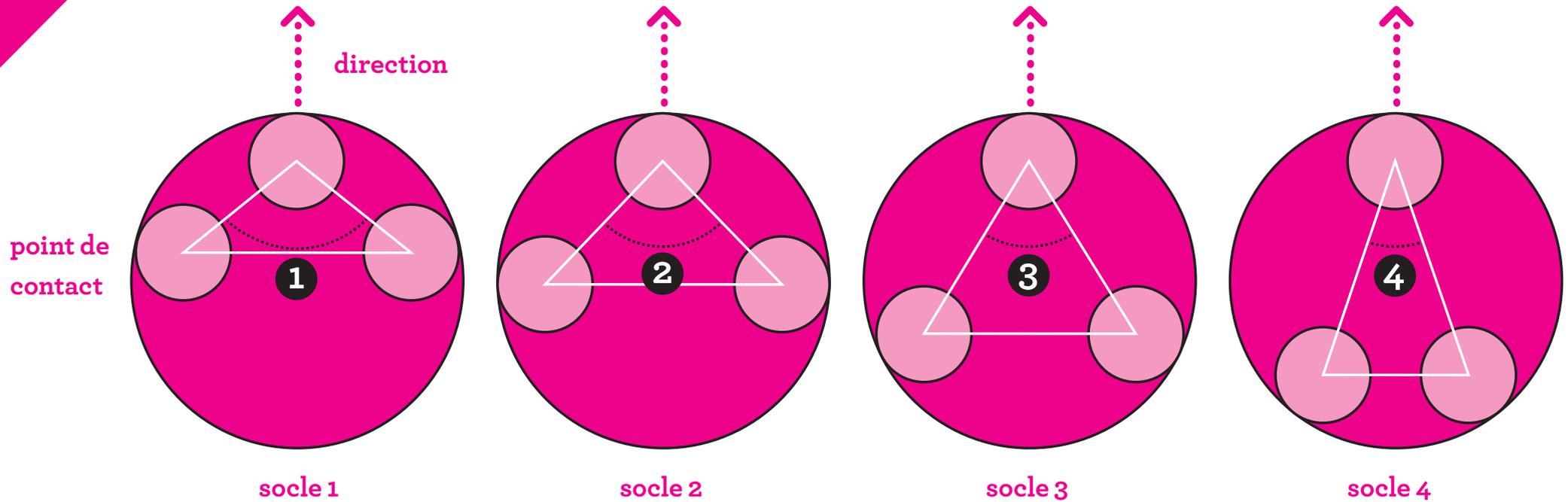


---

**SpellShot**


---



Dans le jeu *SpellShot* créé et développé par Volumique, nous avons utilisé des motifs composés de 3 points répartis autour de la base des socles. Les 4 figurines sont reconnues par la forme du triangle composée par ces 3 points. En utilisant 3 points, nous pouvons déduire la position de l'objet (au barycentre des 3 points), l'angle de

rotation (entre deux points du triangle) et son axe de visée (le troisième point étant toujours considéré comme l'avant de la figurine). La reconnaissance de la figurine se fait par l'angle d'un des sommets du triangle reconnu par le système. Chaque figurine possédant sa propre forme de triangle.

Il faut noter que l'algorithme de détection actuel est différent, mais utilise toujours 3 points de contact.