



Rustica

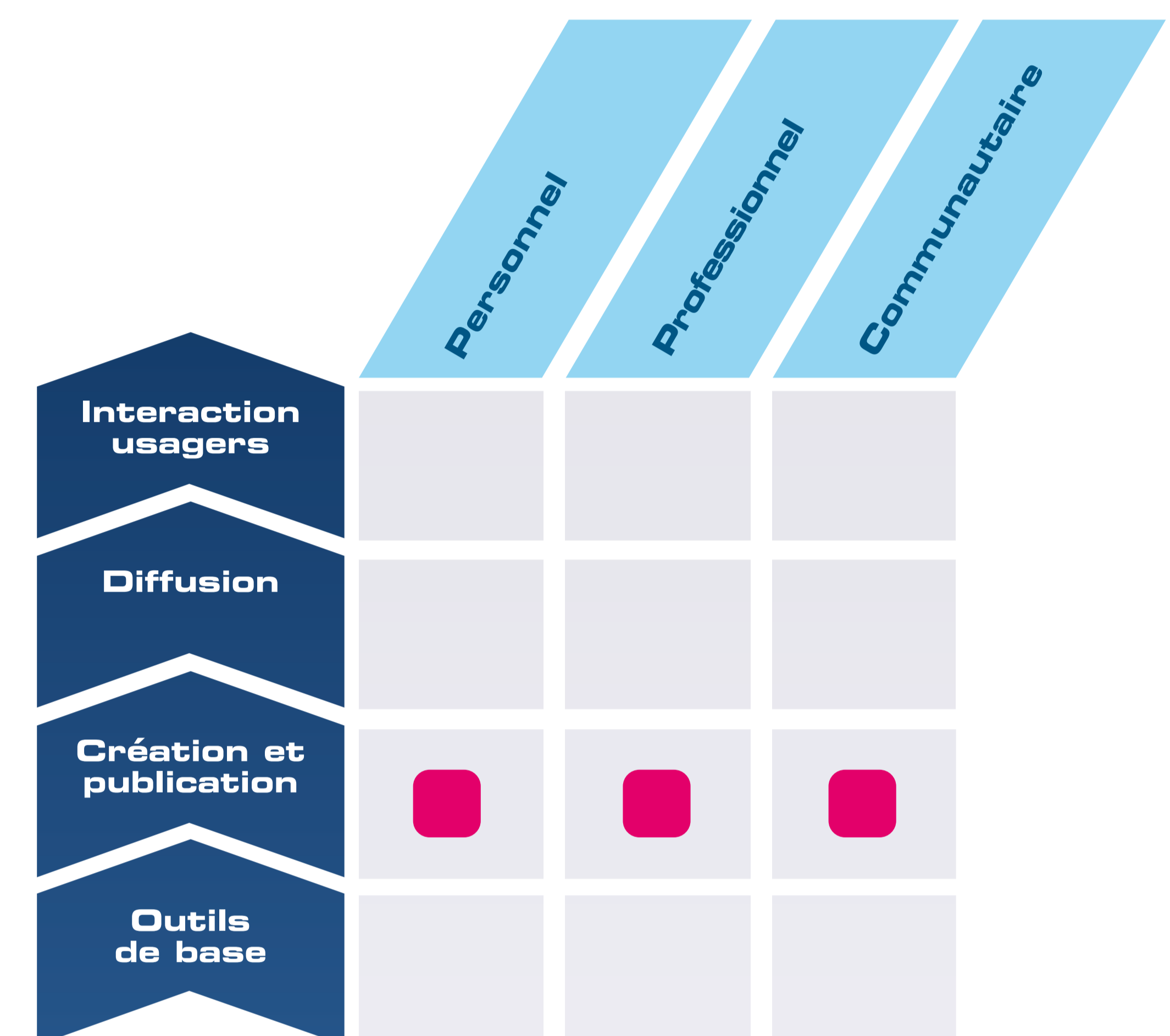
Le projet RUSTICA élabore un simulateur de vol pour groupes d'oiseaux et d'insectes volants, afin de créer un logiciel dédié, compatible avec les principales applications existantes sur le marché de l'animation 3D.

Objectifs

- Produire de l'animation multi-agents en images de synthèse, à des coûts économiques performants pour la Haute Définition
- Proposer un nouvel outil de mise en scène pour le cinéma d'animation, la publicité, l'enseignement, les jeux vidéo, les simulations urbaines et architecturales

Enjeux, innovations et points forts

- Intégrer de façon cohérente et coordonnée des modèles comportementaux biomécaniques et physiques dans des scènes réalistes 3D
- Incorporer au simulateur des comportements autonomes et aléatoires de modèles en groupes face à des contraintes environnementales (vent, prédateur...)
- Concevoir une interface de réalisation simple et ergonomique comprenant l'animation multi-agents, la prévisualisation en temps réel et le compositing en Haute Définition



Résultats attendus

- Prototype du logiciel calibré pour l'hirondelle, prêt à être décliné dans une version générique avec une bibliothèque de modèles 3D
- Clip de démonstration de l'outil en Haute Définition

Durée : 30 mois • Coût total : 1,2 M€



Financeurs :

Partenaires :

