Procédure de création :

1 : faire la forme de la tête en premier : Assemblage de sphères déformables. La tête sera la mère de tout le reste du corps.

2 : Rajouter des yeux : ronds, qui lorsqu’ils rencontrent les cercles de la tête, perdent.

3 : rajouter la silhouette : On dessine le contour a la souris en 2D. Le volume est généré par révolution. On déplace le tronc à la souris pour l’assembler avec la tête. La silhouette sera rajoutée étape par étape : chaque tronçon sera ajouté un par un. Pour gérer l’assemblage, on va faire des ovales qui se rencontrent, et leur couleur différera légèrement, donc on verra que ce sera des parties distinctes.

4 : On déforme la silhouette, pour l’aplatir à la souris à certains endroits.

5.1 : On dessine la forme de la queue en 2D, et on tire le trait par geste avec la souris.

5.1.1 : On dessine la forme de la cheminée, et on tire par gestes la cheminée.

5.1.2 : On fait des petits nuages de gaz qui sortent de chaque cheminée.

5.2 : On dessine la forme des pattes (mettre des poils s’il nous reste du temps avec le GUI pour décider de la densité et de la longueur des poils.)

5.3 : On dessine la forme des ailes (générer une paire d’ailes symétriques.)

5.3.1 : Dessiner le motif en 2D, et on applique la texture sur les ailes.

5.3.2 : Donner au choix à l’utilisateur la fréquence de chaque aile.

6 : Créer des motifs, textures etc. à mettre sur le corps.

Procédure version simple

1 : faire la forme de la tête, les yeux, assembler les sphères :

2 : Le corps : dessiner le contour et réaliser une surface de révolution pour morceau du corps.

3 : La queue : extruder la forme, mouvement par gestes

4 : Les ailes : dessiner la forme,