

# Autant en emporte le temps

## le vaisseau - amopix - le pair

13 déc. 2014

<http://>

**Chef de projet**

**Dates de début/fin du projet**

1 août 2014 - 19 sept. 2015

**Avancée**

14%

**Tâches**

57

**Ressources**

21

## Tâches

Nom	Date de début	Date de fin
direction de projet / producteur (15 jours répartis)	01/08/14	07/09/15
chef de projet/direction de production (40 jours répartis)	01/08/14	07/09/15
assistant de production (20 jours répartis)	01/08/14	07/09/15
supervision scientifique (60 jours répartis)	01/08/14	06/07/15
direction artistique (10 jours répartis)	01/08/14	01/09/14
scénario	01/08/14	14/11/14
validation des designs de personnages et scenario	13/10/14	24/10/14
casting des voix	17/11/14	28/11/14
interprétation Damien + Antonia	15/12/14	19/12/14
interprétation All	05/01/15	09/01/15
illustrateur character design personnages principaux	04/08/14	19/09/14
illustrateur character design personnages secondaires	04/08/14	19/09/14
graphisme et interface jeux	08/09/14	14/11/14
perso principaux modélisation (Estelle)	01/09/14	03/10/14
animaux modélisation (vincent)	22/09/14	17/10/14
validation des animaux	20/10/14	31/10/14
perso secondaires modélisation (vincent)	20/10/14	21/11/14
premiers tests d'animation (estelle)	27/10/14	31/10/14
perso principaux UV/textures/setup (gilles)	20/10/14	07/11/14
validation des interfaces/perso. sec./test anime	24/11/14	05/12/14
props modélisation (vincent)	24/11/14	19/12/14
décors modélisation 1ère étape (gilles)	24/11/14	19/12/14
période de congés	22/12/14	02/01/15
validation décors et props	05/01/15	16/01/15
décors + props UV/textures (Gilles)	05/01/15	23/01/15
storyboard/animatique (Benoit)	17/11/14	16/01/15
design sonore (phase1)	26/01/15	06/02/15
composition musicale phase 1	26/01/15	06/02/15
perso secondaires UV/textures/ (estelle)	02/02/15	20/02/15

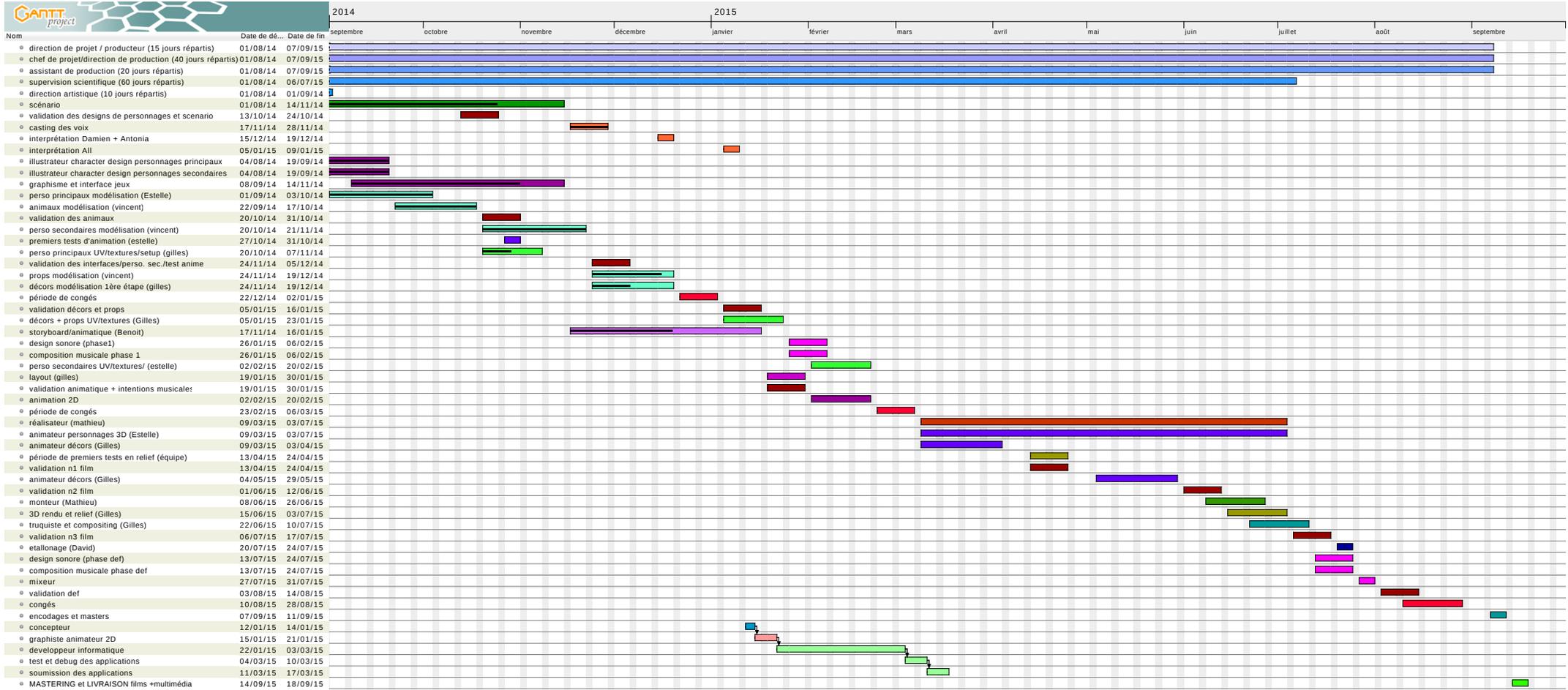
## Tâches

Nom	Date de début	Date de fin
layout (gilles)	19/01/15	30/01/15
validation animatique + intentions musicales	19/01/15	30/01/15
animation 2D	02/02/15	20/02/15
période de congés	23/02/15	06/03/15
réalisateur (mathieu)	09/03/15	03/07/15
animateur personnages 3D (Estelle)	09/03/15	03/07/15
animateur décors (Gilles)	09/03/15	03/04/15
période de premiers tests en relief (équipe)	13/04/15	24/04/15
validation n1 film	13/04/15	24/04/15
animateur décors (Gilles)	04/05/15	29/05/15
validation n2 film	01/06/15	12/06/15
monteur (Mathieu)	08/06/15	26/06/15
3D rendu et relief (Gilles)	15/06/15	03/07/15
truquiste et compositing (Gilles)	22/06/15	10/07/15
validation n3 film	06/07/15	17/07/15
etallonnage (David)	20/07/15	24/07/15
design sonore (phase def)	13/07/15	24/07/15
composition musicale phase def	13/07/15	24/07/15
mixeur	27/07/15	31/07/15
validation def	03/08/15	14/08/15
congés	10/08/15	28/08/15
encodages et masters	07/09/15	11/09/15
concepteur	12/01/15	14/01/15
graphiste animateur 2D	15/01/15	21/01/15
developpeur informatique	22/01/15	03/03/15
test et debug des applications	04/03/15	10/03/15
soumission des applications	11/03/15	17/03/15
MASTERING et LIVRAISON films +multimédia	14/09/15	18/09/15

## Ressources

Nom	Rôle par défaut
Vaisseau (Pascaline + Franck)	chef de projet/direction de production
Hélène Bastian et Jannis Von der Heiden	assistants de production
Gilles Pierrevelcin et Agnès Isaac	supervision scientifique
mathieu rolin	production/écriture/réalisation
Gilles Dillenseger	modélisation/setup/UV/textures décors
Estelle Chaloupy	animatrice 1
Benoit Ciarlo	animatrice 2
stagiaire animation 1	stagiaire animation 1
stagiaire animation 2	stagiaire animation 2
Benoit Ciarlo	graphiste 2D
David Chantoiseau	monteur étalonneur
Fouzi Louahem	création graphique/direction artistique/programmation application, direct
Jeremy - jim - Grandcamp	composition musicale
Régis Diebold	sound design
Patrick Préjean	comédien voix off
Damien Boisseau	comédien voix off
Antonia de Rendinger	comédien voix off
Maxime Couturat	illustrateur/character design/colorboard
Luc tharin	responsable son et casting
Universciences	validation
Vincent Nivet	modélisation/setup/UV/textures perso principaux

## Diagramme de Gantt



## Diagramme des Ressources

