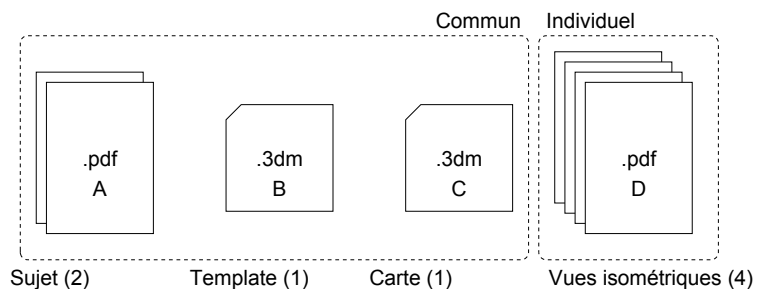


1 LANCEMENT J1 Digital

- Prendre connaissance de sa folie (D)
- Prendre connaissance de son lieu (C)
- Prendre connaissance du template de travail (B)
- Prendre connaissance des règles du jeu (A)

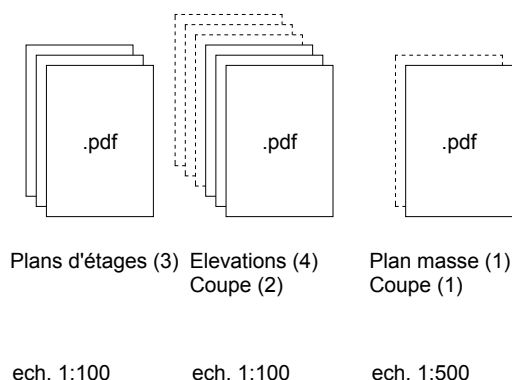
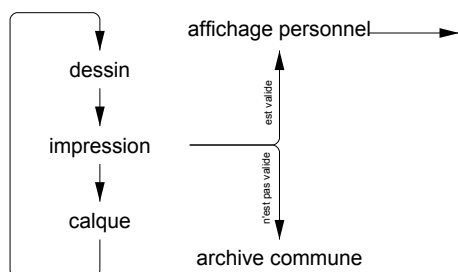
Analogue

- En fin de journée, se rendre sur place pour parcourir et documenter son lieu (notes, croquis, photos)



ech. 1:100

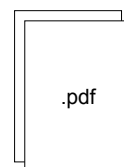
2 PRODUCTION 2D J1-3 Digital & Analogue



! L'enjeu est de qualifier (accès, circulation, ouvertures, orientation) sa Folie en réponse au contexte sur lequel elle s'accidente !

3 PRODUCTION 3D J4-5 Digital

- Modéliser la 3D depuis la 2D
- Make2D d'une vue isométrique choisie
- Impressions et ajustements graphiques
- Insertion du modèle 3D dans une photo prise lors de la visite de site



Vue isométrique (1)
Vue perspective (1)

ech. 1:100

4 RENDU J5 Digital & Analogue

- Rendu analogue sur son espace personnel
- Rendu numérique sur le drive (dossier NOM_PRENOM)

Notation :
40% qualité graphique
40% qualité architecturale
20% archive commune et participation

