

Projet animation

Étape 1

Apprendre les bases de l'animation et des effets spéciaux à l'aide de l'enseignement des professeurs.

Les bases que je souhaite apprendre sont :

- Le fonctionnement des outils
- L'animation image par image
- L'application des textures
- Les effets spéciaux
- Les sites à utiliser pour certaines étapes de création de l'animation
- L'application de l'ombrage et de la luminosité
- La manière d'appliquer différents styles artistiques
- Comment importer des sons et des bruitages

Étape 2

Après avoir appris les bases, je vais réaliser quelques tests d'animation afin d'avoir une meilleure compréhension du fonctionnement des logiciels.

Les tests que je ferai seront variés pour bien comprendre les bases de la création d'animation. Par exemple, je commencerai par créer un personnage afin de comprendre son anatomie et comment lui donner un sens de réalisme et de fluidité, comme on peut en voir dans la réalité.

Étape 3

Après avoir acquis une meilleure compréhension du fonctionnement des logiciels, comme Blender, je pourrai commencer mon premier projet d'animation. Celui-ci consistera à créer une animation simple qui regroupera tout ce que j'ai appris.

Étape 4

Une fois l'animation terminée, je l'analyserai personnellement afin de voir ce que je peux améliorer. Je discuterai également avec d'autres personnes afin d'obtenir un avis extérieur et de comparer mes propres observations avec celles des autres.

Étape 5

Pour finir, je prendrai en note toutes les observations reçues et je les conserverai afin de faire un résumé de ce que je pourrais améliorer pour la prochaine animation, qui sera mon deuxième projet d'animation.