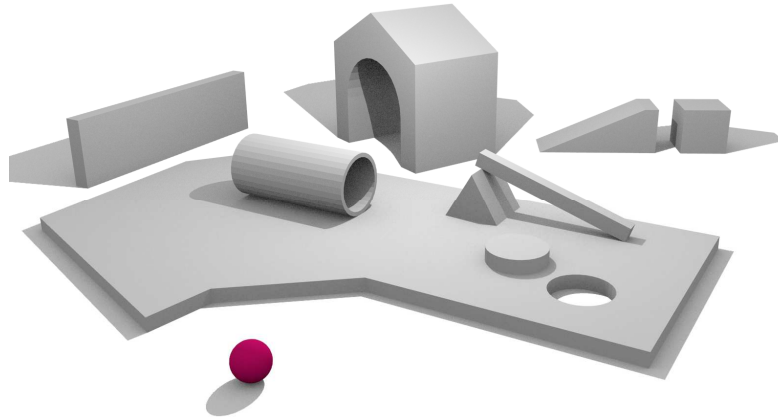




Objectifs visés :

Faire des essais d'animation sur des éléments d'une scène donnée.

- **Découvrir les outils d'animation de base** de Blender.
(Modifications GRS, modifications des propriétés, utilisation des particules, ...)
- Savoir **faire le rendu d'une petite animation** d'essai.
(Petit exercice de découverte où la diversité et la qualité des recherches personnelles priment sur les qualités esthétiques du travail.)



Critères d'évaluation

- Le travail de recherche est dynamique, intéressant et diversifié.
- L'animation est fluide, cohérente et bien cadrée (caméra).
- Le rendu d'animation est à la définition demandée.

Consignes

- 1) **Choisir une scène** parmi les scènes proposées
- 2) **Faire des essais** d'animations sur les objets, la caméra, les lumières.
- 3) **Sortir un rendu** de l'animation à une définition de 800 x 600 dpi.

Pour info :

- Une animation doit rester **simple** dans sa mise en place !
- Une animation doit **raconter une histoire**. Elle doit donc avoir **un début, un milieu et une fin**.
- La **caméra** doit être **au service de l'animation** (gros-plan, plan d'ensemble, ...)
- Les **lumières peuvent varier** et créer une **ambiance** particulière avant, pendant et/ou après une action.

A remettre

- le **fichier Blender** (.blend)
- Le fichier d'animation en **avi jpeg**, de **800 x 600 dpi**, durée au choix.

Attention de bien respecter la nomenclature imposée !