



Piscine Adobe Illustrator

Rush

Janina janina@42.fr
42 Staff pedago@staff.42.fr

Résumé: Ce document est le sujet du rush de la piscine Illustrator

Table des matières

I	Préambule	2
II	Introduction	3
III	Objectifs	4
IV	Consignes générales	5
V	Partie obligatoire	6
VI	Rendu et peer-évaluation	7

Chapitre I

Préambule

Un adulte créatif est un enfant qui a survécu.

Chapitre II

Introduction

La semaine qui vient de s'écouler vous a permis de vous familiariser avec le logiciel Adobe Illustrator. Les path et les points d'ancrages c'est un peu votre dada maintenant ; vous êtes les reines et rois du vecteur. Ou peut-être pas, peut-être qu'après cette piscine vous avez jurez sur la tête de tous les membres de votre famille que plus jamais vous n'utiliserez cette foutue plume. Navrée. Mais vous avez tenu bon jusque là, et ça c'est quand même super. Oui oui, tu peux t'applaudir.

Encore un petit effort pour ce week de rush où vous devrez créer un Cluedo. Dans le cas où toutefois tu n'en aurais jamais entendu parler, le Cluedo est un jeu de société dans lequel les joueurs doivent découvrir parmi eux qui est le meurtrier d'un crime commis dans un manoir anglais, le Manoir Tudor. Ce jeu a été décliné de nombreuses fois notamment en reprenant les univers d'Harry Potter ou encore des Simpsons.

Chapitre III

Objectifs

Au cours de ce rush vous devrez réaliser un Cluedo. J'entends par là que vous devrez réaliser tous les visuels et supports qui composent ce jeu de société. Vous devrez redonner un visage au célèbre colonel Moutarde, redessiner toutes les potentiels armes du crime, imaginer chacune des pièces du manoir où aurait pu se dérouler la macabre tragédie. Vous êtes libre de choisir l'ambiance et l'univers que vous souhaitez donner à votre Cluedo, les éléments fournis sont là pour vous guider, un peu comme la trame d'un scénario. Vous pouvez très bien choisir de travailler sur la thématique de l'humour ou de l'horreur par exemple. Votre manoir peut aussi bien être une vieille bâtisse hanté, qu'une villa ultra contemporaine. Laissez parler votre imagination et réinterprétez ce célèbre jeu avec votre propre univers.

Chapitre IV

Consignes générales

Vous l'aurez compris même si vous partez d'un jeu déjà existant, l'idée est de vous l'approprier de d'y insuffler votre créativité et votre univers. Cependant il ne faudra pas partir dans tous les sens non plus, gardez à l'esprit les bases que vous avez apprises sur la charte graphique au cours de la piscine Photoshop, à partir du moment où vous vous êtes arrêté sur une ligne graphique, un concept particulier, il faudra vous y tenir sur tous vos supports afin de rester cohérent.

Chapitre V

Partie obligatoire

Votre jeu devra obligatoirement contenir les éléments suivants :

- La boîte du jeu (dont vous trouverez le patron à plat dans le dossier res du rush).
- Le plateau du jeu (un plan du manoir simplifié vous est fourni dans le dossier res pour vous servir de support pour la disposition des pièces). Le format final du plateau sera de 400 mm x 600mm. Vous êtes pas obligé de respecter cette disposition bien entendu. Gardez juste à l'esprit que la partie débute dans le hall et que les pions évoluent ensuite dans les autres pièces en se déplaçant sur un système de cases. A vous d'imaginer ce système.
- Des cartes : 9 cartes représentant les 9 pièces du manoir, 6 cartes représentant les armes possibles du crime, 6 cartes représentant les suspects potentiels.
- Les règles du jeu, cela peut-être une page A4, ou bien un petit livret que vous aurez mis en page.
- Vous avez à disposition les règles du jeu dans un fichier .txt dans le dossier res du rush. Vous y trouverez les noms des pièces du manoirs, des armes, et des suspects. C'est aussi ce texte que vous mettrez en page pour la notice de votre jeu.
- A vous de jouer ;)

Chapitre VI

Rendu et peer-évaluation

Rendez votre travail sur votre dépôt `GiT` comme d'habitude. Seul le travail présent sur votre dépôt sera évalué en soutenance.