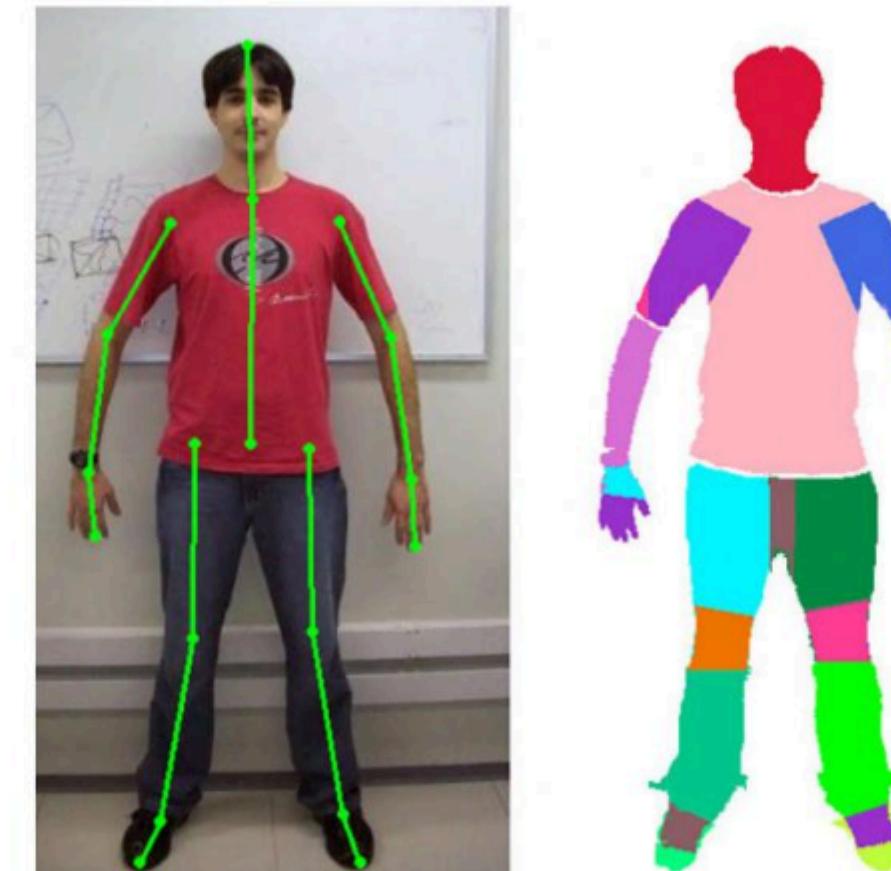
# 1.BUKU CROWD SIMULATION

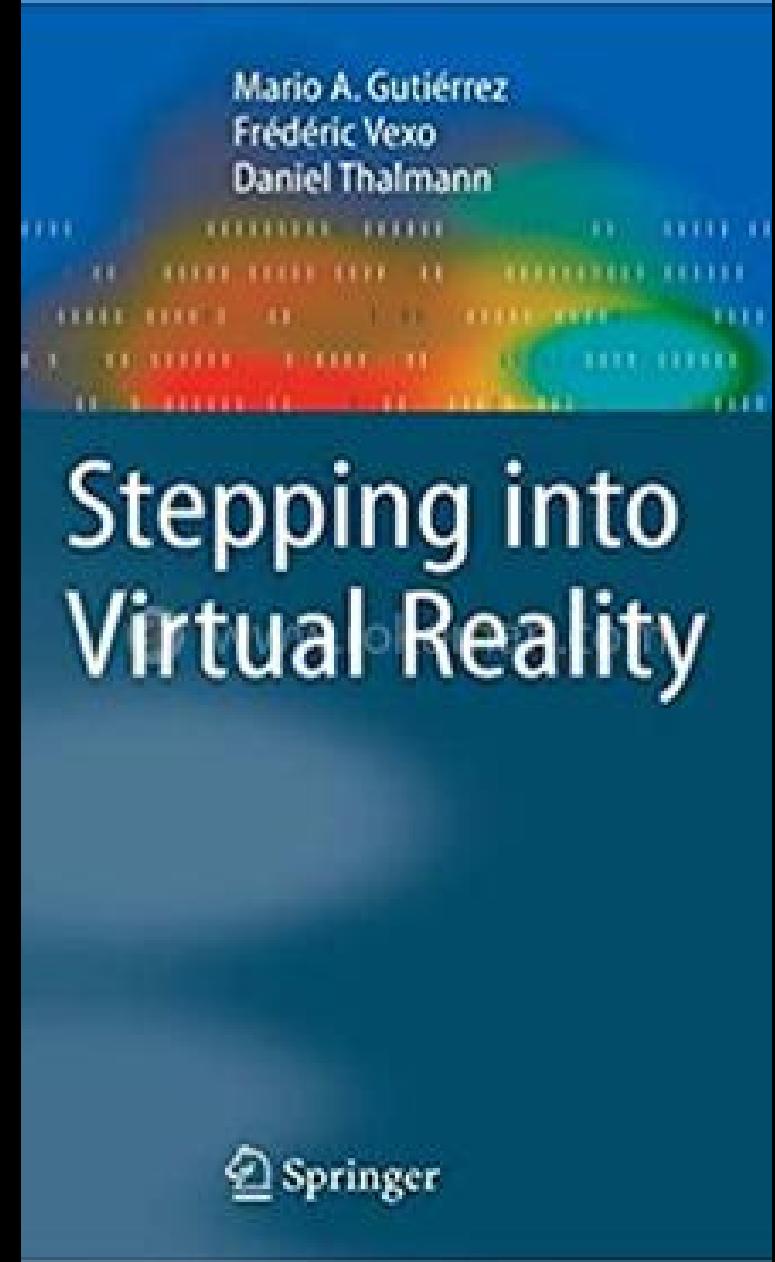
Buku ini membahas teknik dan metodologi dalam mensimulasikan perilaku kerumunan secara realistik. Karya ini menjadi referensi penting bagi peneliti dan praktisi di bidang animasi dan realitas virtual.

## 3.6 Using Computer Vision to Generate Crowds

53

**Fig. 3.11** Illustration of the final segmentation result





## 2. BUKU STEPPING INTO VIRTUAL REALITY

Dalam buku ini, Prof. Thalmann bersama rekan-rekannya membahas berbagai aspek realitas virtual, mulai dari teknologi hingga aplikasi praktisnya.

Citations (540)

References (35)

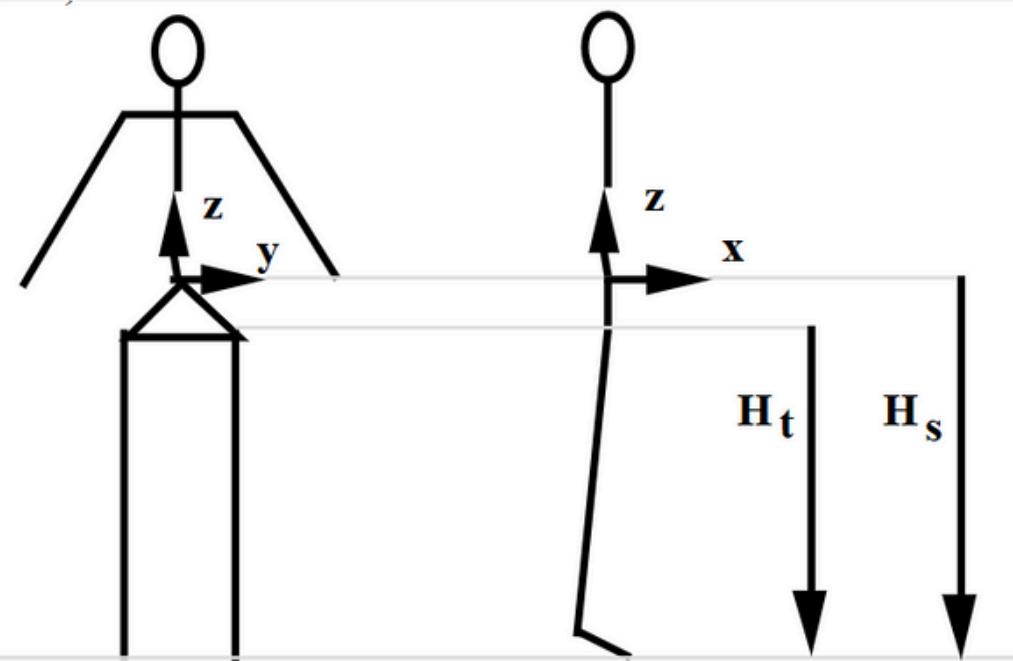


Fig. 3. Definition of the body coordinate system and the initial state

### 3. ARTIKEL "A GLOBAL HUMAN WALKING MODEL WITH REAL-TIME KINEMATIC PERSONIFICATION"

Artikel ini memperkenalkan model berjalan manusia yang memungkinkan personifikasi kinematik secara real-time, yang penting dalam animasi karakter Virtual

## 4. ARTIKEL "CHALLENGES IN CROWD SIMULATION"

Dalam artikel ini, Prof. Thalmann dan rekan-rekannya mengidentifikasi tantangan utama dalam mensimulasikan kerumunan secara real-time dalam lingkungan virtual, serta membahas solusi yang telah dikembangkan oleh komunitas riset



Figure 3. Accessories<sup>9</sup>

# PENGHARGAAN DAN KEHORMATAN

01



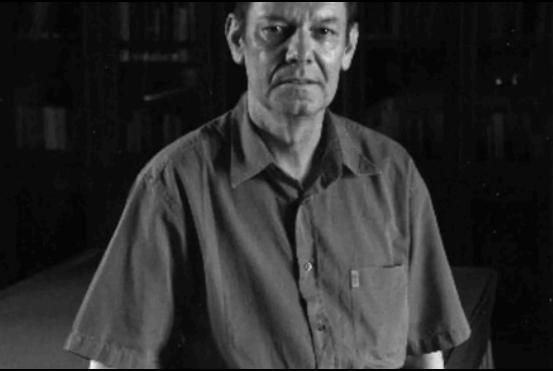
**Thalmann menerima gelar Doktor Kehormatan (Honoris Causa) dari Universitas Paul-Sabatier di Toulouse, Prancis, pada tahun 2003.**

02



**Eurographics Distinguished Career Award pada tahun 2010 dan Canadian Human Computer Communications Society Achievement Award pada tahun 2012.**

03



**Pada tahun 2015, Dia menerima CGI Career Achievement Award dari Computer Graphics Society (CGS).**

# THANK YOU!

