
Compression de modèles animés par restitution du squelette pour le streaming en direct de jeux-vidéo

Mathieu Pietri^{*1}, Eric Remy¹, Vincent Penné , and Jean-Luc Mari¹

¹MODélisation Géométrique – Laboratoire d’Informatique et des Systèmes – France

Résumé

Dans le cadre d’une approche de cloud-gaming basée sur le streaming de primitives graphiques (maillages, textures, shaders), on cherche à compresser des modèles animés, souvent des personnages ou des créatures, sans connaissance préalable du squelette de skinning à l’origine de l’animation.

Nous proposons une approche qui consiste dans un premier temps à approximer les poids de skinning du squelette sous-jacent à partir des premières poses générées par le jeu-vidéo, puis encoder la variation des positions de sommets des poses suivantes sous la forme de matrices de transformation suivant les pondérations déterminées.

^{*}Intervenant