CENTRE SCOLAIRE SAINTE-JULIENNE

Multi – TE 1 - Projet Character design

Consignes

Invariant

Concevoir, gérer et présenter un projet orienté multimédia sur la base d'un cahier des charges conçu par l'élève

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.



Les objets d'apprentissage

Appliquer	Transférer
• 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.	• 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	

Les exigences techniques

1. Le sujet doit reprendre différents calques:
    a. Un calque de croquis;
    b. Un calque pour l'encrage;
    c. Un calque pour la colorisation;
    d. Un calque pour les ombres;
    e. Un calque pour les lumières;
2. Le projet reprend le personnage nommé en entier sur 4 positions différentes (dont une en couleurs avec sa palette), le visage de celui-ci sur 5 positions différentes et une proposition de logo pour l'animé.
3. Le projet est réalisé sur une planche de dimensions 7885 x 4576 pixels au maximum avec un niveau de couleurs 16 bits en mode CMY.
4. Vous devez utiliser pour la construction de votre character design autant les outils des images matricielles que ceux des images vectorielles.

L'organisation du projet

Il s'opère individuellement lors des labos et à la maison. Les points de l'évaluation sont alloués à un rapport écrit, aux rapports d'avancement et une présentation orale du projet (PréAO).

Le rapport écrit doit reprendre les éléments suivants:

- Les fichiers utilisés pour la réalisation dont le PSD et une exportation au format PNG de ce projet.

La présentation orale doit reprendre les éléments suivants:

- Le cahier des charges: le contexte du projet, les objectifs, le cadre (public cible, limites, délais), les ressources documentaires, humaines et matérielles;
- Le mode opératoire choisi pour la réalisation de ce projet.

Tout plagiat ou toute utilisation d'une IA substituant l'honnêteté intellectuelle des élèves mènera à la nullité du projet!

Les rapports d'avancement et l'échéancier sont à remettre hebdomadairement le dernier jour de la semaine. **S'il est impossible, pour le professeur d'identifier le rôle joué par chacun dans l'avancée du projet, ou si ce dernier n'est pas suffisamment détaillé, le rapport sera considéré comme nul!**

S'il y a, au final, trop de rapports non rendus, cela conduit de facto à la nullité du projet.

Ce projet intervient pour la P1 et devra être remis deux semaines avant le congé de Toussaint. Je vous signale que **le non-respect des échéances sera sanctionné par la nullité du projet.**

Les critères d'évaluation

Ils sont repris sur une grille d'évaluation.

Vous serez évalués sur la compétence suivante:

UAA13	Conception et gestion de projet	Concevoir et gérer un projet sur la base d'un cahier des charges conçu par l'élève, intégrant plusieurs UAA du 3e degré.

Je vous souhaite un bon travail!