

- ✓ Correction exercice chapitre 3 – Planification d'un projet d'animation

## 1. Planification synthétique

Étape	Semaine de début	Semaine de fin	Jalons clés
Écriture du scénario	Semaine 1	Semaine 2	Scénario validé
Conception graphique	Semaine 3	Semaine 4	Personnages et décors finalisés
Animation	Semaine 5	Semaine 8	Séquences animées terminées
Montage et post-production	Semaine 9	Semaine 11	Montage terminé
Révision finale et export	Semaine 12	Semaine 12	Fichier prêt pour le festival

## 2. Planification opérationnelle (extraits)

Étape : Conception graphique

Tâche	Ressources humaines	Ressources matérielles	Dépendances
Dessiner les personnages	2 artistes 2D	Tablettes graphiques, Photoshop	Nécessite scénario validé
Créer les décors	1 artiste 2D	Tablette, Illustrator	Aucun (en parallèle avec persos)

Étape : Animation

Tâche	Ressources humaines	Ressources matérielles	Dépendances
Animer les personnages	1 animateur	After Effects, ordinateur	Personnages validés
Ajouter effets visuels	1 animateur	After Effects	Animation de base terminée

- ✓ Correction exercice chapitre 3 – Planification d'un projet d'animation

### 3. Représentation graphique (diagramme de Gantt)

Dans un **diagramme de Gantt**, on représenterait chaque tâche par une barre horizontale sur une ligne de temps. Les tâches dépendantes seraient reliées par des flèches.

Voici comment on visualiserait une partie du projet :

- La **barre "Scénario"** serait positionnée de la semaine 1 à 2.
- La **barre "Personnages"** commencerait en semaine 3, **après validation du scénario**.
- La **barre "Animation"** commencerait en semaine 5, **après validation des personnages**.

#### 📌 Logiciels possibles :

- GanttProject (gratuit)
- Trello + extensions de calendrier
- MS Project (professionnel)
- Google Sheets (tableau avec barres colorées)
- Notion (calendrier + vue chronologique)