

FICHE MODULE SI5 / M2 IFI

TITRE : Création d'Applications Multimédia Animées en 2D et en 3D

RESPONSABLE : Jean-Paul STROMBONI

QUALITE/CV : Maître de Conférences, Département SI Polytech'Nice Sophia

AUTRES INTERVENANTS ACADEMIQUES (Nom / Etablissement) :

- Jean Claude LAFON (Département SI Polytech'Nice-Sophia)

AUTRES INTERVENANTS EN ENTREPRISE (Nom / Entreprise) : PAS

RESUME : Ce module est consacré à la réalisation d'un projet multimédia en 2D et ou en 3D conçu, mis en œuvre et présenté de bout en bout dans un travail d'équipe de deux à trois élèves.

OBJECTIFS :

Ce cours a pour but d'apprendre à concevoir, à analyser et à réaliser des applications multimédias interactives, accessibles entre autres sur le web.

CONTENU :

- On propose un domaine d'application, par exemple il fallait créer un jeu en 2009 2010 (cf. liens ci-dessous), ... mais on reste ouvert a priori aux propositions et aux motivations des groupes
- Chacun des groupes de projet propose une réalisation sur le thème validé, avec deux contraintes
 - Un, il doit y avoir une partie 2D et une partie 3D dans la réalisation proposée
 - Deux, le groupe de projet doit fournir un dossier de conception qui doit être validé avant le début de la mise en œuvre :
 - On y décrit le projet proposé, objectifs, originalité, sans oublier une étude de l'existant
 - la structure du projet, étapes, scénario d'utilisation, navigation
 - l'interface homme machine, gameplay, style et charte graphique,
 - le story board, scènes-clés, disposition, fonctionnalités, informations de mise en scène
 - la liste des composants nécessaires avec leurs caractéristiques et le moyen de les obtenir
 - le planning prévisionnel de mise en œuvre en relation avec les ressources de l'équipe en temps et en « hommes » (ou femmes)

PLANNING (Jean Paul Stromboni, et Jean Claude Lafon, huit semaines)

- Première semaine : construction du dossier de conception
- Semaines deux à sept : les groupes produisent leur application en respectant les spécifications du dossier de conception.

- Huitième semaine : Ils rendent leur projet sur une page internet et assurent une soutenance finale
 - qui présente les informations sur leur réalisation
 - et permet d'exécuter une démo et de télécharger les documents relatifs.

PREREQUIS : Connaissances de base en graphique 2D et 3D. Bonne maîtrise de la programmation orientée objet.

BIBLIOGRAPHIE :

- Le graphisme pour le WEB, Arran Cassandre, Campus press 2005
- Action Script 3.0 pour les jeux Gary Rosenzweig Campus Press 2008
- Créez et animer vos personnages 3D George Maestri, First Interactive 2002
- L'art du Bluff avec Flash CS3, Chris Georgenes, chez Pearson
- Flash CS3 Professional, le guide complet, Stéphane Declercq, Kévin Nave, Micro Application
- Jeux et Dessins animés avec Flash, Bill Turner et al., Grafizm, Eyrolles
- Computer Graphics: Principles and Practice , Foley, Van Dam, Feiner, Hughes - Addison Wesley
- 3D Computer Graphics, Watt - Addison Wesley
- Advanced rendering and Animation techniques : Theory and Practice , A.Watt, M.Watt -Addison Wesley

SUPPORT de COURS :

	Site Web du Cours	Polycopié du cours	Copie des transparents
Support de cours	x	x	x

MODE D'EVALUATION :

Quelque soit la langue du cours, c'est l'étudiant qui choisi la langue dans laquelle il sera évalué. La rédaction du sujet est dans la langue du cours (un cours en français aura un sujet en français, un cours en anglais aura un sujet en anglais).

	Présentation Orale	Ecrit en temps limité	Livraison sur Site Web
Production Logicielle	___x		__ x
Rédaction d'un mémoire	___x		__x
Examen			

Mettre une croix dans le mode d'évaluation choisi

