



UNIVERSITÉ DE TECHNOLOGIE DE BELFORT  
MONTBÉLIARD

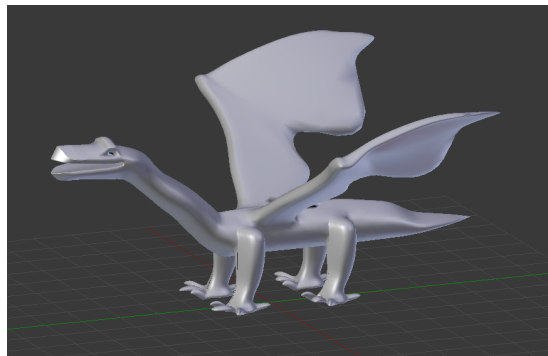
IN55

---

# Animation d'un personnage 3D avec OpenGL

---

Florent JACQUET  
Romain THIBAUD  
Antonin WALTZ  
Superviseur : Fabrice LAURI



Printemps 2016

# Table des matières

<b>1</b>	<b>Présentation du projet</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Modélisation et armature</b>	<b>4</b>
<b>3</b>	<b>Diagramme de classe</b>	<b>5</b>
<b>4</b>	<b>Architecture du projet</b>	<b>6</b>
<b>5</b>	<b>Bilan</b>	<b>7</b>
5.1	Améliorations possibles . . . . .	7
5.2	Conclusion . . . . .	7
<b>6</b>	<b>Annexes</b>	<b>8</b>

## Table des figures

# Chapitre 1

## Présentation du projet

Durant ce semestre en IN55, nous avons choisi le projet *Animation d'un personnage 3D* parmi tout ceux proposés. Le personnage que nous avons modéliser et animer est un dragon. En effet, effectuer un rendu naturel de plusieurs mouvements (voler, marcher, s'asseoir) nous a sembler être un challenge intéressant.

## Chapitre 2

# Modélisation et armature

Nous avons effectué la modélisation du dragon sous Blender. Son armature se découpe en plusieurs parties indépendantes les unes des autres. Il y a :

- La tête toute entière
- La mâchoire
- Le cou
- Le corps allant de la base du cou jusqu'à la queue
- Les ailes, indépendantes
- Les pattes, indépendantes également

## Chapitre 3

# Diagramme de classe

## Chapitre 4

# Architecture du projet

## Chapitre 5

# Bilan

### 5.1 Améliorations possibles

Nous aurions pu améliorer notre projet de la façon suivante :

—  
—

### 5.2 Conclusion



## Chapitre 6

## Annexes