

Classe : Date : / /

Objectif : Réaliser un modèle complet en autonomie en réutilisant toutes les techniques vues dans le bloc

Matériel : Ordinateur, logiciel 3D, éventuellement tablette graphique, banque de textures libres

Classe, date :

Objectifs pédagogiques : Réinvestir l'ensemble des compétences acquises dans le bloc

Développer autonomie, organisation et sens critique

Produire un rendu final exploitable (image, animation ou fichier imprimable)

Compétences visées : Planification d'un projet numérique, maîtrise des outils de modélisation, texturage, éclairage et rendu, capacité à présenter et justifier ses choix techniques et esthétiques

Durée estimée : 3

Découpage : Séance 1 : choix du sujet, croquis, planification

Séance 2 : modélisation

Séance 3 : textures, matériaux, éclairage

Séance 4 : rendu final et présentation orale (optionnelle)

Points de vigilance : Cohérence entre le sujet et le niveau technique de l'élève

Gestion du temps pour éviter un projet inachevé

Encourager la créativité tout en assurant une finition soignée

Évaluation des élèves : Qualité technique (propreté de la modélisation, textures, rendu), originalité et pertinence du sujet, autonomie et capacité à résoudre les problèmes rencontrés, présentation finale (clarté, mise en valeur du travail)

Évaluation du cours :

.....

.....

.....

.....