Groupe 13 PELUSO Nathan – DECENCIERE-FERRANDIERE Luis

Rapport de projet INF443

Kite-Surf

Dans ce projet d’informatique graphique, nous avons décidé de travailler sur une scène simple mais mettant en œuvre de nombreuses techniques et méthodes : l’animation d’un personnage, tiré par une voile, sur un océan à la surface variable au cours du temps.

Table des matières

[I) Le surfeur 2](#_Toc73176166)

[a. Hiérarchie 2](#_Toc73176167)

[b. Cinématique inverse 2](#_Toc73176168)

[II) Meshes 2](#_Toc73176169)

[a. Planche 2](#_Toc73176170)

[b. Voile 2](#_Toc73176171)

[III) Océan 2](#_Toc73176172)

[a. Forme, paramètres 2](#_Toc73176173)

[b. Bruit de Perlin 2](#_Toc73176174)

[IV) Simulation physique 2](#_Toc73176175)

[a. Voile 2](#_Toc73176176)

[b. Corde 2](#_Toc73176177)

## Le surfeur

### Hiérarchie

### Cinématique inverse

## Meshes

### Planche

### Voile

## Océan

### Forme, paramètres

### Bruit de Perlin

## Simulation physique

### Voile

### Corde