

Projet IN55

Animation d'un personnage 3D

Responsable : Fabrice Lauri

Florent Jacquet
Romain Thibaud
Antonin WALTZ

IN55 - A15

Modélisation

Choix technologiques

Architecture

Bilan

Modélisation

Modélisation

- Utilisation de Blender
- 3 animations : marcher, s'asseoir, voler

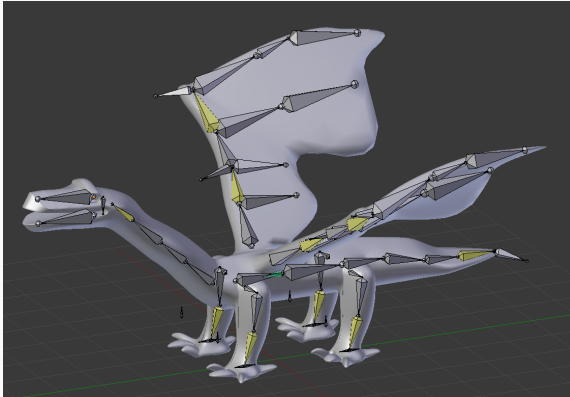


Figure 1 – Modèle du dragon avec son armature

Choix technologiques

- Utilisation de la librairie Asset Import
-

Architecture

Structure d'un Mesh

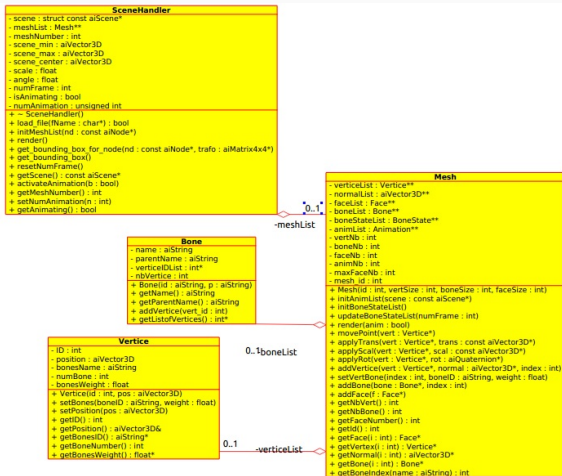


Figure 2 – Diagramme de classe pour la structure d'un Mesh

Structure d'une Animation



Figure 3 – Diagramme de classe pour la structure d'une animation

Bilan

Difficultés rencontrées

- Prise en main des Inverse Kinematics et de Blender en général
- Prise en main de la librairie Assimp
- Comprendre comment parcourir de grandes quantités de données à travers des structures complexes pleines de références croisées
- Gestion de la mémoire en C++

Améliorations

- Texturer le modèle
- Intégrer un système de gestion de la lumière
- Améliorer la fluidité et le maniement de la caméra libre

Conclusion

- Première expérience de programmation graphique avec OpenGL
- Découverte de la librairie Asset Import

Merci de votre attention

Questions?

Remarques?