

Projets de valeur C CAM • janvier 2007

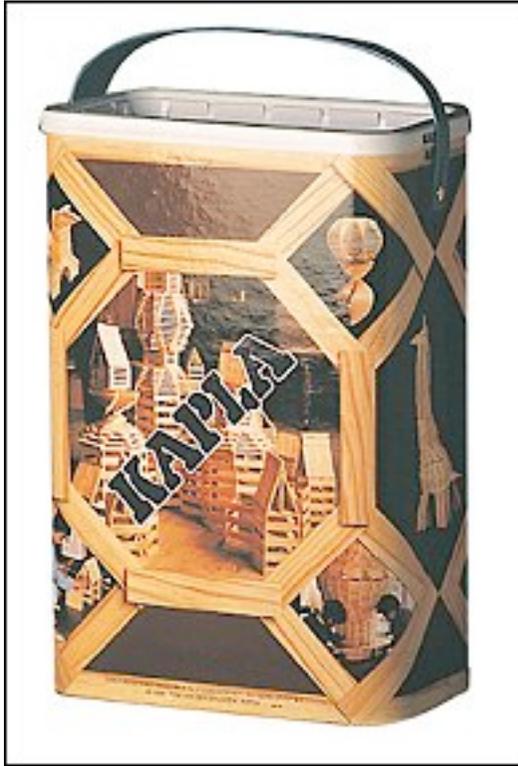
Pierre Cubaud <cubaud@cnam.fr>

1) Génération de paysages urbains



J'aimerais bien avoir un état de l'art sur les techniques de synthèse de paysages urbains "réalistes" pour les jeux.
Je m'intéresse en particulier à des villes issues d'un long processus historique (≠ simcity)

2) Kapla© virtuel



Décrire et prototyper les modules d'un logiciel permettant de construire virtuellement des objets à base de plaquettes de bois "à la" Kapla, respectant au mieux les lois de la physique (gravité, frottement). On utilisera un moteur physique comme ODE (open source).

