

Compte rendu (Bontemps Xavier).

Les tâches à effectuer dans la partie graphisme :

- Une introduction en flash ou vrml.
- Un logo.
- Une bannière.
- Des feuilles de style (css).

Après la réunion pour définir les sous-groupes de travail, mes tâches furent avec d'autres étudiants de réaliser plusieurs logo et bannières pour le site Cap Cheval. Les logiciels que j'ai utilisés sont Photoshop, Gimp et Gif Editor. La première idée de logo fut créée pour un site de vente en ligne de textile, le logo 1 est le résultat de la première étude. Le site de vente en ligne fut abandonné pour un site spécialisé dans le domaine hippique.

Mes tâches pour le site Cap Cheval :

- Un logo.
- Des bannières.
- Une introduction VRML.

Pour la création des logo et bannières sous photoshop, j'ai utilisé des tutoriels pour apprendre le maniement de ce complexe et complet logiciel.

<http://www.i-liquid.be>

<http://www.photoshop-school.org>

Pour participer à la conception de l'introduction vrml, j'ai cherché de la documentation sur le langage vrml déjà utilisé en cours lors des séances de travaux pratiques.

<http://www.web3d-fr.com/tutoriels/Apprendre-VRML.php>

<http://vrmlworlds.free.fr/tutorials.html>

<http://www.geekzone.fr>

Quelques problèmes sont intervenus au niveau de la mise en route du projet en lui même et, au début il fut particulièrement difficile de définir clairement l'objectif principal. Ce sentiment fut ressenti par tout les membres du projet Os-Commerce. La répartition des tâches fut dans l'ensemble bien gérée.

Annexe des créations.



1)Logo (site textile).



2)Ensemble de bannière.