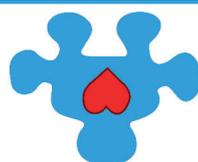


P o r t f o l i o
S i r i a n D e l a m a r e



Mars 2023

**Vous pouvez consulter les travaux de Sirian Delamare
sur son site personnel et sur ses pages web :**

<http://sirian.fr>

<https://www.artstation.com/siriandelamare>

<https://sirian-delamare.itch.io/>

Mail : dstevens@club-internet.fr



Table des matières

1- Sites personnel de Sirian Delamare	3
2- Jeux vidéos	4
3- Environment Art créé avec Blender et Unreal	6
4- Calques Photoshop	7
5- Objets 3D créés avec Blender et Maya	8
6- Textures procédurales	38
7- Impression 3D	42
8- Animations	43
9- Dessins vectoriels	45
10- Dessins à la tablette graphique	50
11- Peintures à l'acrylique	58
12- Dessins au crayon plomb	64
13- Dessins aux feutres	65
14- Bandes dessinées	70
15- Projet de pictogrammes	71
16- Jeux de logique	75
17- Vidéos d'acquisition du langage	76
18- Manuel d'utilisation de logiciels	77
19- Peintures à l'acrylique	79



1- Sites personnel de Sirian Delamare

1.1- Site personnel de Sirian Delamare : sirian.fr

Site : <http://sirian.fr/>

Sirian Delamare est un étudiant de 21 ans qui est inscrit en première année du programme «3D Temps réel» de l'école Hétic. Il produit des jeux de communication pour aider les autres qui, come lui, veulent dépasser leurs caractéristiques autistiques.

Vous trouvez entre autres sur ce site les éléments suivants :

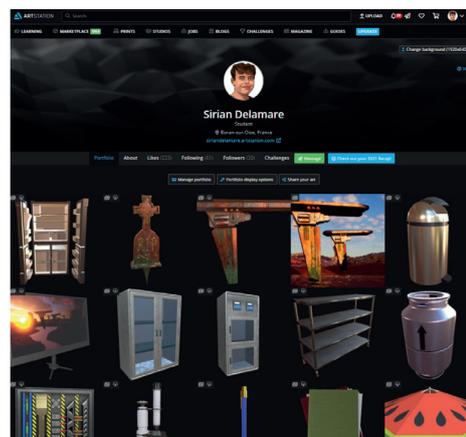
- Objets 3D et textures procédurales,
- Dessins, peintures,
- Vidéos d'acquisition du langage,
- Tutoriels de dessin, de musique, de cuisine, de jardinage, de logiciels informatiques ,
- Morceaux de musique,
- Jeux vidéo de FPS, de sport, de plateforme
- Manuels de création de jeu vidéo, de musique électronique,
- Jeux verbaux de «cartes visuelles»



1.2- Pages sur Artstation : siriandelamare.artstation.com

Site : <https://www.artstation.com/siriandelamare>

Sirian a créé une page dans le site Artstation dans laquelle il place des objets et des textures qu'il réalise avec des logiciels de 3D et de texturing comme Maya, Blender, Substance Designer, Substance Painter, Quixel, Photoshop, ... Il produit principalement des accessoires qui peuvent être utilisés dans des jeux vidéo.



1.3- Pages sur Itch.io: sirian-delamare.itch.io

Site : <https://sirian-delamare.itch.io/>

Sirian a créé une page dans le site Itch.io dans laquelle il place des jeux vidéos FPS, de sport et de plateforme qu'il produit avec les moteurs de jeux Unity et Unreal Engine 4.





2- Jeux vidéos

2.1- Jeu FPS Unity : «Les deux tours»

- Pitch du jeu « Les deux tours »

Le joueur FPS doit se balader dans les salles, les tours, les ponts, les labyrinthes de ce jeu pour détruire tous les robots ennemis et récupérer les récompenses afin de gagner le jeu.

Il n'y a qu'un seul niveau dans ce jeu. J'ai placé des menus de navigation et un panneau de score pour compter le nombre d'ennemis détruits et de cookies attrapés.

J'ai utilisé des scripts et des animations qui servent à ouvrir des portes et à faire glisser des ponts. J'ai appris à utiliser des scripts qui servent à générer des personnages ennemis.



- Présentation du jeu «Les deux tours»

Ce jeu vidéo de FPS a été réalisé à l'automne 2020 dans le cadre d'un stage «Jeu vidéo» dans l'école des Gobelins qui est située à Paris. Ce stage s'est déroulé entre le lundi 19 octobre jusqu'au vendredi 23 octobre 2020.

J'ai créé avec Blender et Unity des tours, des escaliers, des ponts et des labyrinthes de ce jeu vidéo. J'ai aussi placé dans les salles des objets décoratifs, des récompenses, des ennemis que j'ai récupérés dans le Asset Store d'Unity.



JEU VIDÉO «LES DEUX TOURS»

Logiciels > Unity et blender

Date > 25 janvier 2021

- Téléchargement du jeu « Les deux tours »

Ce jeu vidéo peut être téléchargé à partir des deux sites suivants :

- www.autismacquisition.com

- <https://sirian-delamare.itch.io/deux-tours>

2.2- Jeu FPS Unity : «L'espace»

- Pitch du jeu «L'espace»

Le joueur FPS doit se balader dans les salles de ce jeu pour détruire tous les robots ennemis et les récompenses afin de gagner le jeu.

- Présentation du jeu «L'espace»

Ce jeu vidéo de FPS a été réalisé en 2020 dans le cadre d'un stage «Jeu vidéo» dans l'école des Gobelins qui est située à Paris. Ce stage s'est déroulé entre le lundi 6 juillet jusqu'au vendredi 11 juillet 2020.

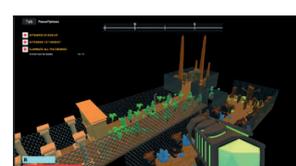
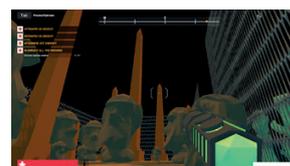
J'ai créé avec Blender et Unity des salles qui sont reliées par des couloirs. J'ai placé dans les salles des objets décoratifs, des récompenses, des ennemis que j'ai récupérés dans le Asset Store d'Unity.

- Téléchargement du jeu « L'espace »

Ce jeu vidéo peut être téléchargé à partir des deux sites suivants :

- www.autismacquisition.com

- <https://sirian-delamare.itch.io/espace>



JEU VIDÉO « L'ESPACE »

Logiciels > Unity et blender

Date > 25 janvier 2021



2.4- Jeu Plateformer Unreal «La forêt»

- Pitch du jeu «La forêt»

Dans ce jeu, le joueur doit sauter d'un pilier à l'autre pour atteindre une zone de victoire. Il peut attraper des pièces d'or dans son parcours.

Il n'y a qu'un seul niveau dans ce jeu. J'ai placé des menus de navigation et un panneau de score pour compter le nombre de pièces attrapées. Je vous souhaite de bien vous amuser avec mon mini jeu vidéo « Forêt ».

- Présentation du jeu «La forêt»

Ce jeu vidéo de plateforme a été créé en suivant un tutoriel de Jean Charpentier. Ce tutoriel s'intitule «Unreal Engine 4 pour débutants». Vous pouvez trouver ce tutoriel sur le site internet Udemy.com.

- Téléchargement du jeu «La forêt»

Ce jeu vidéo peut être téléchargé à partir des deux sites suivants :

- www.autismacquisition.com
- <https://sirian-delamare.itch.io/fort>



JEU VIDÉO « LA FORÊT »

Logiciels > Unreal et Udemy
Date > 21 janvier 2021

2.3- Jeu Sport Unity : «Score»

- Pitch du jeu «Score»

Dans ce jeu, le joueur doit pousser un ballon de football vers un but sans toucher les plots. Il n'a que 30 secondes pour réussir.

- Présentation du jeu «Score»

Ce jeu vidéo de sport a été réalisé en 2019 sous la direction de monsieur Christian dans le cadre de ses cours internet à distance de création d'objet 3D et de jeu vidéo. Je me suis inscrit à ses cours grâce à la plateforme en ligne «SuperProf».

- Téléchargement du jeu « Score »

Ce jeu vidéo peut être téléchargé à partir des deux sites suivants :

- www.autismacquisition.com
- <https://sirian-delamare.itch.io/score>



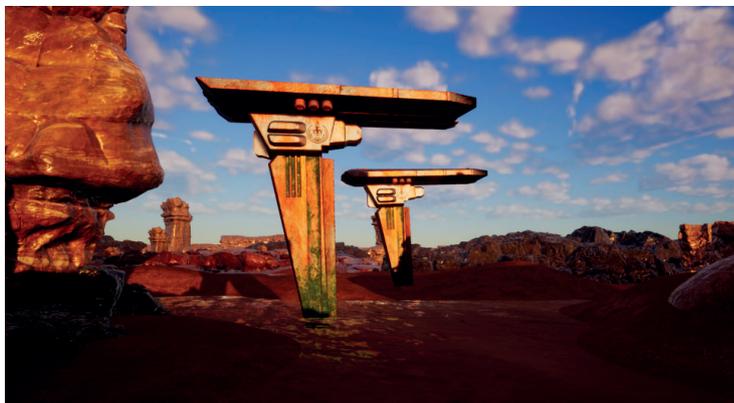
JEU VIDÉO « SCORE »

Logiciels > Unity et blender
Date > 21 février 2021



3- Environment Art créé avec Blender et Unreal

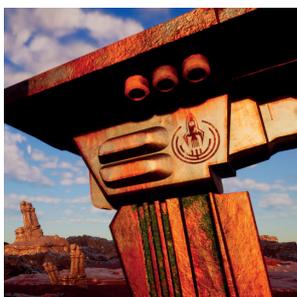
3.1- Environment Art «Vaisseau Kiev»



LES VAISSEAUX KIEV

Logiciels > Blender, Illustrator,
Quixel Bridge,
Substance Painter
et Unreal Engine

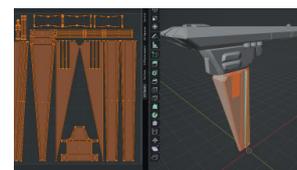
Date > 30 Juin 2021



LE VAISSEAU KIEV

Logiciels > Blender, Illustrator,
Quixel Bridge,
Substance Painter

Date > 28 Juin 2021



4- Calques Photoshop

4.1- Atelier « Photoshop » à l'école Hétic à Paris en 2023



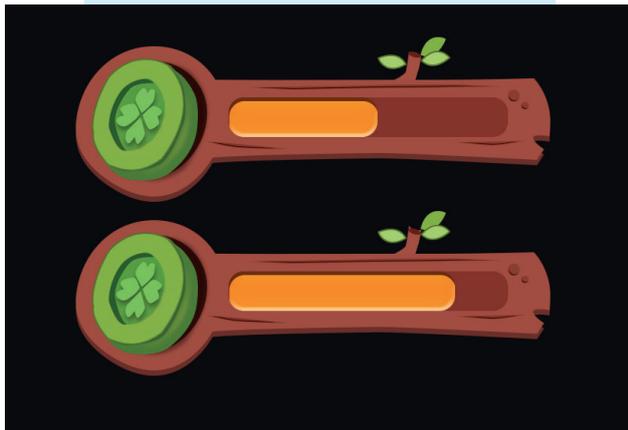
ICONE FLACON

Techique > Calque Photoshop
Date > 28 Février 2023



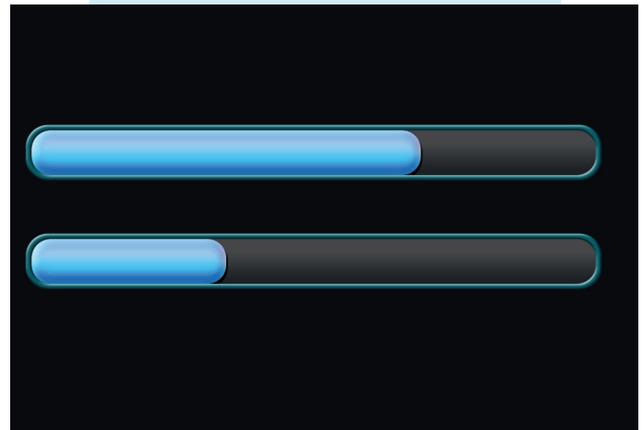
DIGICODE

Techique > Calque Photoshop
Date > 25 Janvier 2023



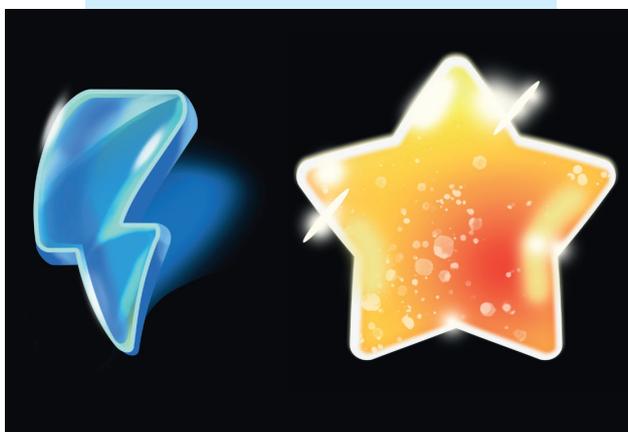
BARRE DE PROGRESSION #1

Techique > Calques Photoshop
Date > 28 Février 2023



BARRE DE PROGRESSION #2

Techique > Calques Photoshop
Date > 25 Janvier 2023



ICÔNES ECLAIR ET ETOILE

Techique > Calque Photoshop
Date > 26 Février 2023



BOUTONS JOUER ET STOP

Techique > Calque Photoshop
Date > 29 Février 2023



5- Objets 3D créés avec Blender et Maya

5.1- Les maisons



LA MAISON #1

Logiciels > Blender, Maya,
Photoshop, Illustrator,
Substance Painter
et Substance Designer

Date > 21 Décembre 2022



LA PAGODE

Logiciel > Blender

Date > 15 Décembre 2022





5.2- Les machines



PLYMOUTH FURY 1958

Logiciel > Blender

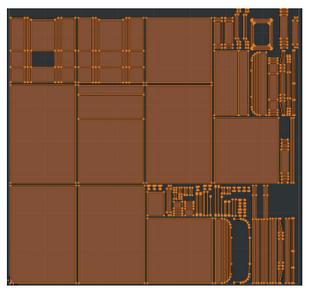
Date > 15 Décembre 2022



LA MACHINE À CAFÉ

Logiciels > Blender, Maya, Substance Designer et Substance Painter

Date > 5 Juillet 2022





5.3- Les instruments de musique



LE PIANO

Logiciels > Blender, Maya,
Substance Designer
et Substance Painter

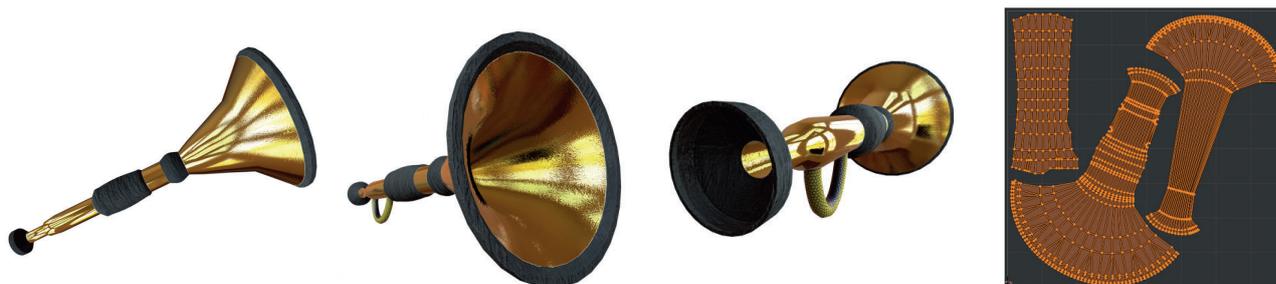
Date > 1er mars 2023



LE CLAIRON

Logiciels > Blender, Maya,
Substance Designer
et Substance Painter

Date > 28 septembre 2022





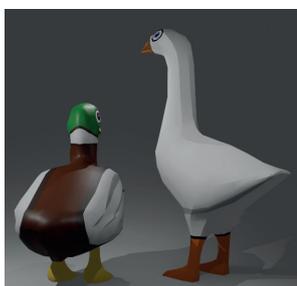
5.4- Le animaux



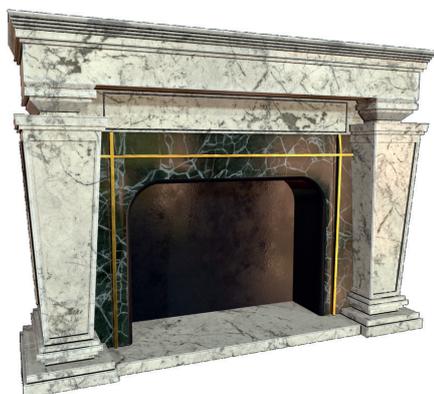
ROBERT ET MARCEL

Logiciel > Blender

Date > 21 Décembre 2022



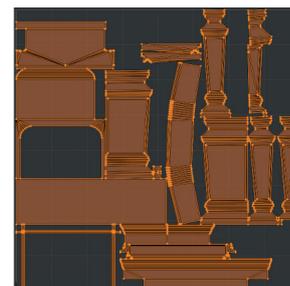
5.5- La cheminée



LA CHEMINÉE

Logiciels > Blender, Maya,
Substance Designer
et Substance Painter

Date > 29 Octobre 2022





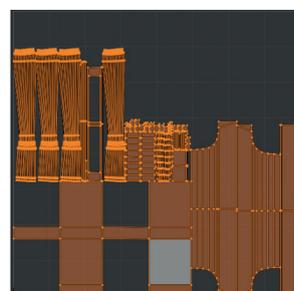
5.6- Les tables



LA TABLE DE MUR

Logiciels > Blender,
Maya, X-Normals,
Substance Designer
et Substance Painter

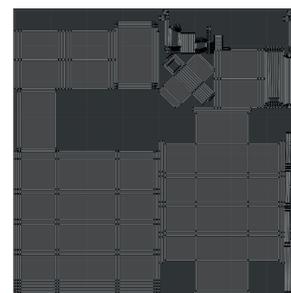
Date > 19 octobre 2022



LA TABLE À ROULETTES

Logiciels > Blender,
Maya
et Substance Painter

Date > 29 août 2021

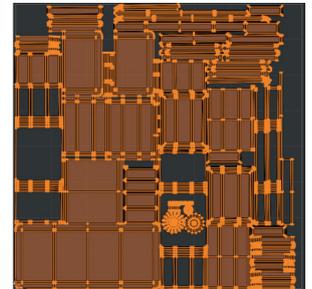




LE BUREAU

Logiciels > Blender,
Maya, X-Normals,
Substance Designer
et Substance Painter

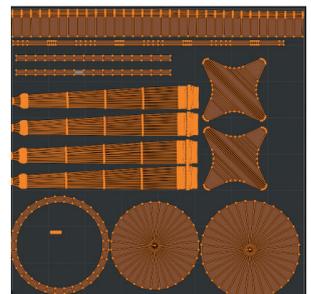
Date > 19 octobre 2022



LA TABLE RONDE

Logiciels > Blender,
Maya,
Substance Designer
et Substance Painter

Date > 3 mars 2022





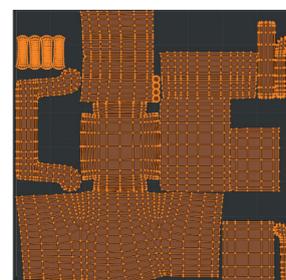
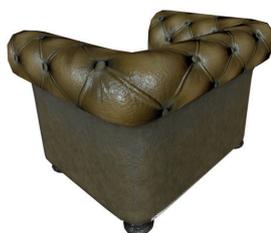
5.7- Les fauteuils



LE FAUTEUIL CHESTERFIELD

Logiciels > Blender,
Maya
et Substance Painter

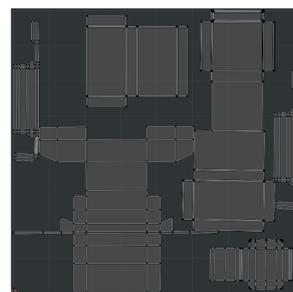
Date > 15 Septembre 2022



LE FAUTEUIL

Logiciels > Blender,
Maya
et Substance Painter

Date > 12 février 2021





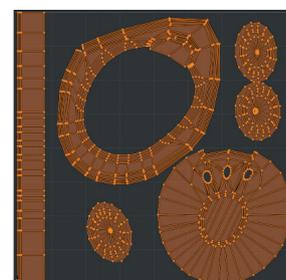
5.8- La salle de bain



LE JACUZZI

Logiciels > Blender,
Maya,
Substance Designer
et Substance Painter

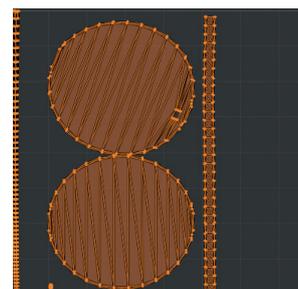
Date > 18 Avril 2022



LE PAPIER

Logiciels > Blender,
Maya
et Substance Painter

Date > 19 Octobre 2022





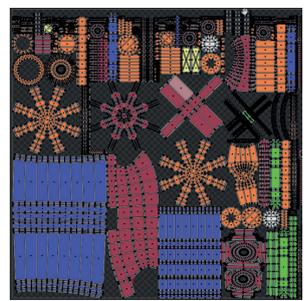
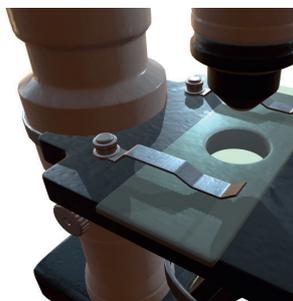
5.9- Le laboratoire



LE MICROSCOPE

Logiciels > Blender, Maya
et Substance Painter

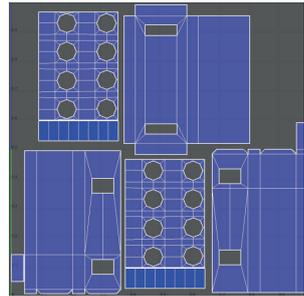
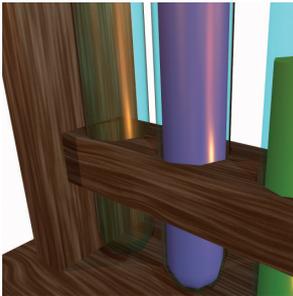
Date > 4 novembre 2021



LES FIOLES

Logiciels > Blender, Maya,
Substance Painter

Date > 7 septembre 2021

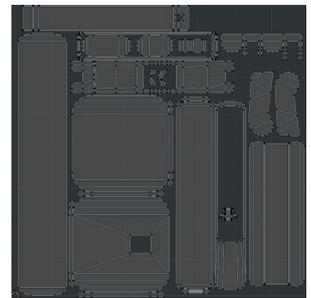




LA LAMPE

Logiciels > Blender, Maya,
Substance Painter

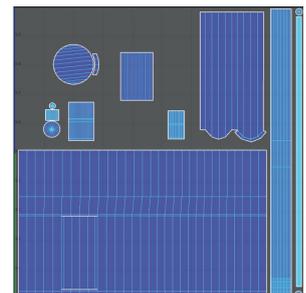
Date > 18 mai 2021

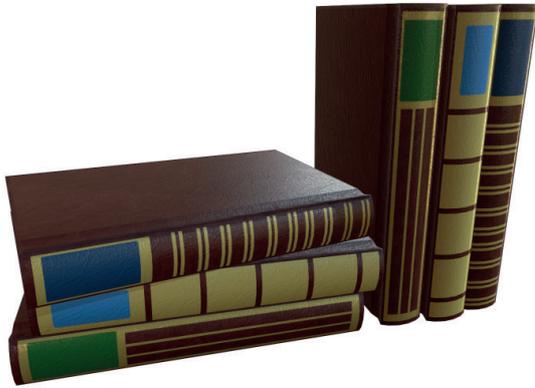


LE STYLO

Logiciels > Maya, X Normals
et Substance Painter

Date > 29 Octobre 2021

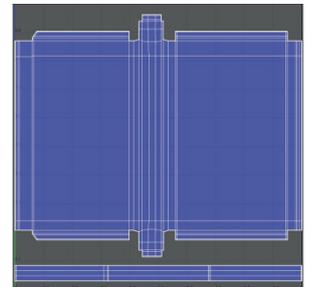
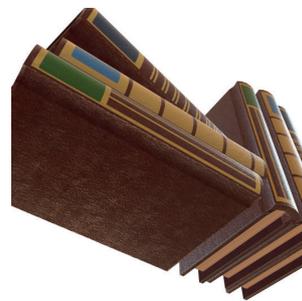




LES LIVRES

Logiciels > Blender, Maya, Illustrator,
et Substance Painter

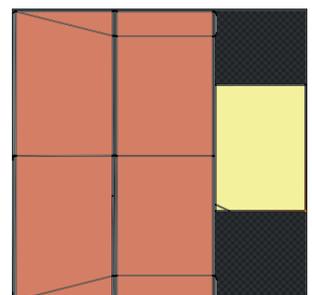
Date > 26 Novembre 2021



LES CHEMISES

Logiciels > Blender, Maya
et Substance Painter

Date > 28 octobre 2021





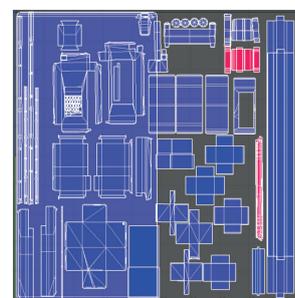
5.10- Les frigos



LE FRIGO À DOUBLE PORTES

Logiciels > Blender, Maya, photoshop, Illustrator, Substance Painter, X Normals et Unreal

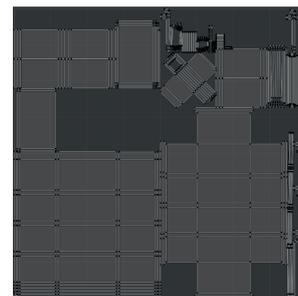
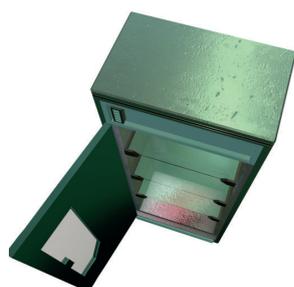
Date > 18 mai 2021



LE FRIGO VERT

Logiciels > Blender, Maya et Substance Painter

Date > 19 février 2021





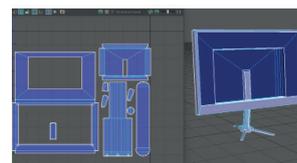
5.11- L'écran



L'ÉCRAN

Logiciels > Blender, Maya, Unreal
et Substance Painter

Date > 21 Septembre 2021
L'image affichée dans l'écran à été
créée avec Unreal Engine



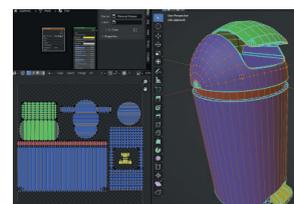
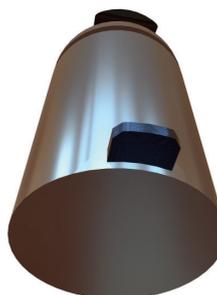
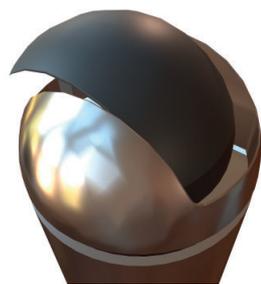
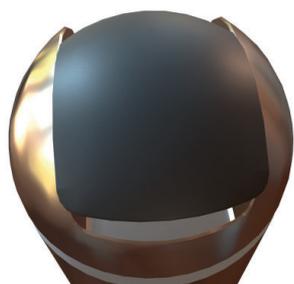
5.12- La poubelle



LA POUBELLE

Logiciels > Blender, Maya
et Substance Painter

Date > 11 septembre 2021



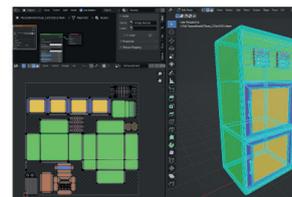


5.13- Les placards

LE PLACARD À BOUTONS

Logiciels > Blender, Maya
et Substance Painter

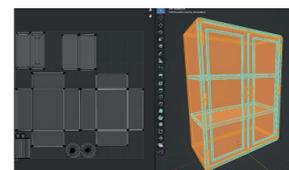
Date > 12 Octobre 2021



LE PLACARD VITRÉ

Logiciels > Blender, Maya
et Substance Painter

Date > 5 Novembre 2021





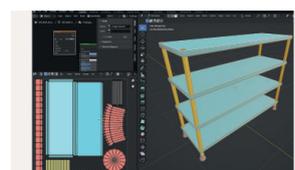
5.14- Les étagères



L'ÉTAGÈRE

Logiciels > Blender, Maya
et Substance Painter

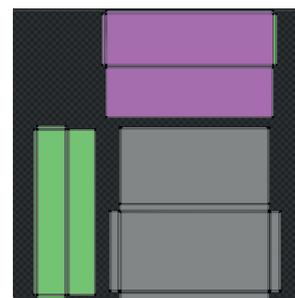
Date > 15 Octobre 2021



BIBLIOTHÈQUE BILLY

Logiciels > Blender
et Substance Painter

Date > 16 octobre 2021





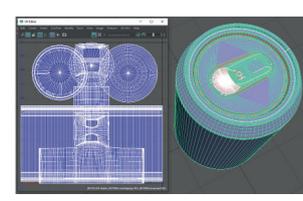
5.15- Les tasses et la canette



LA CANETTE

Logiciels > Maya, Illustrator, Photoshop et X Normals

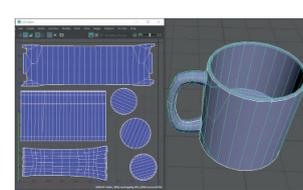
Date > 2 février 2021



LES TASSES

Logiciels > Maya, Photoshop et Substance Painter

Date > 9 Octobre 2021





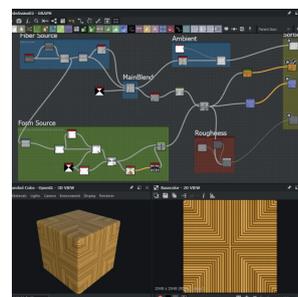
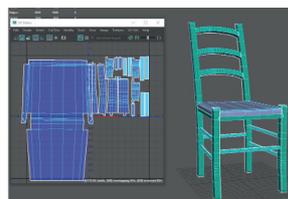
5.16- Les Chaises



LA CHAISE EN PIN

Logiciels > Maya,
Substance Designer
et Substance Painter

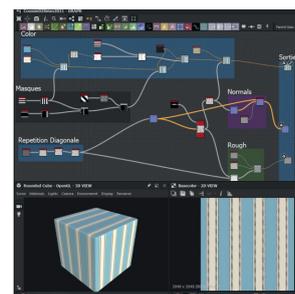
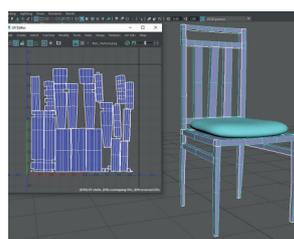
Date > 23 mars 2021



LA CHAISE EN TECK

Logiciels > Maya,
Substance Designer
et Substance Painter

Date > 22 mars 2021





LA CHAISE DE MÉTAL

Logiciels > Maya, Blender
et Substance Painter

Date > 3 avril 2021



LA CHAISE RESULT

Logiciels > Blender,
Substance Designer
et Substance Painter

Date > 27 mars 2021

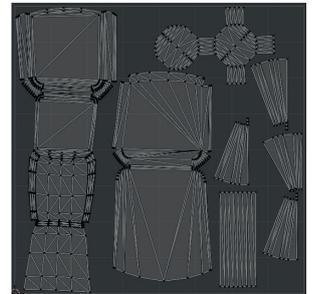
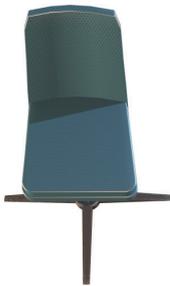




LA CHAISE PIVOTANTE

Logiciels > Maya, Blender
et Substance Painter

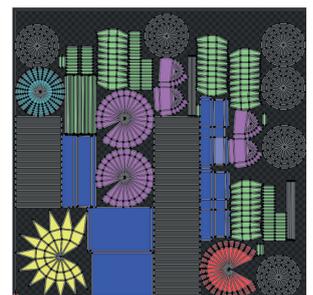
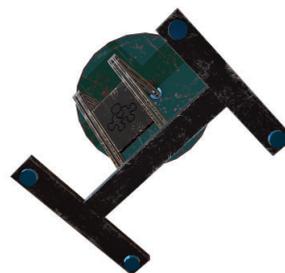
Date > 10 avril 2021



LE TABOURET

Logiciels > Maya, Blender
et Substance Painter

Date > 12 mars 2021





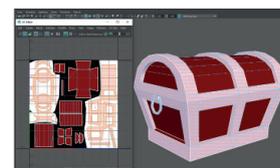
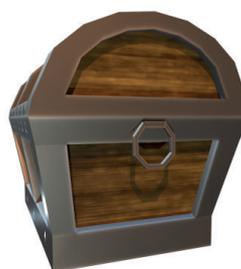
5.17- Les coffres



LE COFFRE DE PIRATE

Logiciels > Maya,
Substance Designer
et Substance Painter

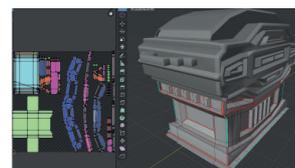
Date > 24 septembre 2020

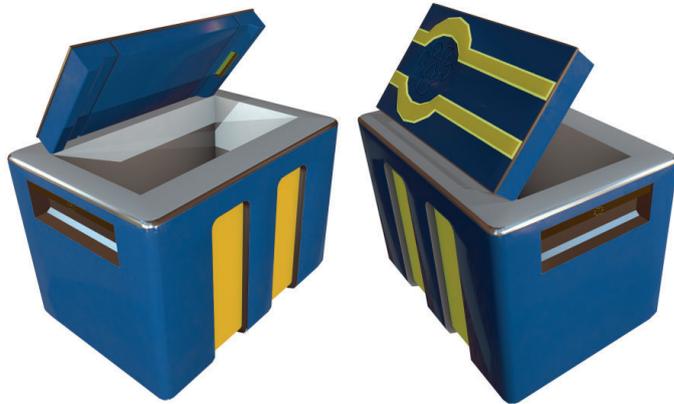


LE COFFRE EN MÉTAL

Logiciels > Maya, Blender
et Substance Painter

Date > 30 mars 2021

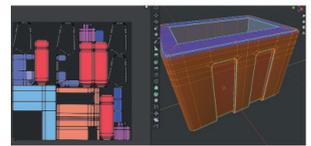




LA GLACIÈRE

Logiciels > Maya, Blender
et Substance Painter

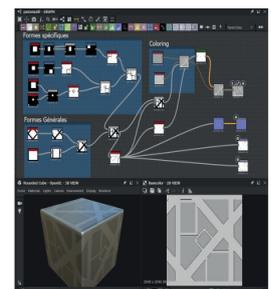
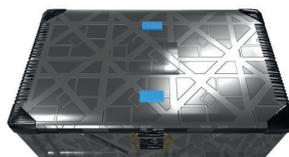
Date > 25 mars 2021



LA MALLE

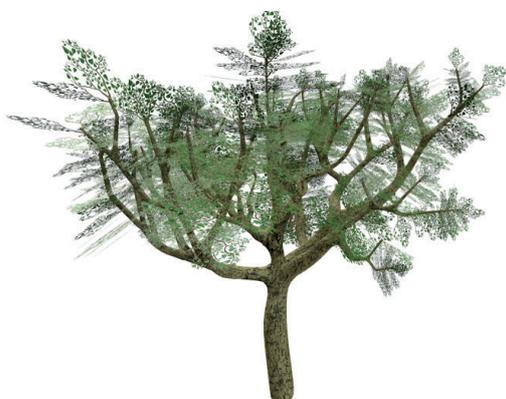
Logiciels > Blender,
Substance Designer
et Substance Painter

Date > 1er décembre 2021





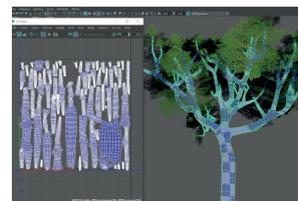
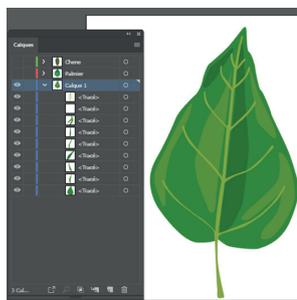
5.18- Les arbres



LE PEUPLIER

Logiciels > Maya, Blender
Substance Designer,
Photoshop
et Illustrator

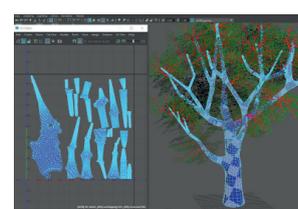
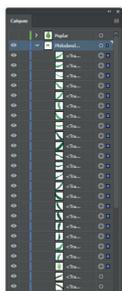
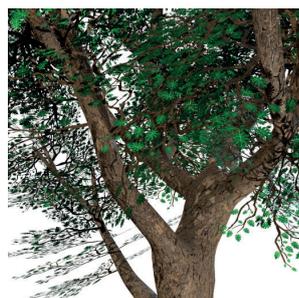
Date > 19 mars 2021



LE PHILODENDRON IMAGINAIRE

Logiciels > Maya, Blender
Substance Designer,
Photoshop
et Illustrator

Date > 15 mars 2021

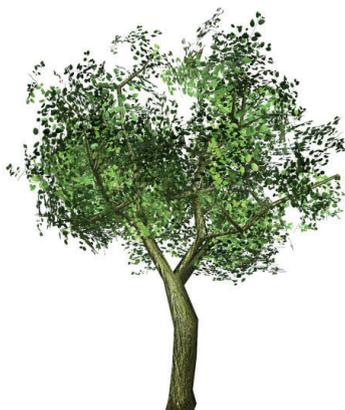
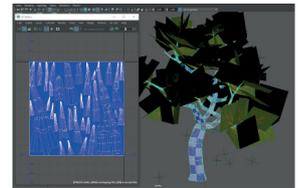
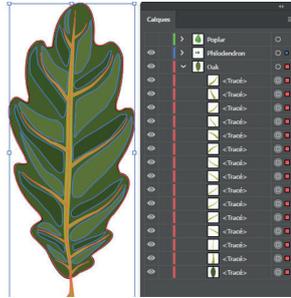




LE CHÊNE

Logiciels > Maya, Blender
Substance Designer,
Photoshop
et Illustrator

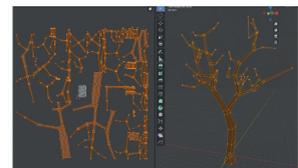
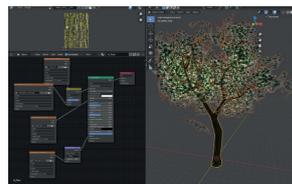
Date > 22 mars 2021



LE NOISETIER

Logiciels > Blender
htexturehaven.com

Date > 18 février 2021



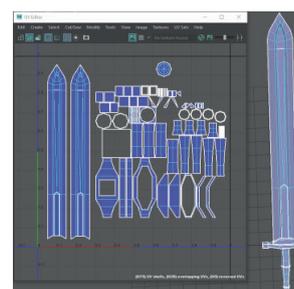
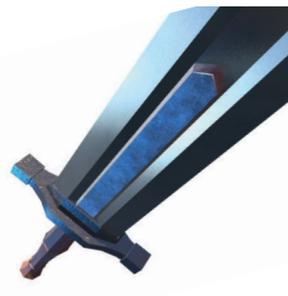
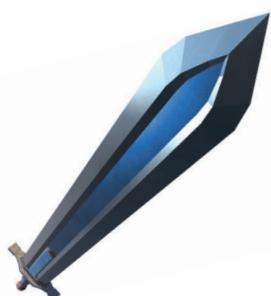
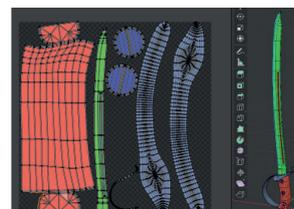


5.19- Les épées

L'ÉPÉE CORSAIRE

Logiciels > Blender,
et Substance Painter

Date > 16 juin. 2020



L'ÉPÉE DE VIKING

Logiciels > Maya,
Quixel
et X Normals

Date > 9 septembre 2021



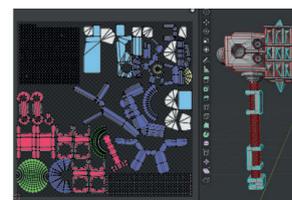
5.20- Les marteaux et la masse



LE MARTEAU POINTU

Logiciels > Blender,
et Substance Painter

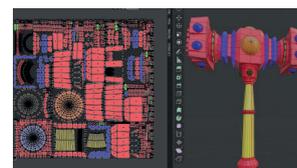
Date > 6 mars 2021



LE MARTEAU DORÉ

Logiciels > Maya,
et Substance Painter

Date > 5 mars 2021



LE MARTEAU EN MÉTAL

Logiciels > Blender,
et Substance Painter

Date > 25 mars 2021



LA MASSE

Logiciels > Blender,
et Substance Painter

Date > 13 février 2021





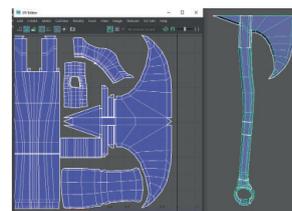
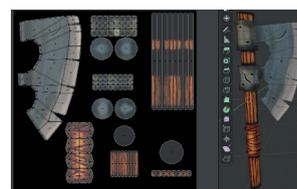
5.21- Les haches

LA HACHE

Logiciels > Blender,

Cette hache a été peinte avec la tablette graphique avec les outils de texture paint de Blender.

Date > 2 septembre 2021



LA CROCHETEUSE

Logiciels > Maya,

Substance Designer
et Substance Painter

Date > 20 mars 2021



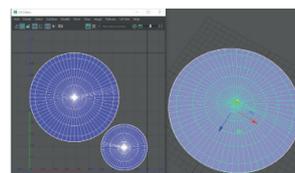
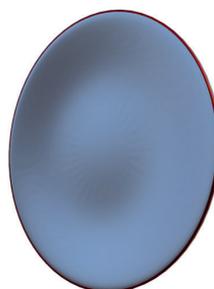
5.22- Les boucliers



LE BOUCLIER DU CAPTAIN AMERICA

Logiciels > Maya, Blender,
X Normals

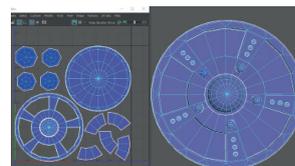
Date > et Substance Painter
3 avril 2021



LE BOUCLIER VIKING

Logiciels > Maya, X Normals,
Substance Designer
et Substance Painter

Date > 3 avril 2021





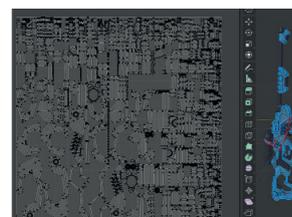
5.23- Les fusils



LE FUSIL BLEU

Logiciels > Blender
et Substance Painter

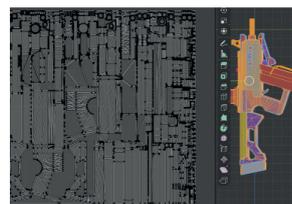
Date > 1er mars 2021



LE FUSIL ROUGE

Logiciels > Blender
et Substance Painter

Date > 2 septembre 2021





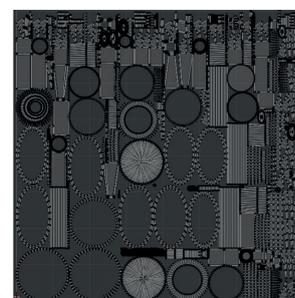
5.24- Les props



LE CANON

Logiciels > Blender, Maya,
Substance Designer
et Substance Painter

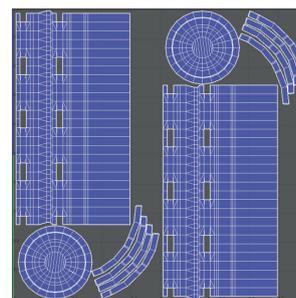
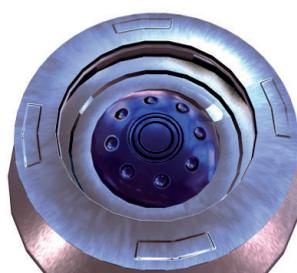
Date > 26 octobre 2020



LE TONNEAU

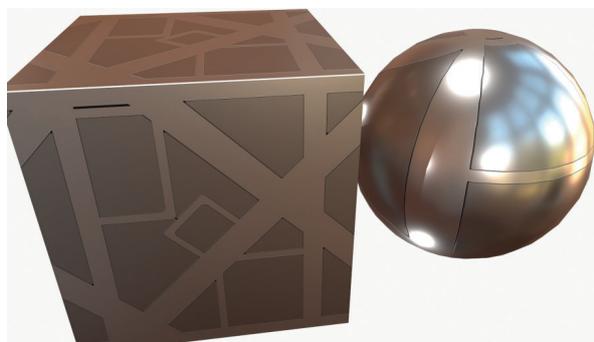
Logiciels > Blender, Maya,
X Normals
et Substance Painter

Date > 28 septembre 2021





6- Textures procédurales



MUR STATION SPATIALE N° 1

Techique > Substance Designer
Date > 15 novembre 2021



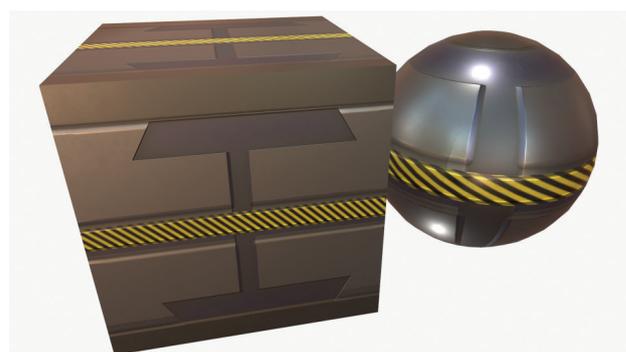
MUR STATION SPATIALE N° 2

Techique > Substance Designer
Date > 16 décembre 2021



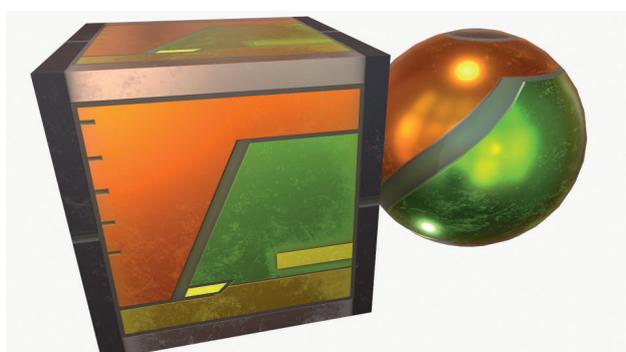
MUR STATION N°3

Techique > Substance Designer
Date > 23 décembre 2021



MUR STATION N°4

Techique > Substance Designer
Date > 3 janvier 2022



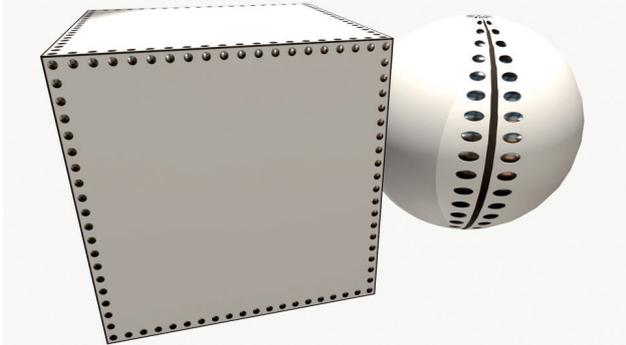
MUR STATION N°5

Techique > Substance Designer
Date > 8 janvier 2022



MUR STATION N°6

Techique > Substance Designer
Date > 10 janvier 2022



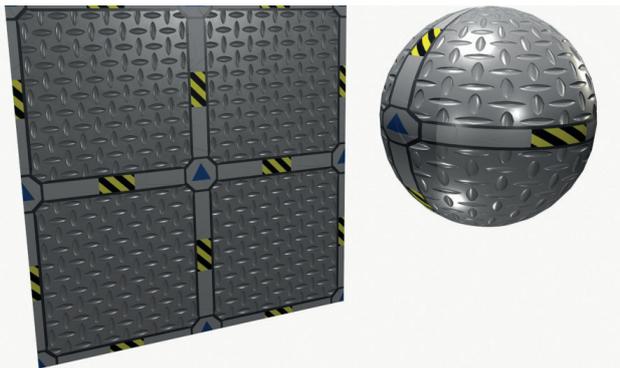
TÔLE CLOUTÉE VAISSEAU

Techique > Substance Designer
Date > 10 octobre 2020



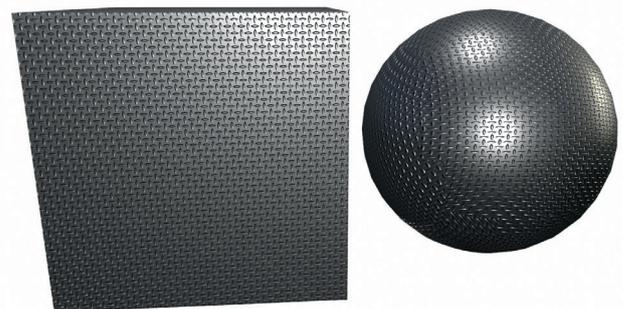
PANNEAU STATION SPATIALE

Techique > Substance Designer
Date > 7 décembre 2021



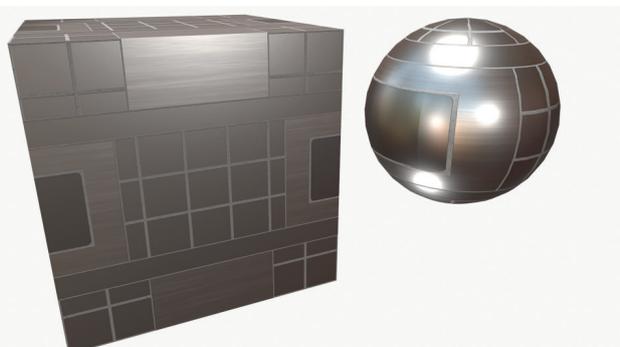
SOL ANTIDÉRAPANT FLÉCHÉ

Techique > Substance Designer
Date > 22 décembre 2020



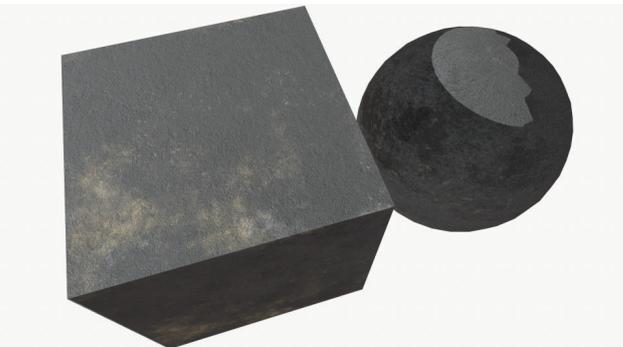
SOL ANTIDÉRAPANT

Techique > Substance Designer
Date > 8 décembre 2020



SOL STATION N°1

Techique > Substance Designer
Date > 11 décembre 2020



SOL TERRE

Techique > Substance Designer
Date > 25 août 2020



BOIS N° 1

Techique > Substance Designer
Date > 8 décembre 2020



BOIS N° 2

Techique > Substance Designer
Date > 23 mars 2021



ECORCE N°1 RODODENDRON

Techique > Substance Designer
Date > 15 mars 2021



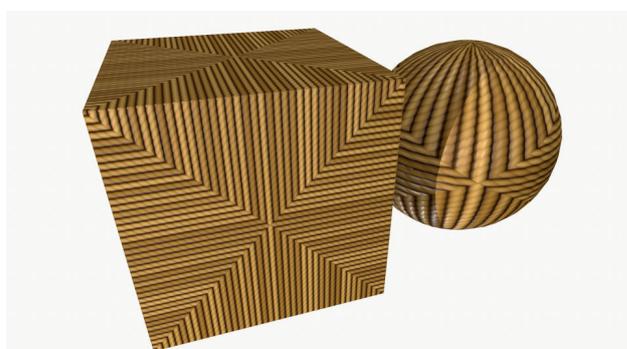
ECORCE N°2 PALMIER

Techique > Substance Designer
Date > 14 mars 2021



BOIS LATTE

Techique > Substance Designer
Date > 27 juin 2020



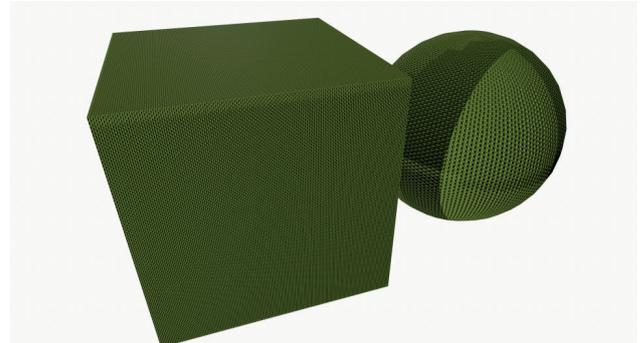
ASSISE CORDE

Techique > Substance Designer
Date > 23 mars 2021



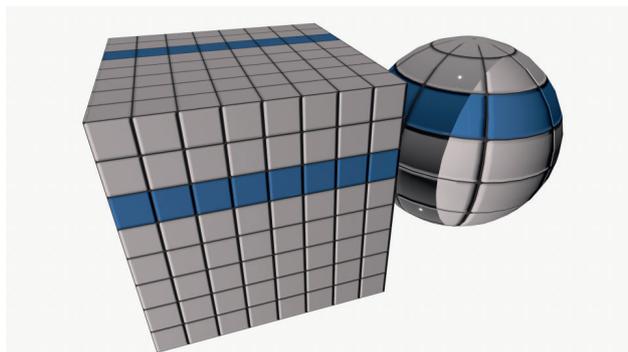
TISSUS COUSSIN

Techique > Substance Designer
Date > 23 mars 2021



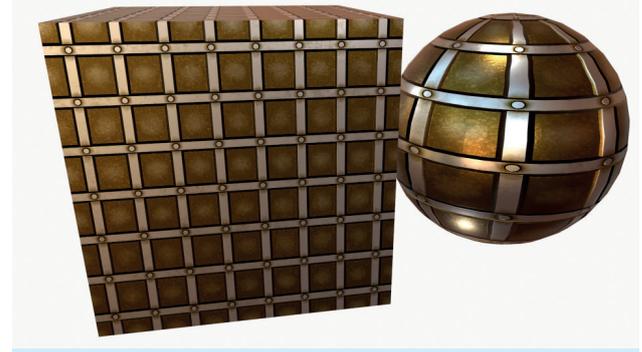
TISSU SIÈGE

Techique > Substance Designer
Date > 28 août 2021



DALLE PISCINE

Techique > Substance Designer
Date > 6 juin 2021



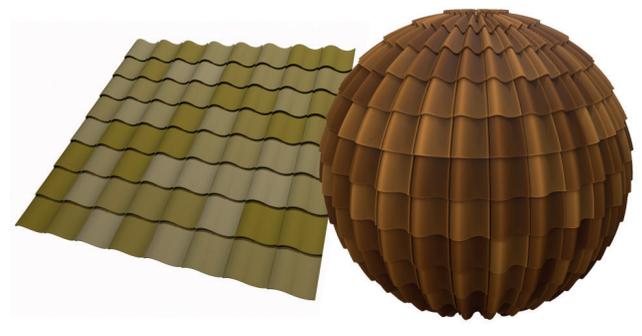
GRILLE

Techique > Substance Designer
Date > 22 juin 2021



TEXTURE ARDOISE

Techique > Substance Designer
Date > 9 février 2021



TEXTURE ARDOISE

Techique > Substance Designer
Date > 29 avril 2021



7- Impression 3D

7.1- Projet d'impression 3D

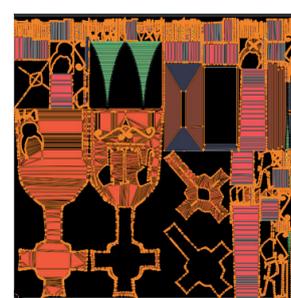


LA PIERRE TOMBALE

Logiciels > Blender
et Substance Painter

Date > 20 Janvier 2022

Modélisation créée et imprimée
à partir d'un dessin de Jérémy Macédo



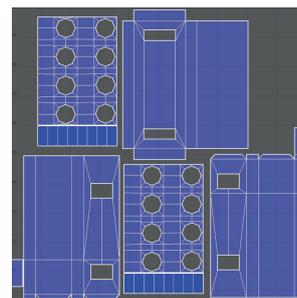
6.2- Le projet d'animation d'un personnage Légo



LE PERSONNAGE LÉGO

Logiciels > Blender (texture paint,
squeletal mash
et animations)
et Unity

Date > 28 décembre 2021





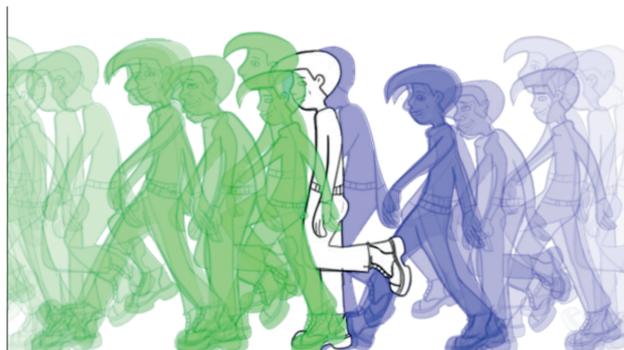
8- Animations

8.1- Animations 2D



LE MARCHEUR À CHAPEAU

Techique > Animate et Photoshop
Animation > Un marcheur traverse la rue
Date > 29 juin 2021



LE MARCHEUR

Techique > Animate et Photoshop
Animation > Un marcheur traverse la rue
Date > 24 juin 2021



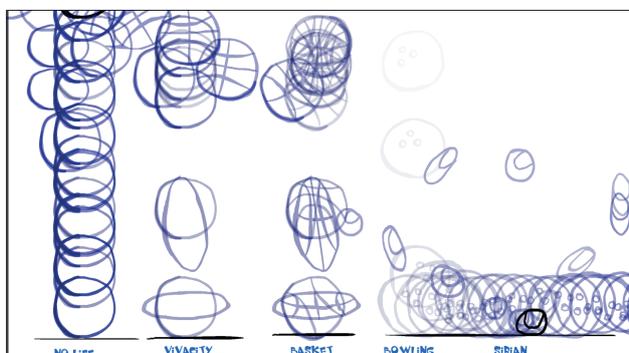
LE TÊTE DANSANTE

Techique > Animate et Photoshop
Animation > Une tête danse
Date > 22 juin 2021



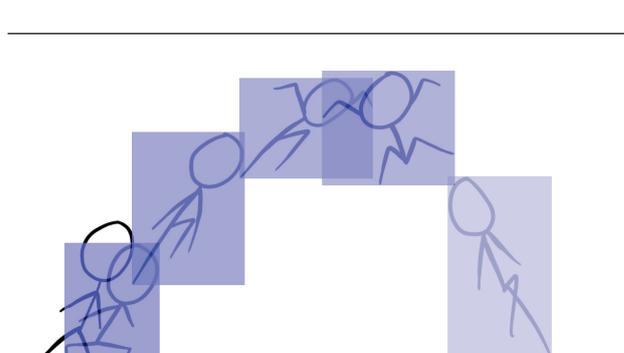
L'HOMME QUI TOURNE LA TÊTE

Techique > Animate et Photoshop
Animation > Un homme tourne la tête
Date > 15 juin 2021



LES BALLEES QUI REBONDISSENT

Techique > Animate et Photoshop
Animation > Des balles rebondissent
Date > 16 juin 2021



LE SAUTEUR

Techique > Animate et Photoshop
Animation > Un personnage saute
Date > 16 juin 2021



8.3- Animation 3 D : La table



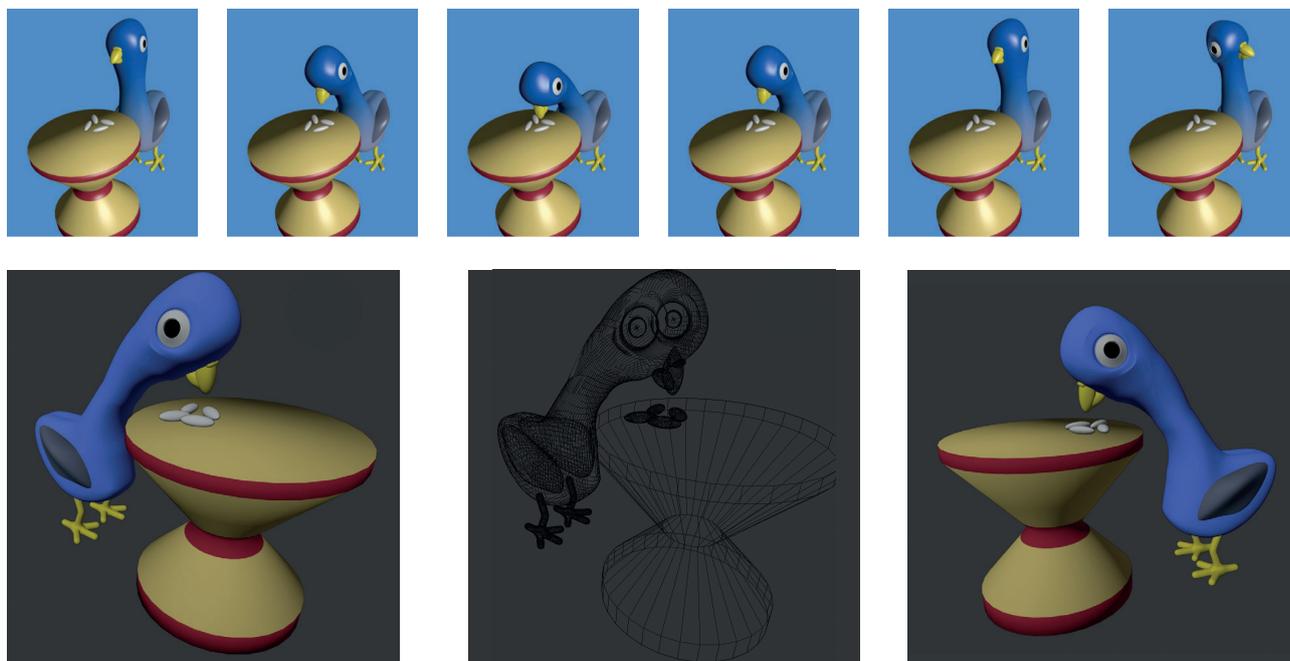
LA TABLE

Techique > Animation réalisée avec Blender

Animation > Une table se construit progressivement élément par élément.

Date > 20 janvier 2020

8.2- Animation 3 D : Le pigeon



LE PIGEON (Réalisé dans un stage Blender à l'école Hétic en avril 2019)

Techique > Blender

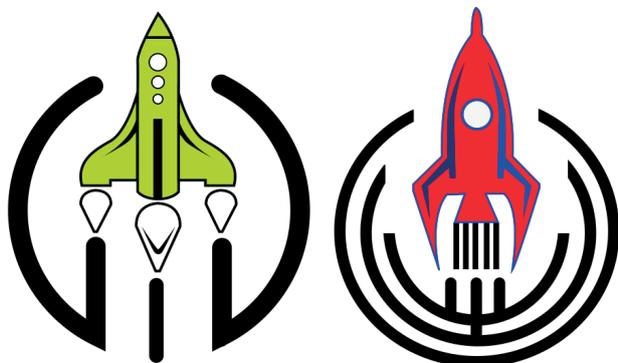
Animation > Un pigeon mange des graines sur une table et se tourne la tête.

Date > 2 mai 2019



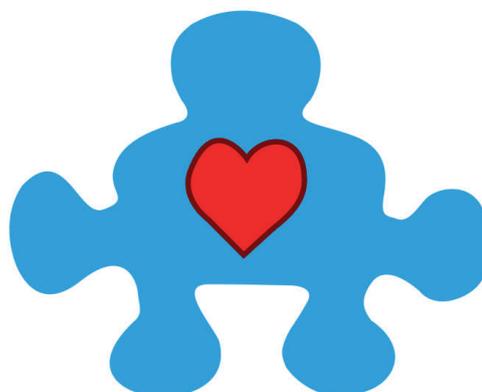
9- Dessins vectoriels

9.1- Les logos



LES FUSÉES

Logiciel > Illustrator
Date > 5 octobre 2021



LOGO AUTISMACQUISITION

Logiciel > Illustrator
Date > 21 juillet 2020



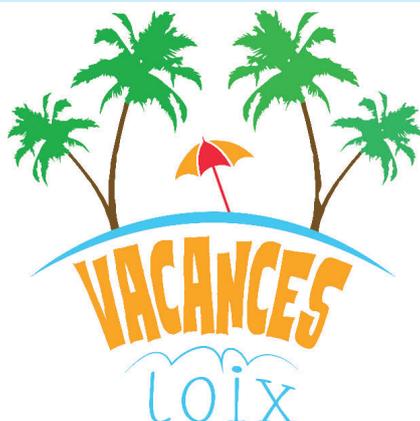
LAMORLAYE D'ANTAN

Logiciel > Illustrator
Date > 28 février 2019



FLEUR

Logiciel > Illustrator
Date > 8 janvier 2019



VACANCES LOIX

Logiciel > Illustrator
Date > 26 février 2019



SUMMER MIAMI 2019

Logiciel > Illustrator
Date > 29 janvier 2019



9.2- Panneaux de signalisation



Techique > Dessins vectoriels réalisés avec Illustrator

Date > 21 juillet 2020



9.3- Les étiquettes des canettes 3D



ÉTIQUETTE DE LA CANETTE « AUTISMACQUISITION »

Techique > Dessin vectoriel réalisé avec Illustrator

Date > 2 février 2021



ÉTIQUETTE DE LA CANETTE « PALMO »

Techique > Dessin vectoriel réalisé avec Illustrator

Date > 15 février 2021



9.4- Les feuilles

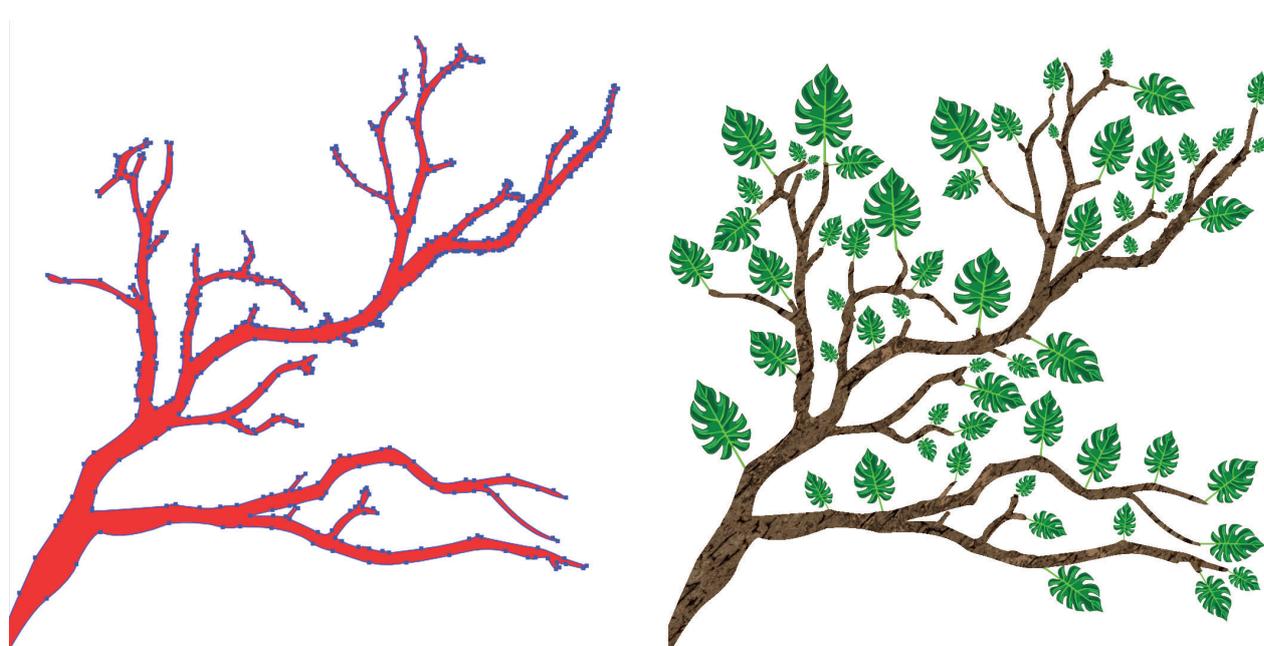


FEUILLES DE PHILODENDRON, DE PEUPLIER ET DE CHÊNE

Techique > Dessin vectoriel réalisé avec Illustrator

Date > 15 février 2021

9.5- Les branches



BRANCHE

Techique > Dessin vectoriel Illustrator

Date > 15 février 2021

BRANCHE

Techique > Collage Photochop

Date > 15 février 2021

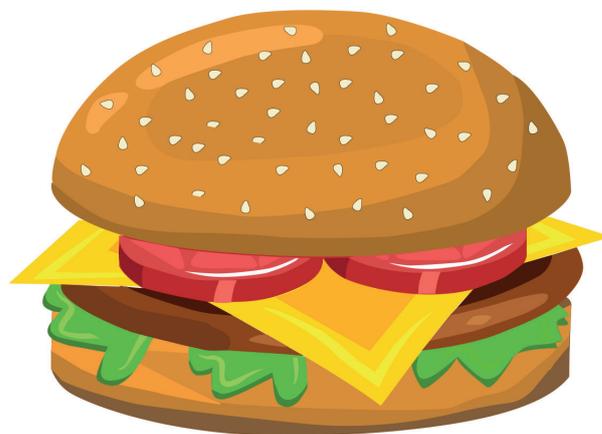


9.6- La nourriture



LES CRÊPES

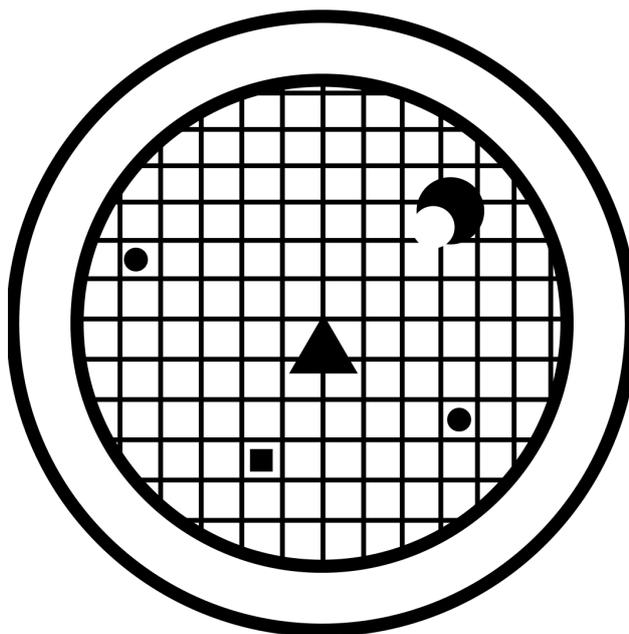
Logiciel > Illustrator
Date > 29 janvier 2021



LE HAMBURGER

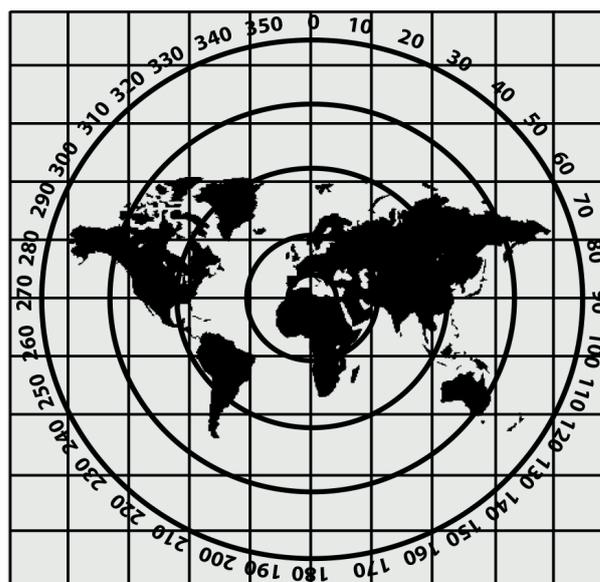
Logiciel > Illustrator
Date > 12 novembre 2021

9.7- Les radars



LE RADAR DE VAISSEAU

Logiciel > Illustrator
Date > 10 novembre 2021



LE RADAR DE FUSÉE

Logiciel > Illustrator
Date > 17 novembre 2021



10- Dessins à la tablette graphique

10.1- Les portraits



FEUILLES DE PHILODENDRON, DE PEUPLIER ET DE CHÊNE

Techique > Tablette graphique

Date > 24 décembre 2021



BRANCHE

Techique > Tablette graphique

Date > 22 septembre 2021



NATHALIE

Techique > Tablette graphique

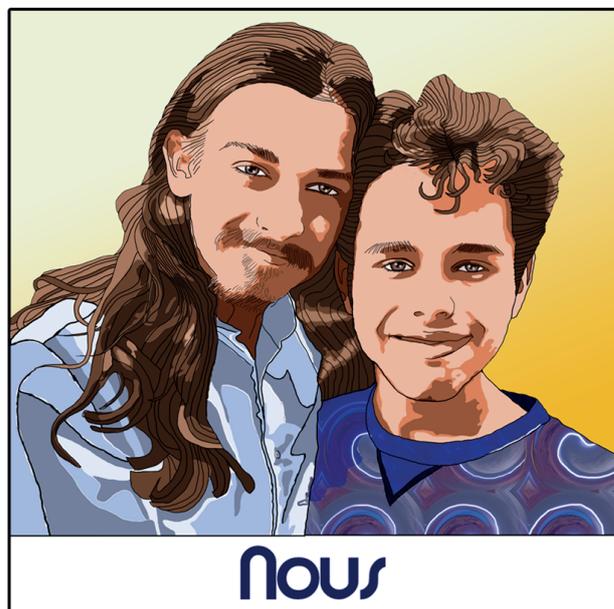
Date > 26 août 2021



AUTO-PORTAIT

Techique > Tablette graphique

Date > 22 mai 2018



ODRIC ET SIRIAN

Techique > Tablette graphique

Date > 4 décembre 2018



MA GRAND-MÈRE ET MOI

Techique > Tablette graphique,

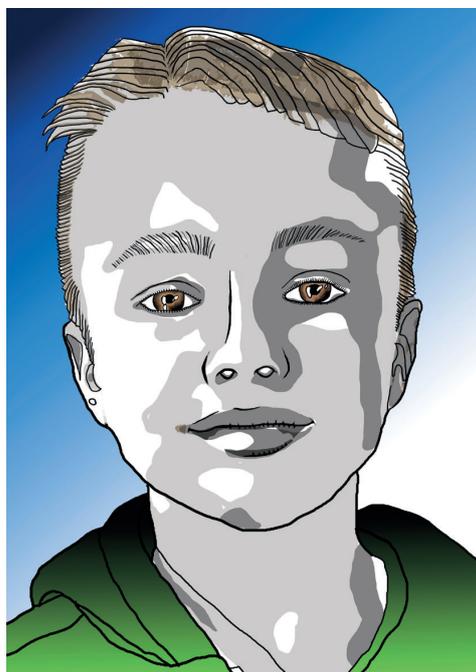
Date > 15 mai 2017



ODRIC ET SIRIAN

Techique > Tablette graphique,

Date > 6 décembre 2019



AXEL

Techique > Tablette graphique
Date > 12 janvier 2018



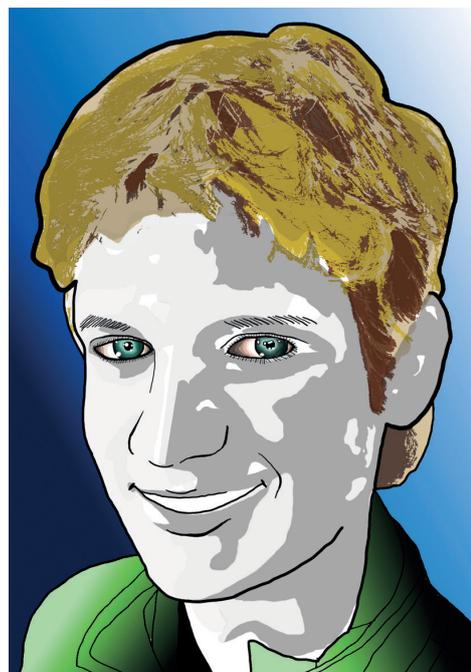
MARIUS

Techique > Tablette graphique
Date > 19 décembre 2017



MARGUERITE

Techique > Tablette graphique
Date > 21 Décembre 2017



JOAS

Techique > Tablette graphique
Date > 27 décembre 201



10.2- Les personnages



LE MOUSTACHU

Techique > Tablette graphique

Date > 5 juin 2020



RICHARD

Techique > Tablette graphique

Date > 27 mars 2021



L'ESPOIR

Techique > Tablette graphique

Date > 29 novembre 2017



LE CRI

Techique > Dessin vectoriel

Date > 4 septembre 2020



PASCAL

Techique > Tablette graphique
Date > 6 février 2021



LA GARGOUILLE

Techique > Tablette graphique
Date > 5 avril 2021



MISS BEAZLY

Techique > Tablette graphique
Date > 2 mars 2021



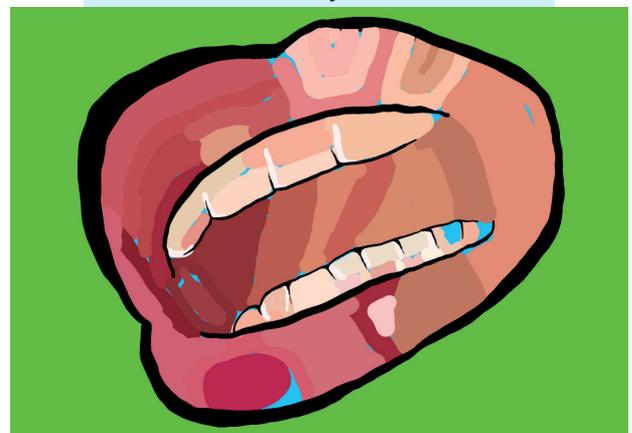
HULK

Techique > Tablette graphique
Date > 10 juin 2020



LE SOURIRE

Techique > Tablette graphique
Date > 3 août 2020



LE SOURIRE

Techique > Tablette graphique
Date > 27 octobre 2020



10.3- Etudes des yeux



L'OEIL N°4

Techique > Tablette graphique

Date > 9 février 2021



L'OEIL N°2

Techique > Tablette graphique

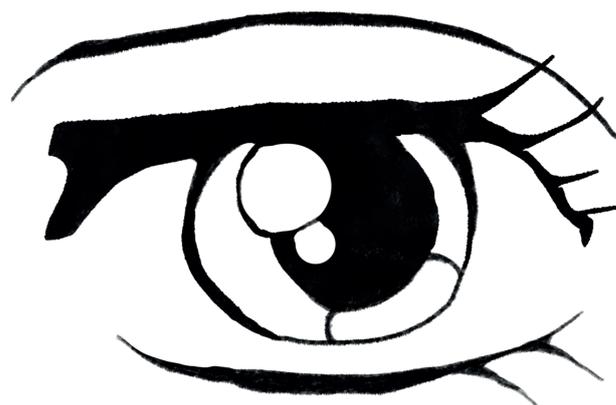
Date > 22 janvier 2021



L'OEIL N°1

Techique > Tablette graphique

Date > 10 janvier 2018



L'OEIL N°3

Techique > Tablette graphique

Date > 27 janvier 2021



10.4- Colorisation d'une planche de BD



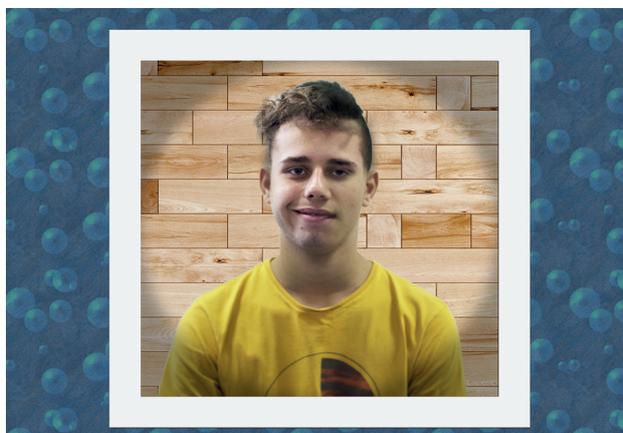
MISE EN COULEUR D'UNE PLANCHE DE BATMAN

Techique > Tablette graphique et Photoshop

Date > 11 octobre 2018



10.5- Atelier « Digital Painting » à l'école Isart à Paris en juillet 2018



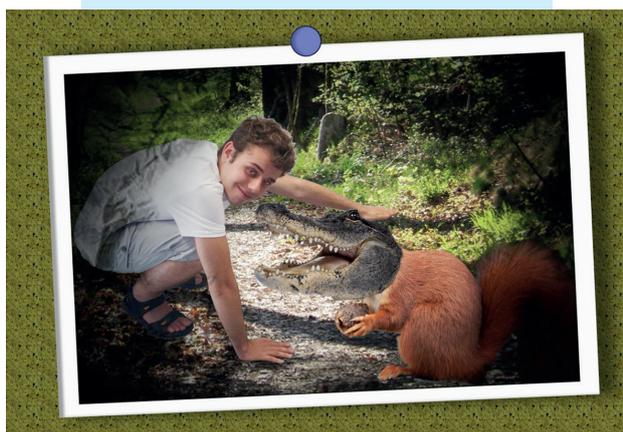
CORPS-TÊTE

Techique > Collage Photoshop
Date > 11 octobre 2018



L'AUTRUCHE

Techique > Collage Photoshop
Date > 6 juillet 2018



CROCO-ÉCUREUIL

Techique > Collage Photoshop
Date > 14 octobre 2018



LES DINOSAURES

Techique > Collage Photoshop
Date > 6 juillet 2018

Glenn Ford and Rita Hayworth



LE BISOU

Techique > Collage Photoshop
Date > 6 juillet 2018



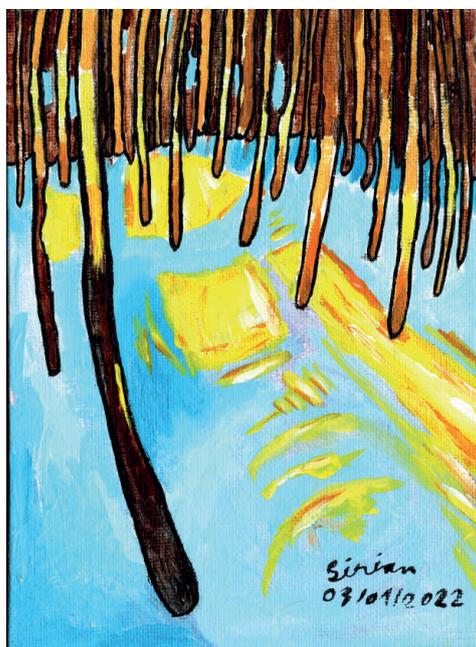
HOMME-SINGE

Techique > Collage Photoshop
Date > 11 octobre 2018



11- Peintures à l'acrylique

11.1- Les arbres



LES ARBRES ENSOLEILLÉS

Techique > Acrylique

Date > 3 janvier 2022



LES ARBRES BLEUS

Techique > Acrylique

Date > 17 janvier 2022



L'ARBRE EN CONTRE PLONGÉE

Techique > Acrylique

Date > 22 novembre 2021



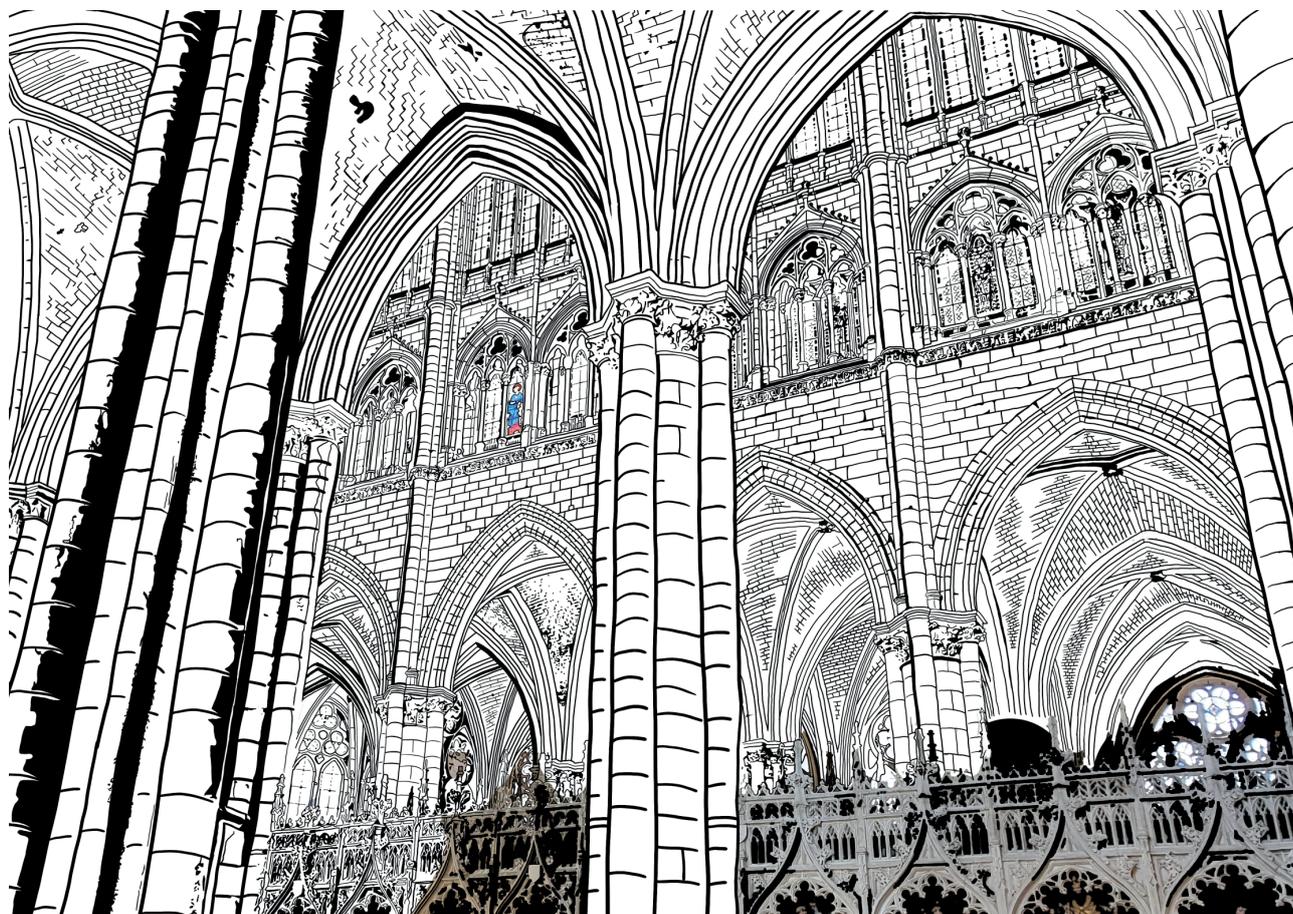
LES BOULEAUX

Techique > Acrylique

Date > 24 juin 2022



11.2- La cathédrale d'Amiens



LA CATHÉDRALE D'AMIENS

Techique > Dessin réalisé avec la tablette graphique

Date > 11 Octobre 2021



PLAFOND DE LA CATHÉDRALE N°1

Techique > Encre de chine

Date > 26 Novembre 2021



PLAFOND DE LA CATHÉDRALE N°2

Techique > Encre de chine

Date > 26 Novembre 2021



11.3- Les animaux



L' OISEAU SUR UNE BRANCHE N° 1

Techique > Acrylique

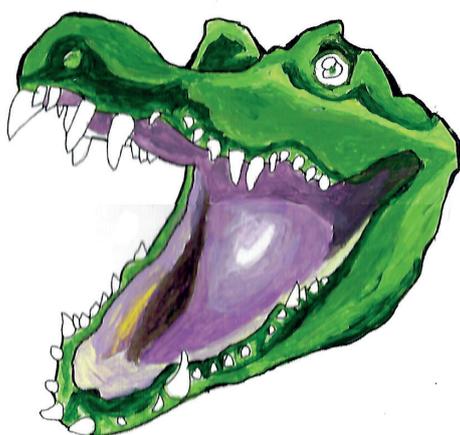
Date > 15 septembre 2021



L' OISEAU SUR UNE BRANCHE N° 2

Techique > Acrylique

Date > 16 septembre 2021



LE CROCODILE

Techique > Acrylique

Date > 5 décembre 2019



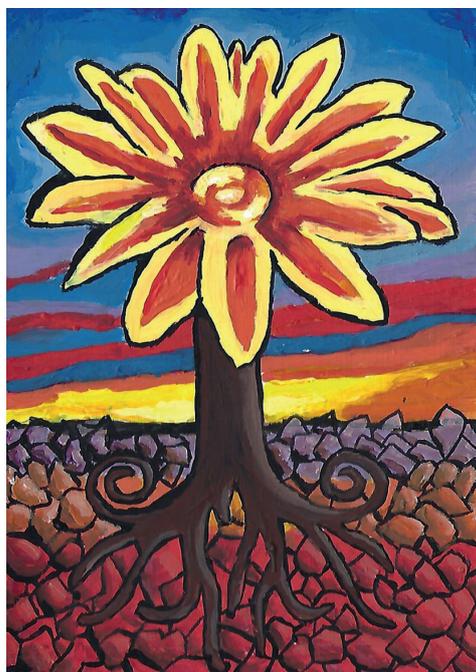
LE CHIEN

Techique > Acrylique

Date > 10 février 2020



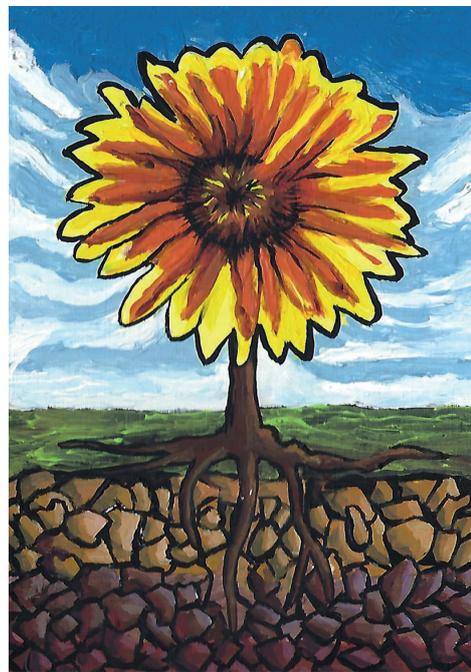
11.4- Les fleurs



LA FLEUR N°1

Techique > Acrylique

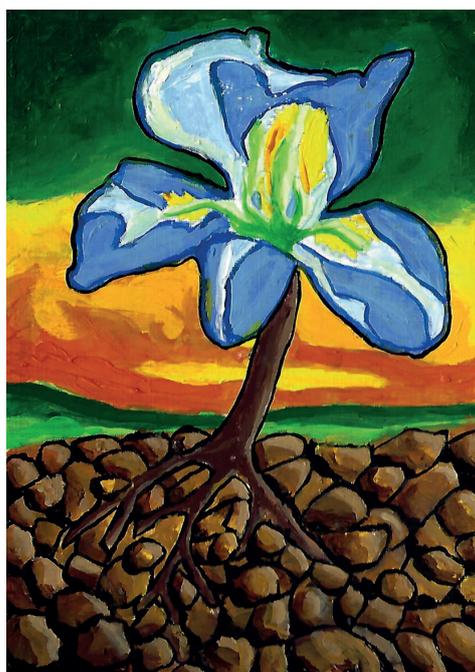
Date > 12 juillet 2020



LA FLEUR N°2

Techique > Acrylique

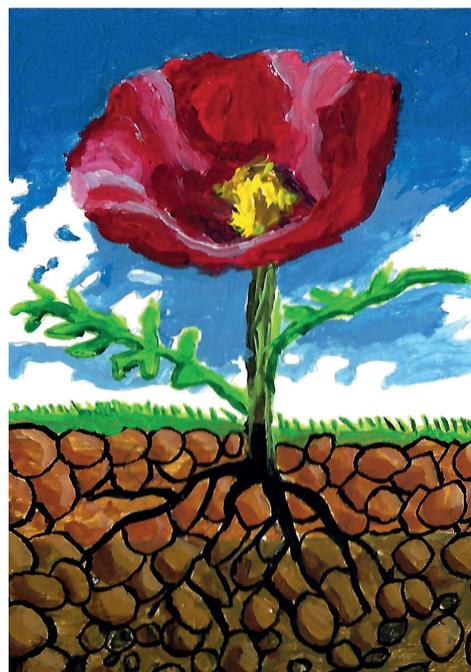
Date > 12 juillet 2020



LA FLEUR N°3

Techique > Acrylique

Date > 12 juillet 2020



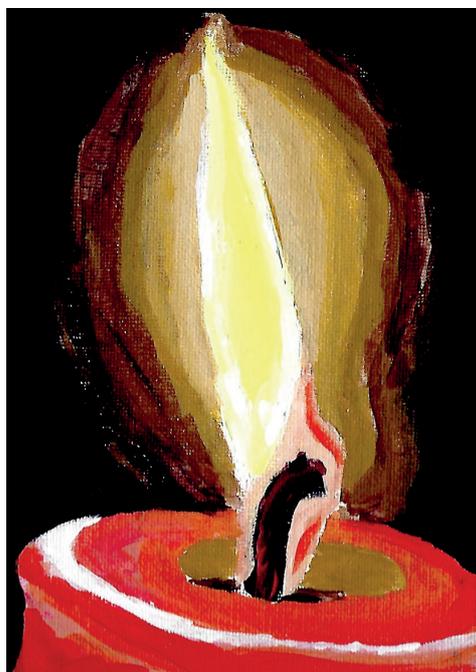
LA FLEUR N°4

Techique > Acrylique

Date > 12 juillet 2020



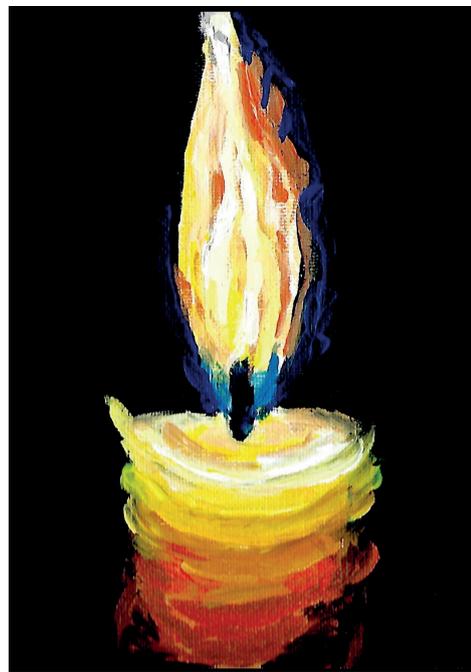
11.5- Les bougies



LA BOUGIE N°9

Techique > Acrylique

Date > 20 janvier 2020

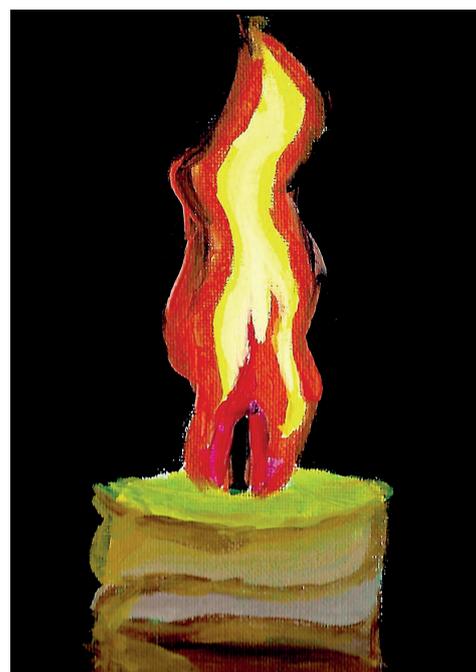


LA BOUGIE N°9

Techique > Acrylique

Date > 25 novembre 2019

2.2-



LA BOUGIE N°9

Techique > Acrylique

Date > 2 décembre 2019



LA BOUGIE N°9

Techique > Acrylique

Date > 9 décembre 2019



11.6- Les bouées



LA BOUÉE N°4

Techique > Acrylique

Date > 11 juillet 2020



LA BOUÉE N°2

Techique > Acrylique

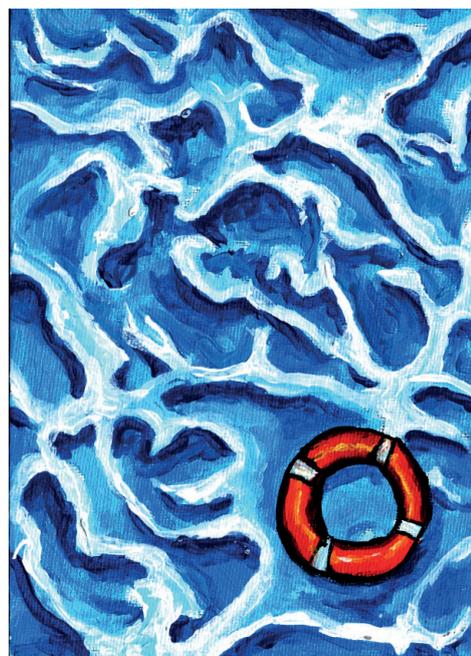
Date > 11 juillet 2020



LA BOUÉE N°7

Techique > Acrylique

Date > 5 décembre 2019



LA BOUÉE N°3

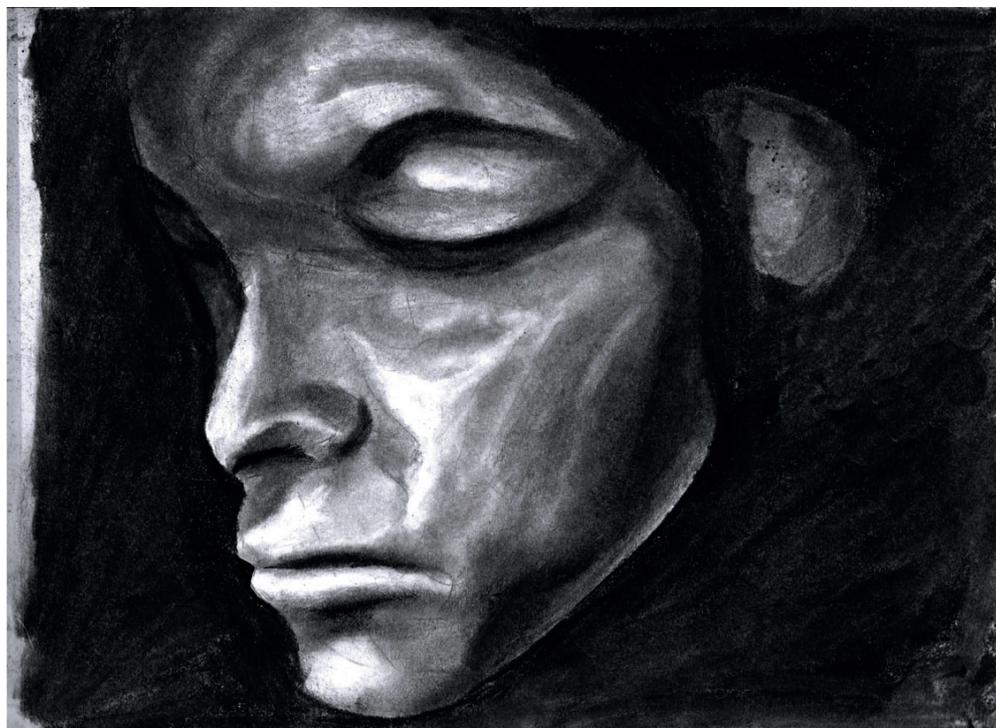
Techique > Acrylique

Date > 11 juillet 2020



12- Dessins au crayon plomb

12.1- Les dessins à l'estompe



LE VISAGE N° 2

Techique > Crayon plomb et estompe

Date > 11 janvier 2022



LE VISAGE N° 1

Techique > Crayon plomb et estompe

Date > 15 décembre 2021



LE VASE

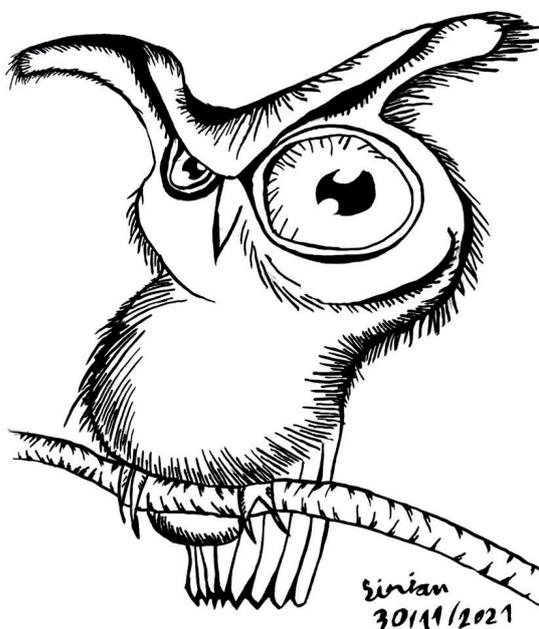
Techique > Crayon plomb et estompe

Date > 8 décembre 2021



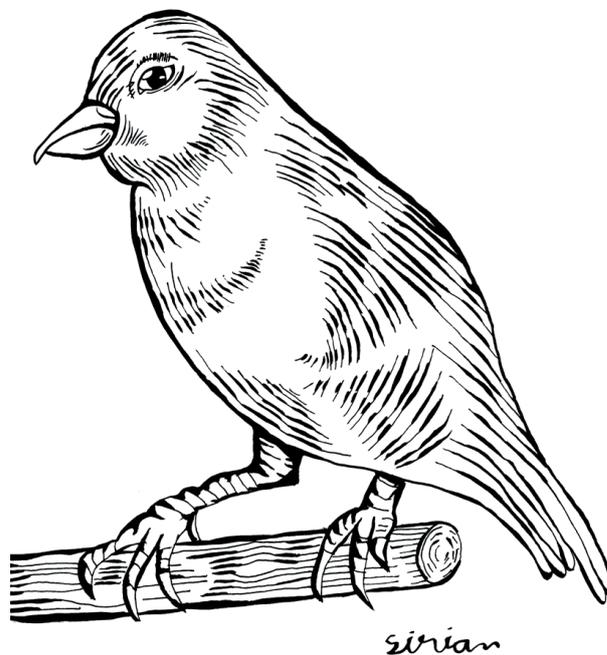
13- Dessins aux feutres

13.1- Les oiseaux



L'HIBOU

Techique > Feutre
Date > 30 Novembre 2021



LE CANARI

Techique > Feutre
Date > 15 janvier 2022



L'AIGLE

Techique > Feutre
Date > 27 Novembre 2021



THÉO

Techique > Feutre
Date > 3 Août 2021



13.2- Les dinosaures

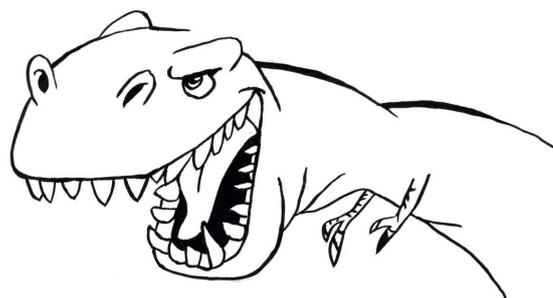


Sirian
24/01/2022

DINO N° 4

Techique > Feutre

Date > 24 janvier 2022



DINO N° 3

Techique > Feutre

Date > 17 janvier 2022



Sirian
25/01/2022

DINO N° 5

Techique > Feutre

Date > 25 janvier 2022

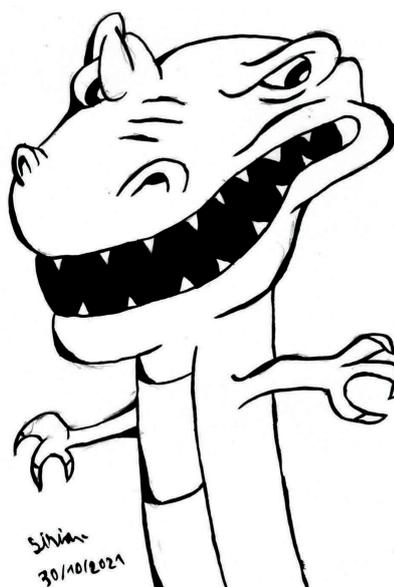


Sirian
13/11/2021

DINO N° 2

Techique > Feutre

Date > 13 novembre 2021



Sirian
30/10/2021

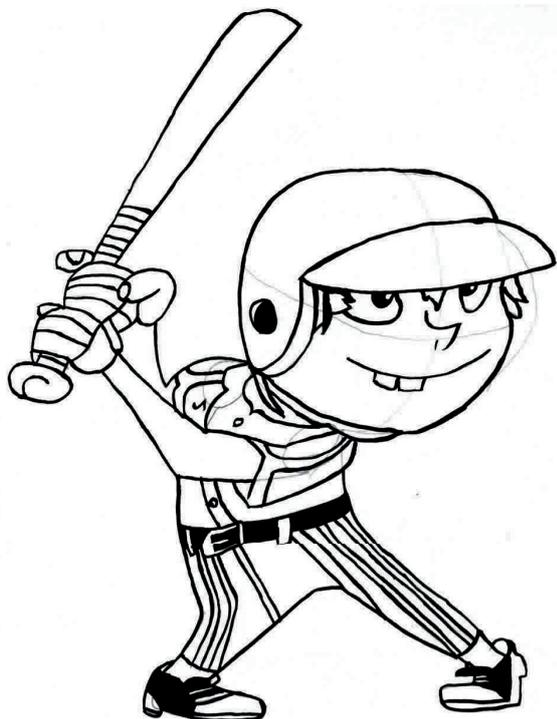
DINO N° 1

Techique > Feutre

Date > 30 octobre 2021



13.3- Les personnages



LE JOUEUR DE BASEBALL

Techique > Feutre

Date > 23 octobre 2021



LE GAMER

Techique > Feutre

Date > 2 juillet 2021



L'HOMME DES CAVERNES

Techique > Feutre

Date > 11 juillet 2021



ROBERT

Techique > La magicienne

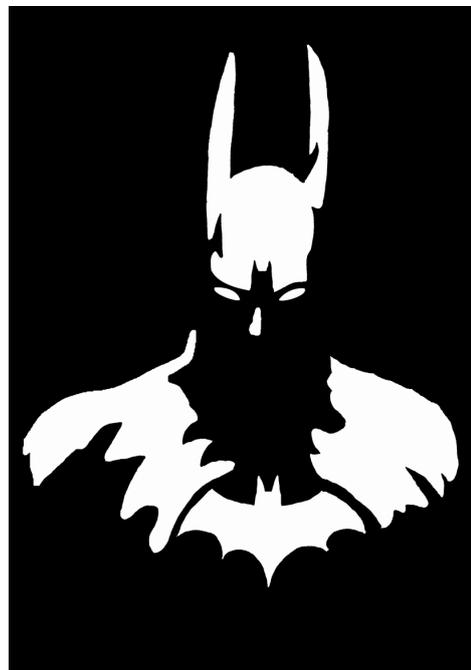
Date > 4 août 2021



LA CUISINIÈRE

Techique > Feutre

Date > 20 juin 2019



BATMAN

Techique > Feutre

Date > 9 février 2019



AXEL

Techique > Feutre

Date > 23 janvier 2020



ROBERT

Techique > Feutre

Date > 14 septembre 2019



LE FUMEUR

Techique > Feutre
Date > 23 juin 2018

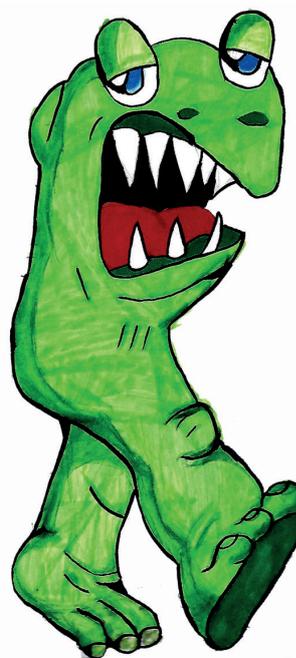
PANAMA

Techique > Feutre
Date > 29 septembre 2018



VISAGE DE FEMME

Techique > Feutre
Date > 25 juin 2018



BOB

Techique > Feutre
Date > 7 février 2020



14- Bandes dessinées

14.1- BD «Atelier de communication : Spider-man et Dylan»



PLANCHE N°1

Techique > Tablette graphique
Date > 21 mars 2019



PLANCHE N°7

Techique > Tablette graphique
Date > 21 mars 2019

14.2- BD « Pascal monte au château»

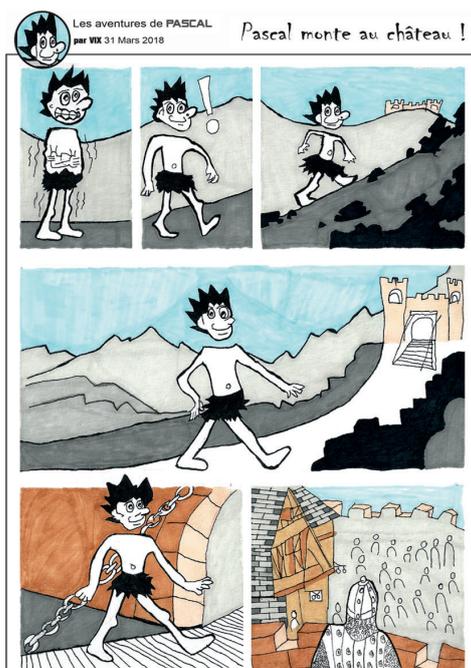


PLANCHE N°1

Techique > Feutres
Date > 31 mars 2018

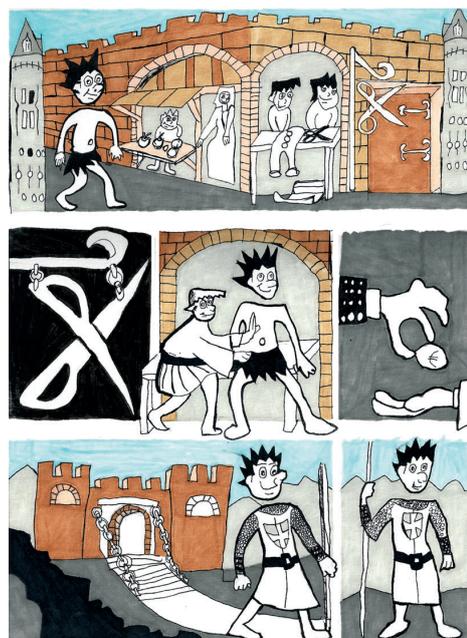


PLANCHE N°2

Techique > Feutres
Date > 31 mars 2018



15- Projet de pictogrammes

15.1 - Les verbes



Lire

LIRE

Techique > Tablette graphique

Date > 8 octobre 2018



Boire

BOIRE

Techique > Peinture acrylique

Date > 28 septembre 2018



Manger

MANGER

Techique > Tablette graphique

Date > 19 novembre 2018



Flotter

FLOTTER

Techique > Tablette graphique

Date > 13 janvier 2019



Lancer

LANCER

Techique > Tablette graphique

Date > 15 octobre 2018

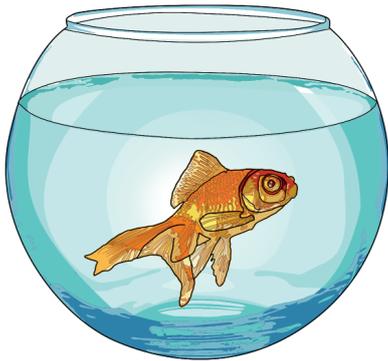


sentir

SENTIRE

Techique > Tablette graphique

Date > 1er février 2019



Nager

NAGER

Techique > Tablette graphique

Date > 21 février 2019



Ouvrir

OUVRIR

Techique > Tablette graphique

Date > 5 février 2019



Téléphoner

TÉLÉPHONER

Techique > Tablette graphique

Date > 9 octobre 2018



Surveiller

SURVEILLER

Techique > Tablette graphique

Date > 17 décembre 2019

15.2- La nature



Montagne

MONTAGNE

Techique > Tablette graphique

Date > 2 février 2019



fleur

FLEUR

Techique > Tablette graphique

Date > 29 janvier 2019



15.3- Les animaux



Perroquet

PERROQUET

Techique > Tablette graphique,
Date > 22 octobre 2018



Papillon

PAPILLON

Techique > Tablette graphique,
Date > 24 janvier 2019



Coq

COQ

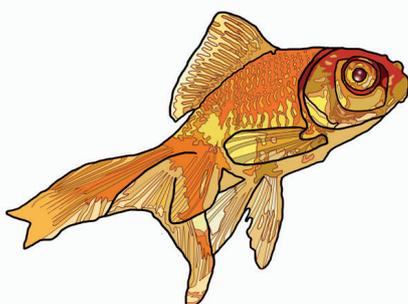
Techique > Tablette graphique,
Date > 26 février 2019



Cheval

CHEVAL

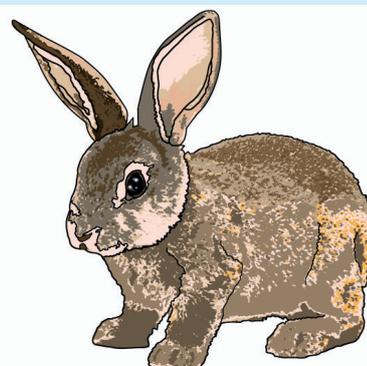
Techique > Tablette graphique,
Date > 7 juin 2019



Poisson

POISSON

Techique > Tablette graphique,
Date > 21 février 2019



Lapin

LAPIN

Techique > Tablette graphique,
Date > 25 février 2019



Chat

CHAT

Techique > Tablette graphique

Date > 8 octobre 2018



Chat

CHAT

Techique > Peinture acrylique

Date > 23 octobre 2018

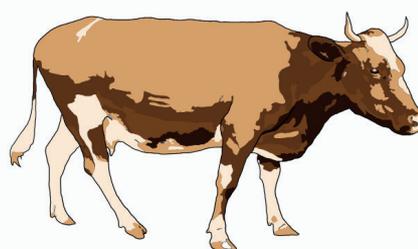


Cigogne

CIGOGNE

Techique > Tablette graphique

Date > 12 décembre 2018



Vache

VACHE

Techique > Tablette graphique

Date > 22 novembre 2018

15.4- La nourriture

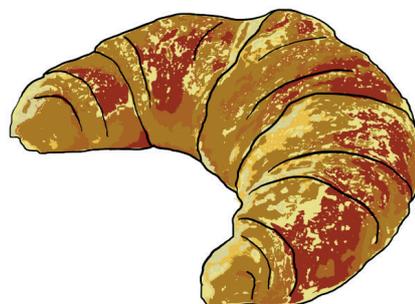


Myrtilles

MYRTILLES

Techique > Tablette graphique

Date > 14 décembre 2019



Croissant

CROISSANT

Techique > Tablette graphique

Date > 14 octobre 2019



16- Jeux de logique

16.1- Tableau à double entrée animaux-maisons

TABLEAU A DOUBLE ENTREE ANIMAUX-MAISONS



© Copyright Autisme et Apprentissages

Copier c'est lier le projet Autisme et apprentissages.

420614

TABLEAU À DOUBLE ENTRÉE : « ANIMAUX MAISONS »

Réalisé pour l'association « Autisme Apprentissages »

Techique > Tablette graphique et photoshop

Date > 26 février 2019



17- Vidéos d'acquisition du langage

17.1- Site «autismacquisition.com», Section « Langage»

Site internet	http://autismacquisition.com
Section	Langage

Trois familles de vidéos d'aide à la communication sont placées dans la section « Langage ». Ils portent sur le renforcement : des habilités sociales, de l'acquisition du langage et sur les centres d'intérêts. Voici trois types de vidéo d'aide à la communication produites par Sirian Delamare :

1 - Exemples de vidéo de la famille des habilités sociales :

Type de vidéo :	Conversation
Section	Le jeu «Conversation» permet d'introduire un sujet de conversation avec six séquences de question-réponse autour d'un sujet proposé. Le but final est de permettre à l'enfant d'engager et de suivre une discussion simple.



2- Exemples de vidéo de la famille de l'acquisition du langage:

Type de vidéo :	4 Mots pour un sujet
Section	Le jeu « 4 Mots pour un sujet » sert à présenter un sujet de discussion en utilisant 4 mots clés qui permettent de le détailler. Le but final est de permettre d'engager et de participer à une courte discussion sur un sujet.



3 - Exemples de vidéo de la famille des centres d'intérêts:

Type de vidéo :	Fiches des Sorties
Section	Permettre d'engager une discussion sur des activités produites dans le passé et sur des activités prévues dans le futur, puis de se dire au revoir. 5 choses vues pendant une sortie. Le but final est de permettre d'engager et de participer à une courte discussion sur une sortie.





18- Manuel d'utilisation de logiciels

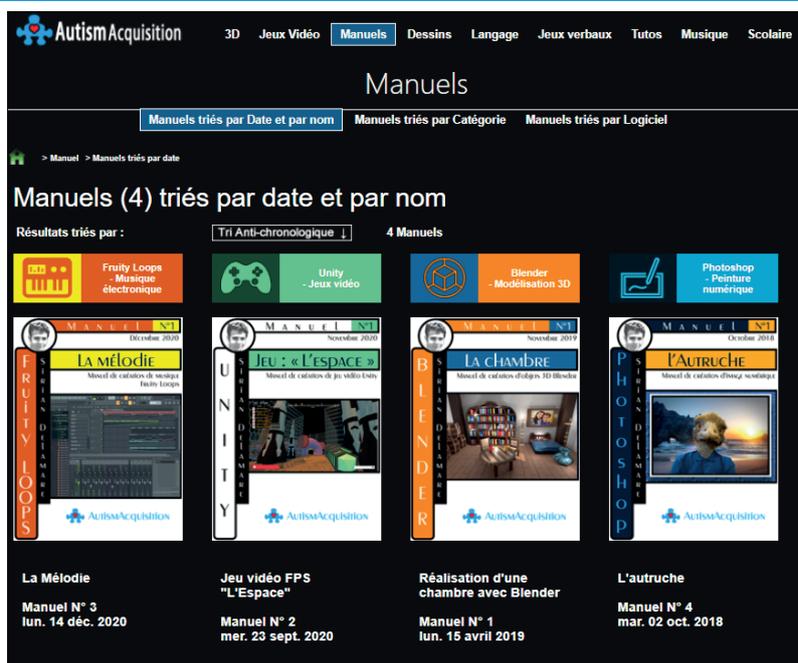
18.1- Site «autismacquisition.com», Section « Manuels»

Site internet | <http://autismacquisition.com>

Section | Manuels

Sirian Delamare a produit 4 manuels dans lesquels il propose des exercices de création d'objet 3D avec Blender, d'un jeu vidéo avec le moteur de jeu Unity, d'un morceau de musique avec Fruity Loops et des images numériques avec Photoshop. Ces manuels sont triés par catégorie ou par technique.

A- Section « Manuels »



B- Pages des manuels « Unity : Jeu FPS : L'espace » et « Blender : La chambre »

Manuel Unity N°1, « Jeu FPS : L'espace »

p. 22

Manuel Blender N°1 « La chambre »

p. 5

6.3. Créer les murs de la salle 1 : Les Astéroïdes

6.3.1. Placer les valeurs suivantes dans le menu « Inspector » de l'objet « Mur01 » du dossier « Salles Murs »



6.3.2. Dupliquer l'objet « Mur01 » avec les touches « CTRL » et « D ». Renommer cet objet « Mur02 ». Placer les valeurs suivantes dans le menu « Inspector » de l'objet « Mur02 » du dossier « Salles Murs »



2. Etape 1 : Création du mesh du plancher

2.1. Organiser les planches d'un plancher

2.1.1) En mode Objet, créer une surface « Cube » avec la commande « Scale » en sélectionnant la touches « Maj » et « a » en mode Objet.



2.1.2) En mode Objet, modifier la taille du cube avec la commande « Scale » en sélectionnant la touches « S ». Dans les champ Vector, placer les valeurs suivantes dans les vecteurs X, Y et Z : X : 0,5, Y : 2 et Z : 0,1



2.1.3) Dans le menu « Modifier », sélectionner la touche « Add modifier ».



2.1.4) Dans le menu déroulant, cliquer sur « Array ».



2.1.5) Placer la valeur « 8 » dans le champ « Count ». Placer les valeurs suivantes dans les vecteurs X, Y et Z du champ « Relative Offset » : X : 0, Y : 1.01 et Z : 0.

