Los sistemas de partículas dentro de la animación por ordenador

Tipo de evento
Congreso, jornada o conferencia
Temática
Investigación
Fecha de inicio
03/12/2019 - 12:30

Actividad enmarcada dentro del programa de doctorado en TIC.

Ponente: Dr. D. Antonio Susín, profesor de la UPC (Universidad Politécnica de Cataluña).

Resumen: Los sistemas de partículas son una de las metodologías más utilizadas en el mundo de la animación por su aparente simplicidad y la gran versatilidad que tienen para ser aplicados a muchos fenómenos. Se utilizan, por ejemplo para animar fuegos artificiales y explosiones, pero también para simular fluidos como humo o agua, e incluso sólidos deformables como la ropa y objetos blandos. Durante la presentación veremos cómo, a partir de la animación de una partícula, se pueden ir simulando las interacciones con el resto de partículas y acabar consiguiendo los comportamientos deseados.

Lugar

Dependencia 1. Edificio C1.