

*Projet Scientifique
Collectif*

INF 06

Zhipu CUI
Hachem BEN ABDELBAKI
Xiao FEI
Styve N'GAMOU MONTHE
Nicolas PRAT

Génération d'assets pour le jeu vidéo à partir de données archéologiques



Favoriser la valorisation des données issues de fouilles archéologiques dans le cadre de la création vidéoludique, en vue de la Game Jam Étioilles 2022 : tel est l'objectif de ce projet.

Tandis que certaines données peuvent être réutilisées assez directement par des concepteurs de jeux, nous avons porté notre attention sur les graphismes en vue de répondre aux difficultés qu'ils posent :

- Le défi du calcul en temps réel, tandis que les modèles scientifiques sont particulièrement détaillés : face à cela, différentes techniques de simplification peuvent être utilisées, selon l'effet recherché par les concepteurs
- L'utilisation de données 3D pour des jeux en 2D, et réciproquement : on se donne alors pour but de mettre à disposition des concepteurs des ressources standardisées dans le format souhaité, découlant de l'analyse des données d'entrée