

Générez rapidement une foule virtuelle au comportement plausible

Les concepteurs de simulations immersives préfèrent ne pas peupler leurs environnements faute de moyens simples d'accès permettant d'intégrer une foule d'utilisateurs.

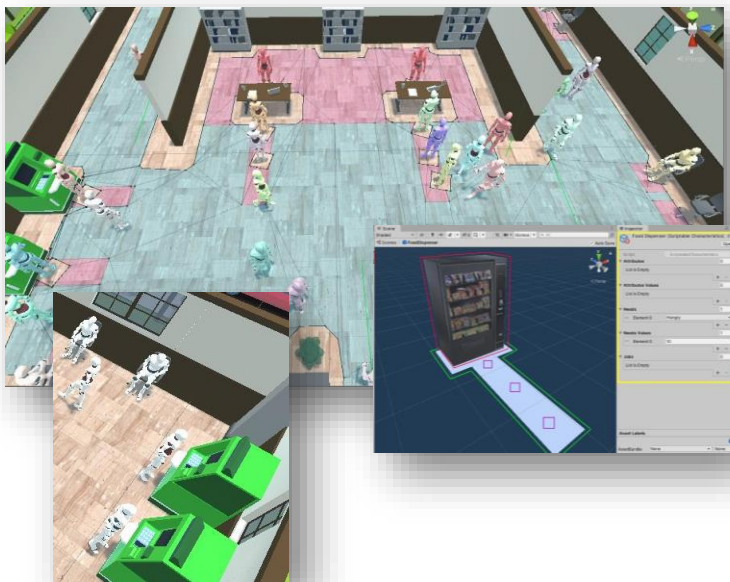
Dans le cas où la formation requiert la présence d'utilisateurs (formation aux transports, sécurité dans un établissement, etc.) cette absence de solution est problématique.

DESCRIPTION*

L'intégration de ces agents aux rôles très spécifiques, ainsi que le paramétrage de leur comportement, requiert de la part des développeurs de formations immersives un travail considérable et des connaissances préalables importantes.

Or, dans la plupart des cas, une formation immersive ne requiert de la part des personnages virtuels qu'un panel de comportements simples et des interactions extrêmement limitées avec le joueur. Pour ces cas, les produits de la recherche sont trop complexes au regard du bénéfice.

CRITS met cette fonctionnalité à la portée d'une équipe de développement non spécialiste par le biais d'une foule de personnages autonomes génériques dont le comportement est indirectement contrôlé par des objets mobiliers fournis dans une bibliothèque et disposés simplement par le concepteur.



SPECIFICATIONS TECHNIQUES

Moteur

Unity 3D

AVANTAGES CONCURRENTIELS

- Foule virtuelle générique
- Comportements plausibles
- Déploiement rapide
- Scénarisation / scripts

APPLICATIONS

- Formation immersive
- Animation
- Simulation de foule

PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

- Logiciel*

ÉTAPE DE DÉVELOPPEMENT

- Démonstration en environnement réel

1 2 3 4 5 6 7 8 9

LABORATOIRE



Institut de Recherche
en Informatique de Toulouse
CNRS - INP - UT3 - UT1 - UT2J

CONTACT

T. +33 (0)5 62 25 50 60
numerique@toulouse-tech-transfer.com
www.toulouse-tech-transfer.com