

IMAGES DE SYNTHÈSE ET ANIMATION

Quelques conseils

I) Date de remise de la réalisation et contenu

1) Date de remise

Le travail à réaliser dans le cadre des enseignements "images de synthèse" est à remettre le :

Vendredi 14 mars 2014 à 14H14

Ne pas attendre le dernier moment!!!!

2) Obligations

Les points suivants sont obligatoires et donnerons lieu à évaluation le cas échéant :

- il est demandé une animation d'une durée minimale de 25s,
- le travail doit être réalisé en binôme ou monôme,
- la date de remise comme le respect des consignes sont impératifs,
- le respect des directives pour les noms de fichiers est obligatoire,
- il est possible d'utiliser des éléments récupérés sur Internet mais ceux-ci ne doivent pas constituer la majorité du travail demandé,
- il est impératif de vérifier que les éléments ci-dessus soient libres de droits d'auteurs,
- dans le cas d'utilisation d'éléments provenant d'auteurs extérieurs à l'Université de Bourgogne, le signaler très clairement dans les documents d'accompagnement,
- les images et animation obtenues sont considérées comme des travaux pédagogiques réalisés à l'Université de Bourgogne,
- la version de Blender à utiliser est obligatoirement = 2.69.

3) Contenu

Les documents à remettre sont :

- une lettre d'intention sous forme d'un document Word (extension : **.docx**), nom composé du nom (en majuscules) et du prénom (initiale en majuscule) : **HARDY_Oliver_LAUREL_Stanley**, décrivant, en une page au maximum, l'idée retenue, les différentes solutions techniques pour la réalisation et les éventuels développements restant à réaliser,
- une animation HD dans un format de fichier obligatoirement compressé (utiliser comme nom **HARDY_Oliver_LAUREL_Stanley.xxx**),

- une vignette de dimensions environ 100x75 au format JPEG extraite de l'animation précédente (utiliser comme nom **HARDY_Oliver_LAUREL_Stanley_1.jpg**),
- tous les fichiers et dossiers ci-dessus de même que les fichiers **.blend** doivent être réunis en un seul fichier archive **HARDY_Oliver_LAUREL_Stanley.zip**, (obligatoirement .zip et pas .rar)
- le fichier zip doit être déposé dans sur le site de téléchargement **wetransfer.com**,
- prévenir du dépôt du fichier par un mail adressé à : **jordan@u-bourgogne.fr** avec **Animation 3D** dans le sujet (joindre le lien éventuel de téléchargement).

II) Quelques conseils

1) Thème

Chercher un thème via une idée, un message à véhiculer, ..., aller à l'essentiel et chercher avant tout l'efficacité au travers de l'économie de moyens.

Stocker les objets dans une scène individuelle puis les importer dans la scène principale, organiser les médias nécessaires dans une arborescence de répertoires.

2) Méthodologie

Ne pas oublier les outils filmiques habituels : scénario, storyboard, script, didascalies, ainsi que les règles de composition et d'éclairage.

Bien réfléchir sur le thème choisi avant de commencer toute réalisation, identifier les différents problèmes qui se présentent, et rechercher une solution pour chacun d'eux en lisant attentivement la documentation disponible et faire valider la solution retenue par l'enseignant responsable si nécessaire, ne pas perdre de temps sur des problèmes secondaires comme le choix de telle texture, mais aller à l'essentiel.

Attention, le temps de rendu d'une animation peut rapidement devenir prohibitif (tester en basse résolution, faire les rendus haute résolution pendant la nuit).