

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).

3) Mon bon vieux Korg© MS10©



Reproduire par interface le panneau de contrôle de ce synthétiseur.
 Simuler avec CSound (open source) son fonctionnement. On devrait pouvoir le faire en temp-réel.