

NIFFF 2016 - Gestion #1265

Logiciel d'animation

07.03.2016 17:12 - Straubhaar Alexandre

Status:	Résolu	Start date:	08.03.2016
Priority:	Normal	Due date:	10.03.2016
Assignee:	Straubhaar Alexandre	% Done:	100%
Category:		Estimated time:	5:00 hours
Target version:		Spent time:	4:00 hours
Description			
Se décider sur quel logiciel d'animation utiliser (Unity ou Processing), selon les forces et faiblesses de ces derniers			

History

#1 - 15.03.2016 09:25 - Straubhaar Alexandre

Points importants / besoins:

- Possibilité de travailler en exportant des modèles 3D, dans un univers 2D
- Animation de ces éléments
- Intégration "facile" d'une caméra / capteur à l'application
- Possibilité d'intégrer du code (pas juste un utilitaire 3D / 2D)
- Utilisation d'une librairie de traitement d'image au sein même de l'application

#2 - 15.03.2016 09:26 - Straubhaar Alexandre

- % Done changed from 10 to 70

#3 - 31.03.2016 14:14 - Straubhaar Alexandre

- Status changed from Nouveau to Résolu

- % Done changed from 70 to 100

Il a été décidé de travailler avec Processing 3, car après réalisation de deux trois essais (exemples du site et traitement d'image / détection de mouvements), l'utilisation est très agréable et permet de réaliser les différents points du projet de façon efficace, ce qui laissera plus de temps aux améliorations et au travail des détails pendant la réalisation.