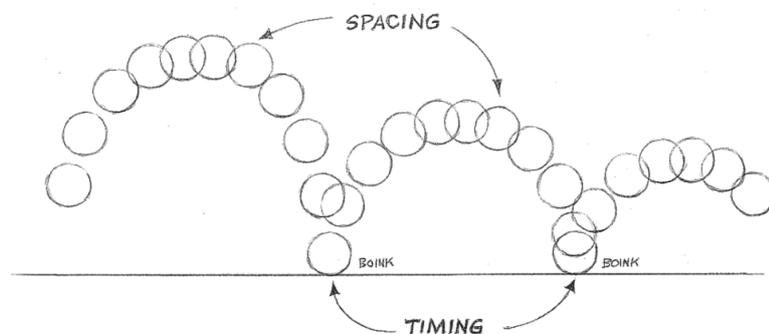


### Mise en situation

Un studio d’animation souhaiterait que tu lui présentes une vidéo détaillant ton mode opératoire pour la réalisation d’une animation 2D.

Pour parvenir à réaliser le projet demandé, tu t’informes et t’entraînes à la réalisation de positions clés.



### Les objets d’apprentissage

| Appliquer   | Transférer  |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vérifier la mise en œuvre d’un cahier des charges.</li> <li>• Conserver des traces de la mise en œuvre d’un cahier des charges d’un projet.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Définir le canevas d’un cahier des charges relatif au projet choisi par l’élève.</li> <li>• Compléter le canevas du cahier des charges.</li> <li>• Préparer, développer et clôturer un projet sur la base du cahier des charges.</li> <li>• Choisir un mode et un support de communication adéquats pour présenter le produit final.</li> <li>• Présenter un rapport technique expliquant le fonctionnement du produit final.</li> <li>• Au terme du projet, analyser les forces et les faiblesses de sa mise en œuvre.</li> </ul> |
| <b>Connaître</b>  |   |

## **Tâches à accomplir**

1. Effectuer un travail de recherche documentaire sur les techniques d'animation afin de dégager les positions clés.
2. Réaliser l'exercice.
3. Visualiser le travail.
4. Sauvegarder le document suivant les instructions données.
5. Envoyer le(s) document(s) par e-mail.

## **Exercice**

Réfléchir au choix d'un personnage et à l'action entreprise par celui-ci.  
Etablir, à l'aide de krita, les principales positions de ton personnage.

### **Remarque:**

Tu disposes de liens vers des chaînes Youtube traitant de ce sujet dans le cours sur la plateforme Smartschool.