



1. Préambule

Le but de ce travail est de modéliser un Shadok s'adonnant à son activité favorite : pomper (comme le shadok vert dans l'image ci-dessus). Pour cela vous devrez faire ce qui suit. Dans le compte-rendu, vous expliquerez les différents choix effectués.

2. Le Corps du Shadok

Vous le modéliserez sans les pattes mais avec les ailes/mains. Le modèle sera par la suite exportés dans un fichier OBJ. Il faudra donc aussi implémenter un lecteur de fichier OBJ pour le charger dans OpenGL.

3. Les pattes du shadok

Les pattes seront simplement modélisées par un ensemble de lignes en OpenGL. Pour faire pomper le shadok, vous ferez en sorte qu'elles s'allongent et se raccourcissent périodiquement (en utilisant la programmation sur carte graphique, et les transformations au sommet).

4. Le rendu du Corps du shadok

Le rendu sera un simple toon:cell shader pour la couleur auquel vous ajouterez les lignes de contour.

5. Pompez !!

Combinez l'ensemble pour faire pomper votre shadok. Notez que le corps doit suivre le mouvement des pattes.