

Mise en situation

Dans le cadre de ce projet le choix du personnage est libre et doit être approuvé par le professeur responsable.

Un studio d'animation souhaite agrandir son offre de personnages pour un de ses nouveaux jeux vidéos phares. L'idée générale est de présenter un dossier de conception d'un character design.

Pour parvenir à réaliser le projet demandé, tu t'informes et t'entraînes au sujet de la réalisation du logo.



Les objets d'apprentissage

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

Tâches à accomplir

1. Effectuer un travail de recherche documentaire sur les techniques de réalisation pour le dessin d'un logo.
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

Créer un fichier PSD vierge avec une résolution minimale de 1024px*768px en mode RVB avec un niveau de 8 bits/couche.

Nommer ce fichier: logo.psd.

Créer un logo à partir:

- de couleurs;
- de formes géométriques;
- de texte;
- d'images;
- de textures;
- de réglages.

Exporter le résultat au format png.

Pour chacune des étapes, il faut utiliser au moins un calque différent