

2 - SceneTest 2

A partir de l'animation existante et des références (dans le dossier Assets/Références), créez et proposez un vfx sur le Micro et pour compléter l'animation.

(Vous pouvez ajouter des éléments graphiques, créer des shaders, des particules, ajouter de l'animation)

En utilisant "cadeau.gif" comme référence, je propose de créer un objet 3D animé avec un shader basique de "dissolution" appliqué à la partie inférieure du cadeau, ainsi qu'un script de force de collision pour l'ouverture de l'objet. J'ai également modifié les textures du micro et du cadeau pour les améliorer visuellement.

J'ai changé la couleur de l'arrière-plan pour mieux contraster avec l'objet au premier plan, et ajouté un VFX de "notes musicales" pour rendre le fond plus dynamique. La caméra a un léger mouvement de "handshake". De plus, des modifications ont été apportées aux paramètres *override* dans le Volume de la scène.

Enfin, pour le micro, j'ai ajouté un script de rotation, un *outline*, ainsi qu'un système de particules, accompagné d'un texte et d'un son pour annoncer le cadeau gagné. L'ensemble est contrôlé via une Timeline.