

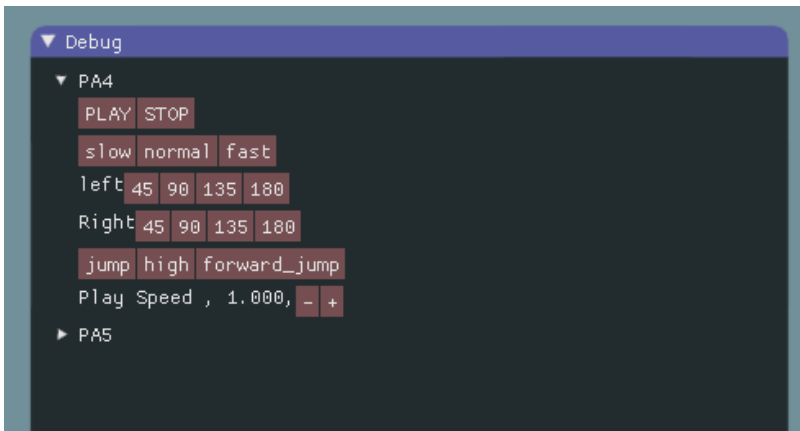
Assignment #4

전기정보공학부
2016-27389
이경원

1. Design a graph of motions

본인은 모션그래프를 직접 만들어 코드에 포함하지 않고, 대신에 사용자 인터페이스를 만들어 직접 사용자가 원하는 모션을 만들어 낼 수 있도록 하였습니다. 다음과 같은 인터페이스를 통해 각 PLAY 버튼을 누른후 각각의 버튼을 누르면 해당하는 클립이 재생이 되도록하였습니다. 클립을 재생할 때 Alignment 와 Warping 을 통해 각각의 동작이 서로 부드럽게 연결되도록 하였습니다.

이를 통해 걷기의 속도 , 오른쪽과 왼쪽 방향 걷기의 각도 뿐만아니라 점프와 같은 non-periodic 한 동작을 연결하는 것을 가능하게 하였습니다. 따라서 Alignment 와 Stitching 을 성공적으로 구현할 수 있었습니다.



- 실행 순서 :
1. PLAY 버튼을 누른다.
 2. Slow ~ forward_jump 중 아무것이나 선택하면 애니메이션을 직접 디자인할 수 있다.

2. User interface

UI 는 키보드 대신 이해도를 높이기 위해 버튼으로 구성하였습니다.

Slow, normal ,fast 는 걷기의 속도를 나타냅니다.

Slow 버튼을 누르면 slow 에 해당하는 클립이 재생이되며 완료된 후 다음으로 이어붙일 클립의 버튼을 누르면 slow 영상에 이어서 그 다음 클립이 재생이되게 됩니다.

Play speed 는 모든 영상의 재생속도를 관여합니다.

3. compile

Makefile 을 수정하였지만 실행 방법은 동일합니다.

Make 하여 ./animation2 를 실행하면 됩니다.