

Formes de base = 3 pts avec

1=forme de base: cone, sphère, cylindre

1=normales ok sur forme de base

1=texture ok sur forme de base

Objet plus complexe formé de cube,sphere,cylindre = 2pts selon la qualité

Terrain = 3 pts avec

1=terrain à la bonne taille

1=terrain avec normale

1=terrain avec texture

Monde plus complexe = 4 pts avec

1=env map

1=1 billboard

1=plusieurs billboards bien placé sur le terrain

1=tous les objets sont bien proportionnés et la scène est cohérente

Animation = 3 pts avec

1=si animation le long de la courbe avec saut entre les pt de controle

2=si animation sur la courbe avec déplacement continu

3=animation continu et direction ok

Bonus = 5 pts en fonction de

Qualité du code

Qualité général de la scène (esthétique) avec des textures autres que celles données

Plusieurs objets animés,

des objets animés (en plus du déplacement) : oiseaux battent des ailes, 1 squelette animé, etc.

Un plus technique : LOD sur les forme de