



Les 5èmes découvrent les ombres en "3D"

publié le 01/12/2010 - mis à jour le 20/06/2018

Utiliser divers modes de production d'images virtuelles, (image 2D, 3D)

Descriptif :

Les logiciels 3D permettent de reconstituer une réalité virtuelle : Des objets, un environnement, un éclairage...

Sommaire :

- *Définitions :



Les élèves ont modélisé un personnage simple et ont réglé l'éclairage

Les logiciels 3D permettent de reconstituer une réalité virtuelle : Des objets, un environnement, un éclairage.

On peut modifier la couleur des objets, l'intensité de la lumière, l'intensité de l'ombre.

A travers les manipulations, les élèves se repèrent dans l'espace, jouent sur les paramètres qui font varier la forme de l'ombre.

● *Définitions :

Ombre propre : région de l'objet qui ne reçoit pas de lumière. Par exemple, la nuit correspond aux lieux sur la Terre qui sont dans son ombre propre.

Ombre portée : région d'un écran qui, placé "derrière" un objet par rapport à la source de lumière, ne reçoit pas de rayon. La taille et la forme de l'ombre portée dépend de la forme, la taille et la position de l'objet par rapport à la source, mais aussi de l'emplacement et de l'inclinaison de l'écran.

