

RAPPORT DE STAGE
du 03/05/ 2021 au
03/07/2021 chez

**COCORIBOU
FILMS**

37 Rue Guibal, 13001 Marseille
07 69 31 07 00

MARCHÉ Lucie

DNMADe Cinéma d'Animation
option Animation 2D et Volume
Classe : MADA 3 Grp 2

2019/2022



STAGE CHEZ COCORIBOU

03/05/2021 - 03/07/2021

Merci encore à Olivier, Laurent, So-rya, Clara, Fanny, Morgane et tous les autres camarades stagiaires pour leurs accueil, conseils, astuces, critiques, bons moments et pour la partie de babyfoot ! Que ce rapport reflète au maximum la superbe expérience que j'ai eue avec vous.

SOMMAIRE

INTRODUCTION 1

1. PRÉSENTATION DE COCORIBOU 2

2. PLACE DU DNMADE DANS L'ENTREPRISE 4

3. PROJETS RÉALISÉS 4

3.1. Télescopages 5

3.2. Vidéo pour CCI Pays d'Arles 15

3.3. Vidéo pour ONET 19

3.4. Décors pour «La 300e Tête» 22

3.5. La Poste : Mes Médicaments Chez Moi 29

3.6. Série «Pierrot Caillou» 34

4. CONCLUSION 42

5. ANNEXES 43

INTRODUCTION

Nous y voilà. Ma première expérience dans le secteur de l'animation. Avec une connaissance de base plus orientée vers le design et le multimédia, je suis entrée le 1er jour chez

C O C O R I B O U

avec un objectif global en tête : en savoir plus. Avoir une meilleure idée de ce que l'on peut y faire, comment tout est organisé, les échanges qui se font. J'entrais dans un tout autre monde. Comme disons... **une chouette dans un poulailler**. Je voulais m'installer sur les perchoirs et participer à leurs projets. Partager mes idées à la basse-cour et développer davantage ma créativité afin de m'ouvrir à d'autres horizons.

Bien, pour être plus précise, mes

A T T E N T E S

étaient les suivantes :

- Pouvoir prendre part à un ensemble de **projets variés**.
- Gagner de l'**aisance** et de l'**efficacité** dans les logiciels préalablement utilisés.
- Entraîner mon œil d'animateur à mieux gérer le **timing** des animations, ainsi que d'y apporter plus « **d'appeal** ».

Les

O B J E C T I F S

que je m'étais fixés rejoignent et complètent mes attentes :

- Comprendre le **mode de travail** et m'habituer à son rythme.
- Gagner en rapidité et efficacité.
- Confirmer la vision de mon **projet professionnel**.



PRÉSENTATION DE COCORIBOU



COCORIBOU FILMS

PRODUCTION DE FILMS D'ANIMATION

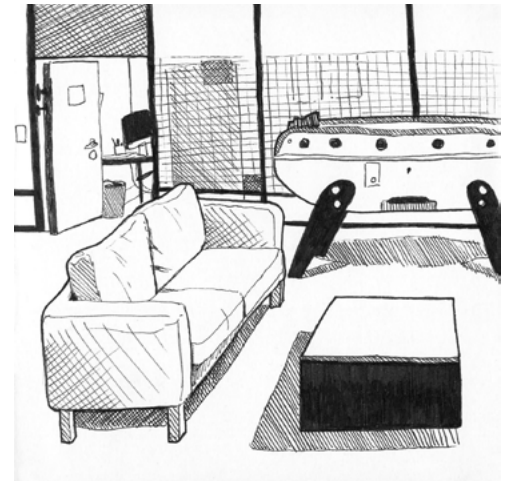
Raison sociale : SARL

SIRET : 82457206900022

Adresse : 37 rue Guibal 13003 MARSEILLE

Siège social : 22 boulevard Françoise Dupark 13004 MARSEILLE

Les bureaux sont situés juste à côté des rails menant vers la gare de Saint-Charles en bas à gauche !



Envergure : environ 30m² pour les locaux

Même si le bureau en soi est un peu réduit, nous avons à disposition juste à l'extérieur un espace détente avec fauteuil et canapé, et même un babyfoot pour déstresser !

Cocoribou a deux axes de travail :

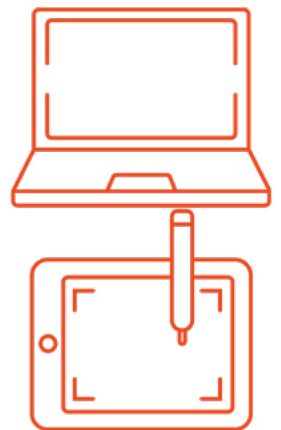
- Répondre à des demandes / besoins client externes
- Développer des projets personnels liés à l'animation



le cnam

Clients externes principaux : CHU de Bordeaux (Polygie), Production Allindi, CNAM, ONET, Ademe, Région Sud (Rising Sud).

Type de réalisations : Vidéos de promotion, vidéos explicatives...



Matériel et équipement utilisé : L'équipe dispose de 2 ordinateurs Mac, 2 PC, logiciels : suite Adobe (After Effects contenant un ensemble de plugins gratuits & payants, Illustrator, Photoshop etc).

Pour ma part j'ai utilisé mon macbook pro portable, ma tablette Wacom Intuos Pro et la suite Adobe.

L'ÉQUIPE

L'équipe de Cocoribou, c'est une drôle d'histoire ! Créée par Olivier JEAN, un rescapé du monde sauvage de la publicité et sa fille Romane dans les lointaines contrées du Québec en **2016**, l'entreprise a migré vers le sud de la France pour se baser à Marseille en **2018**. Aujourd'hui, la basse-cour de Cocoribou est constituée de :

Le duo de chefs, le brave cocoribou Olivier JEAN et le réfléchi cocoryx Laurent BOGHOSSIAN



O l i v i e r J E A N

directeur, producteur, réalisateur
responsable de stage

<https://fr.linkedin.com/in/olivier-jean>

Cursus : Copywriter, puis Producteur et Réalisateur. D'abord pour la publicité, puis ensuite à son compte pour des projets de court-métrages et documentaires.



L a u r e n t B O G H O S S I A N

humoriste, producteur,
conférencier

<https://laurentboghoossian.com/>

Cursus : A étudié à l'école d'ingénieur l'INSA de Lyon, puis a fait quelques années de coaching en entreprise pour se rallier après à Cocoribou.



R o m a n e J E A N

productrice, monteuse

<https://www.linkedin.com/in/romane-jean-64389365/>

Cursus : A passé l'ESCRA (école supérieur de réalisation audiovisuelle) afin de pouvoir faire du montage, mais a également des études de criminologie dans la poche !



S o r y a L E P A G E

alternante, animatrice
motion-design

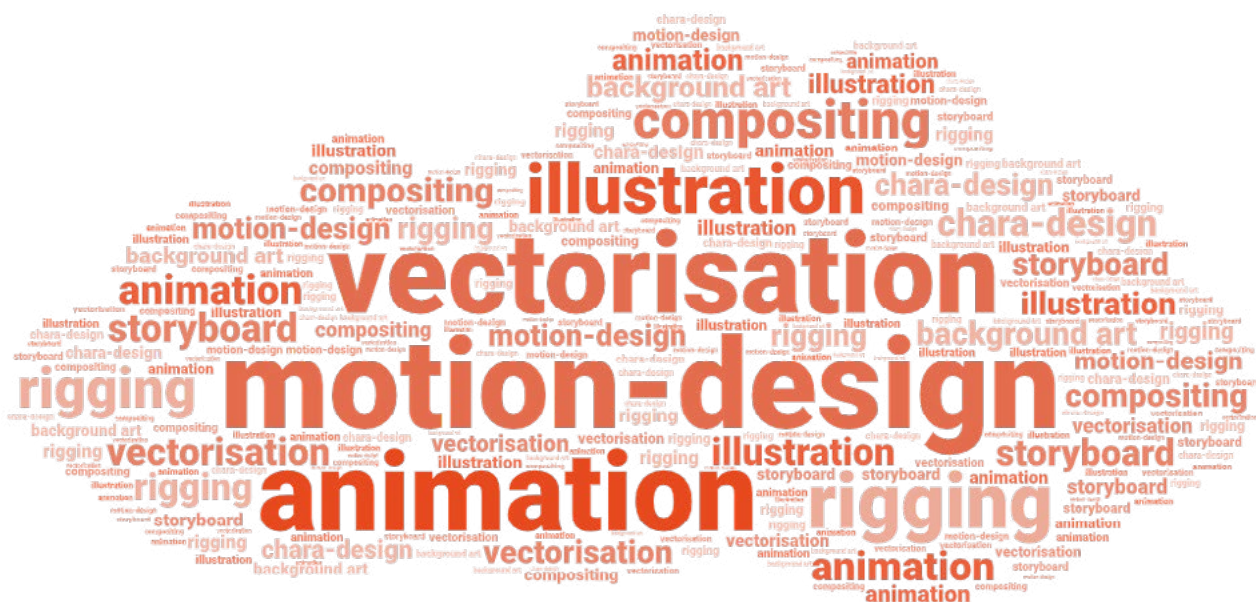
<https://www.linkedin.com/in/sorya-lepage-5ba972181/>

Cursus : A fait une licence cinéma d'animation 2D et est actuellement en alternance chez Cocoribou durant son Master Direction Artistique à Cifacom.

PLACE DU DNMADE DANS LA STRUCTURE

En plus de ses relations étroites avec le Lycée Marie Curie (pas mal de poussins sont passés dans le poulailler), Cocoribou Film s'aligne bien avec les matières étudiées au sein de mon cursus, les exercices réalisés ainsi que les compétences sollicitées.

Les matières sur lesquelles j'ai pu m'appuyer lors de ce stage sont **Technique et Savoir-Faire**, avec tout ce qui se rapproche du travail de storyboard, chara-design, concept-art, et principes d'animation (timing etc.) et **Infographie** qui englobe tout ce que j'ai pu réaliser sur After Effects (motion-design, compositing, montage) et Illustrator. On peut considérer l'**Expression Plastique** comme une matière abordée avec les quelques recherches de rendu graphique que j'ai pu effectuer.



PROJETS RÉALISÉS

Lors de mon séjour chez Cocoribou, j'ai pu participer à une grande variété de projets de tailles et de complexités différentes. Certains entraient tout à fait dans mes cordes, alors que d'autres m'étaient totalement nouveaux. La durée sur laquelle j'ai travaillé sur chacun d'entre eux était également très différente, allant de 1 ou 2 heures à plusieurs semaines. Ces projets majoritairement présentés ici sont listés de manière chronologique.

TÉLÉSCOPAGES

Télescopage :

[n.m.] *Forme issue de la réunion en un seul mot de deux mots contigus ou de la contamination d'un terme par un autre.*

DESCRIPTION :

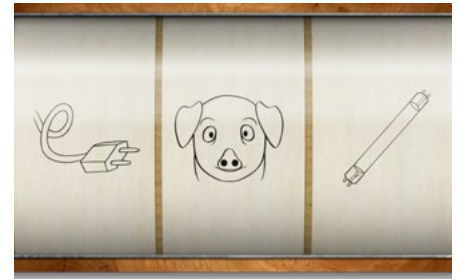
Télescopages est un projet de **série** à caractère comique réalisé en motion design avec des épisodes assez courts afin d'être adaptés pour le visionnage sur **télévision**. A la manière d'une machine à sous, 3 rouleaux tournants nous sont présentés dans un décor et un cadre invariable. Seules les images présentes sur les rouleaux changent selon le nombre de fois où les rouleaux s'arrêtent et repartent. Le scénario type d'un épisode est le suivant :



Générique de début présentant le nom de la série « Télescopages »



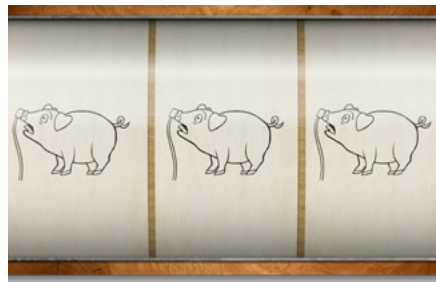
Apparition du décor avec les rouleaux en marche et du titre de l'épisode sur un panneau



Les rouleaux s'arrêtent une fois pour montrer les 3 images



Relancement des rouleaux pendant une seconde ou deux



Les rouleaux s'arrêtent et montrent tous la même image télescopée des 3 précédentes



Réapparition du panneau titre et passage au générique de fin

J'ai eu l'occasion de réaliser les images de non pas un mais deux épisodes de Télescopages dont les idées ont été tirées de la longue liste prévue pour la série.

CAHIER DES CHARGES :

Beaucoup de choses à respecter, principalement le **déroulement global** d'un épisode et l'organisation de son projet After Effects. Pour être plus précis, il y a d'abord le **rendu graphique** simple des images qui doit comporter des contours et doit être en noir et blanc de préférence. De plus, les images présentées sur les rouleaux doivent être de dimensions 500*500 pixels en format PNG. Pour finir, le projet After Effect doit être modifié uniquement au niveau de certaines compositions et éléments.



N.B : Sur Téléscopages, beaucoup de compositions sont imbriquées dans d'autres, il est donc important de vérifier l'effet d'une manipulation à chaque niveau du projet. Ci-dessus l'organisation des compositions du projet.

ÉTAPES DE RÉALISATION :

La première chose à faire était de choisir quelques **idées** parmi les centaines écrites sur la liste. Voici celles qui m'ont tapé dans l'œil :



Une fois les idées notées, le processus de création est lancé :

- Un **brainstorming** s'impose : qu'est-ce qui serait drôle à faire ? Qu'est-ce que l'on doit voir ? Qu'est-ce qui se passe ?
- La **mise en croquis**
- La **vectorisation** des dessins
- L'**incrustation** de ces derniers dans l'enveloppe préfaite de l'épisode sur After Effects.

IDÉE 1 : HAMBURGER

BRAINSTORMING :

L'hamburger en lui-même sera-t-il simplement du pain et du steak haché ? Ou s'agit-il vraiment d'une semelle et de deux éponges rendues appétissantes ? Faut-il donner un nom à l'hamburger ? Lui donner un nom basé sur un jeu de mots pour faire un clin d'œil à McDo, comme McCrasse ou Deluxe Déchet ?

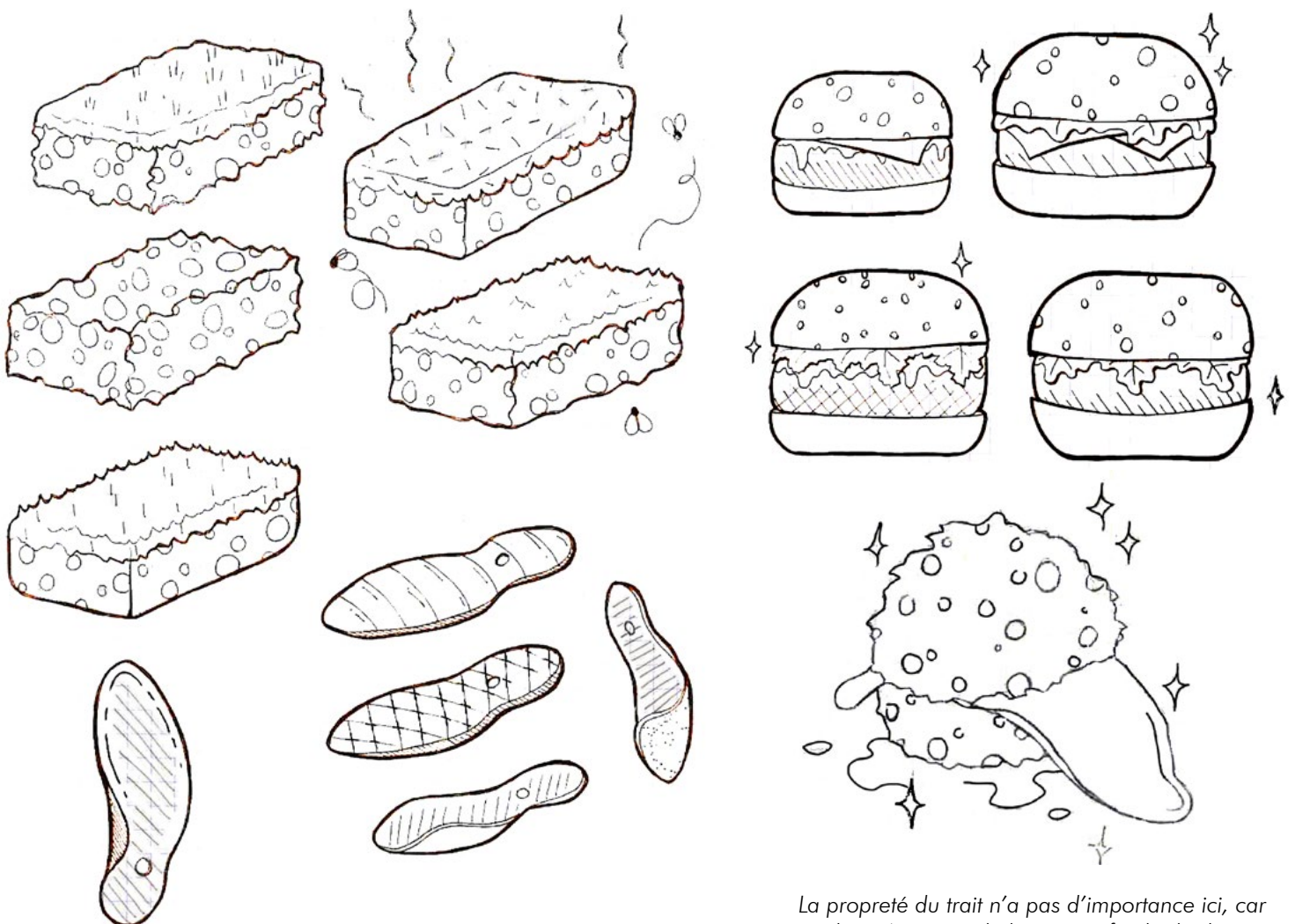
Le **nom de l'épisode** doit être bien pensé car il ne faut pas révéler la chute, ici il ne faut pas annoncer à l'avance que les éponges deviennent un hamburger. Recherches : juteux, dur mais juteux, spongecake, un repas consistant, peu ragoûtant ! Pas dégoutant ! Prêt à jeter, salement bon, affreusement bon, la junk food...
NOM FINAL -> JUNK FOOD

Pour les détails :

Éponge -> Quel type d'éponge utiliser ? Avec les éponges classiques bicolores, on pourrait utiliser les 2 couleurs pour donner l'idée d'ingrédients à l'hamburger, comme de la salade (vert) ou du fromage (jaune) selon le sens. Elles peuvent être tachées pour montrer des sauces (rouge pour du ketchup ou marron pour de la sauce barbecue). Montrer une marque de grillé sur le dessus ?

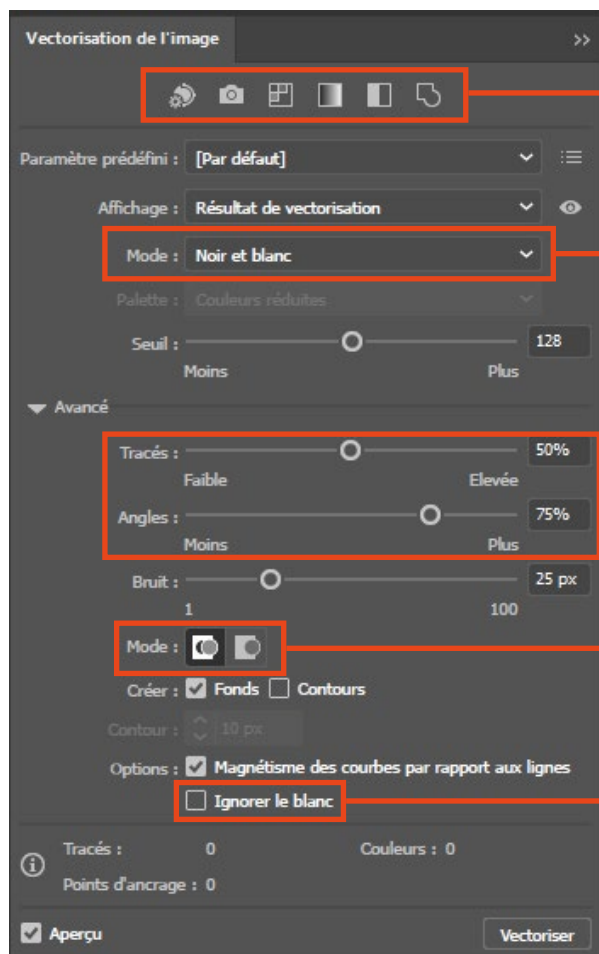
Semelle -> Comment la faire ressembler à un steak ? Quel genre de marques lui dessiner ? Faut-il la rendre sale ou montrer qu'elle sent mauvais ? Serait-ce intéressant de faire voler des mouches autour ?

Les différentes pistes sont imagées en **croquis** sur papier. J'ai dessiné plusieurs versions d'éponges, de semelles et d'hamburgers. Par la suite, ceux-ci ont été scannés et retouchés pour pouvoir les importer sur Illustrator et les utiliser comme modèle.



La propreté du trait n'a pas d'importance ici, car il ne s'agit pas de la version finale du dessin.

C'est à cette étape que j'ai découvert la **vectorisation** sur Illustrator. Pour l'utiliser, il suffit d'ouvrir le panneau **Vectorisation de l'image** dans l'onglet Fenêtre s'il n'est pas déjà présent sur l'interface. Cette fonctionnalité est assez intéressante de par les possibilités qu'elle offre. Malgré la limite à laquelle Illustrator peut retranscrire le nombre de couleurs ou de tracés dans le cas d'une image complexe, il est possible de gérer le niveau de détection des tracés, angles et couleurs. On peut vectoriser en couleur, niveaux de gris ou simplement en noir et blanc. Les options sont vastes et intéressantes pour gagner du temps.



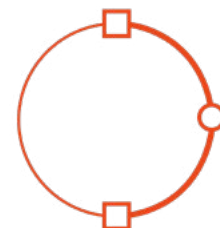
Icônes des paramètres prédéfinis

Mode noir/blanc, niveaux de gris ou couleur

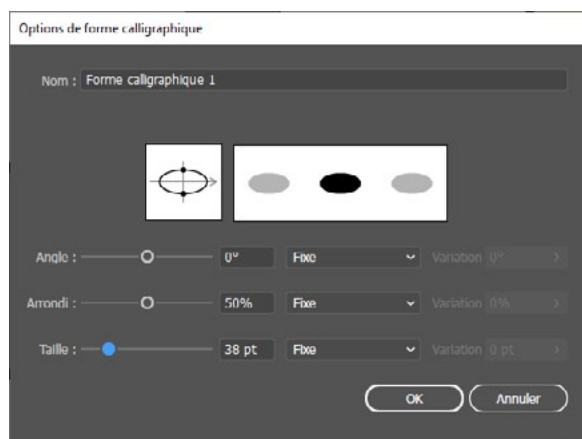
Niveau de détection des tracés et des angles dans l'image

Mode de vectorisation : découpage (g) ou chevauchement (d)

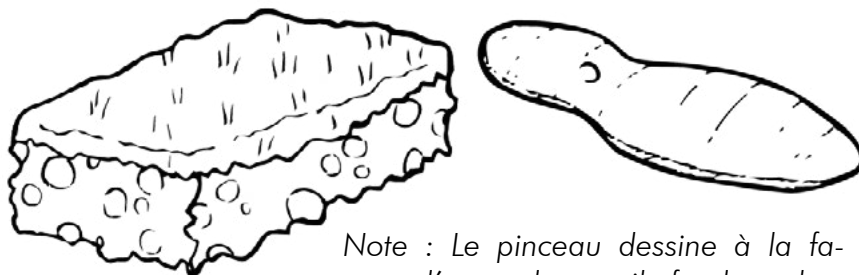
Ignorer le blanc -> supprime le blanc de l'image



Un outil supplémentaire que j'ai découvert est **l'outil Pinceau**. Illustrator propose de base un ensemble de pinceaux (ou formes) préconçus, mais ce qui est intéressant est de pouvoir créer et personnaliser ses propres pinceaux. Son type (calligraphique, motif, pinceau), sa taille, sa forme, son inclinaison sont des paramètres que l'on peut modifier à notre guise. Ici dans ce projet, je me suis intéressée à la **forme calligraphique** car elle se rapprochait grandement de l'aspect des contours des illustrations que j'ai vectorisées.



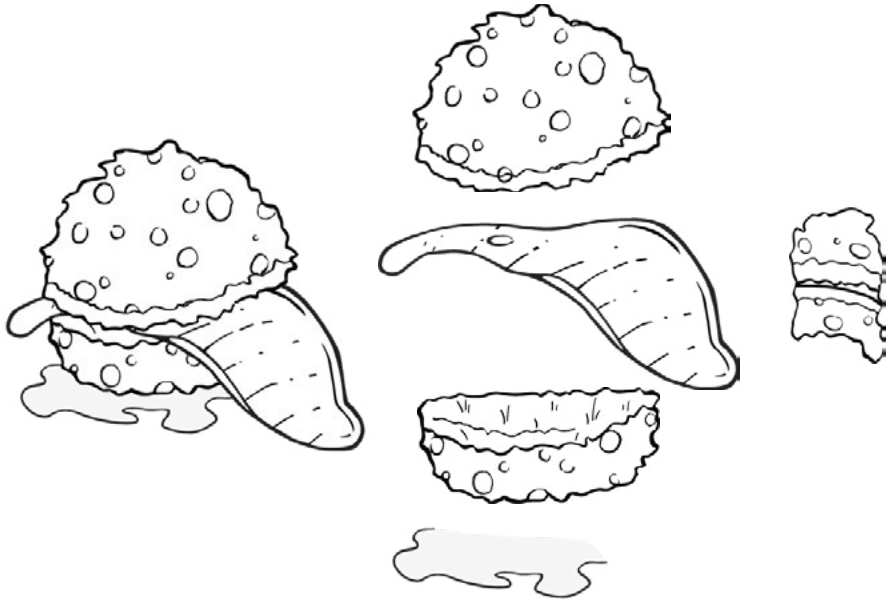
Panneau d'options de création de forme calligraphique.



Versions vectorisées et finalisées.

Note : Le pinceau dessine à la façon d'une plume, il faudra alors faire "vectoriser le contour" à la fin du dessin afin de rendre ce dernier en fond et non en ligne / contour. Cependant, il faut noter que cette technique n'est pas parfaite et que j'ai dû passer du temps supplémentaire à nettoyer les traits.

Une erreur que j'ai commise à ce moment-là et dont je me suis rendue compte plus tard est que je n'avais pas conçu / dessiné mon « hamburger » de manière à pouvoir vraiment l'animer. En d'autres termes, je ne l'avais pas **décomposé** comme il faut. Par conséquent, lorsque Olivier m'a proposé comme idée d'animer les différentes parties du hamburger qui tombent au fur et à mesure afin de le construire, j'ai du corriger mon erreur et dessiner les parties censées être cachées telles que le « pain » du dessous ou le « steak » au centre.



Une autre idée est venue rapidement qui consistait à montrer une version du burger avec un **bout croqué**. Néanmoins ce cas-là était plus simple : je devais simplement dessiner la tranche croquée et ce qui dépassait allait être masqué sur After Effects (pour montrer l'aspect creusé / la profondeur / l'épaisseur du burger).

Une fois toutes les parties indépendamment dessinées, j'ai pu passer à la **couleur**. Oui, la couleur. Le concept des Téléscopages est de faire des dessins en noir et blanc, mais après discussion la couleur était ici cruciale afin de mettre en évidence l'aspect comique de ces derniers.

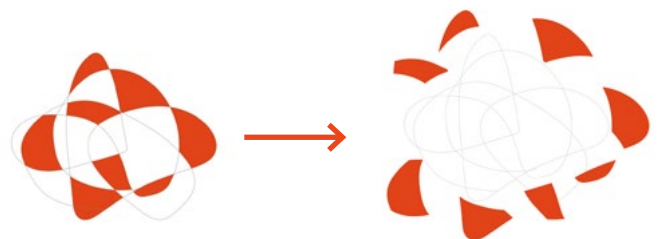
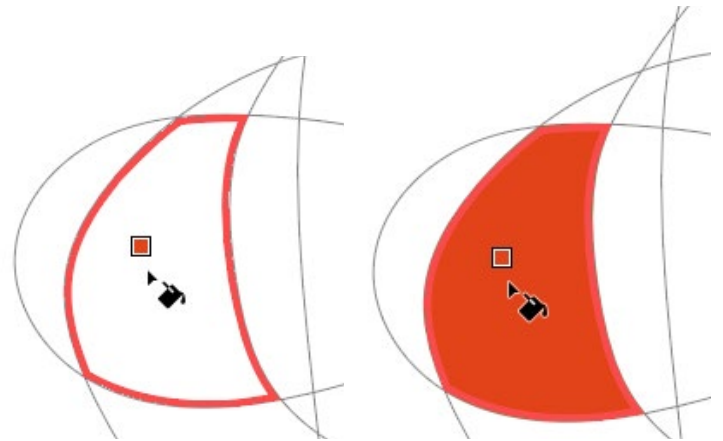
Un autre outil inédit m'a été utile pour ce travail : l'outil **Pot de peinture dynamique**. Très efficace pour ajouter rapidement de la couleur à un dessin fait en contours, il peut également changer efficacement la couleur d'une zone. Pour l'utiliser, il suffit de :



- Sélectionner l'entièreté de l'objet / dessin à colorier
- Aller dans Outil (ou Objet selon la version) -> Peinture dynamique -> Créer. Cela va créer ce qu'on appelle un groupe de peinture dynamique qui sera visible dans le panneau Calques.

• Sélectionner l'outil Pot de peinture dynamique (raccourci **K**), choisir la couleur, et cliquer sur les zones à remplir. Les zones disponibles vont apparaître en **surbrillance** lorsque l'on passe le curseur dessus. De base, on peut remplir uniquement les fonds, mais en changeant les options de l'outil, il est également possible de modifier les contours.

• Une fois le remplissage terminé, il est possible de faire Outil / Objet -> **Décomposer** pour décomposer le groupe de peinture et récupérer les parties colorées séparément, mais cela est facultatif et cela dépend de l'utilisation que l'on veut en faire après.



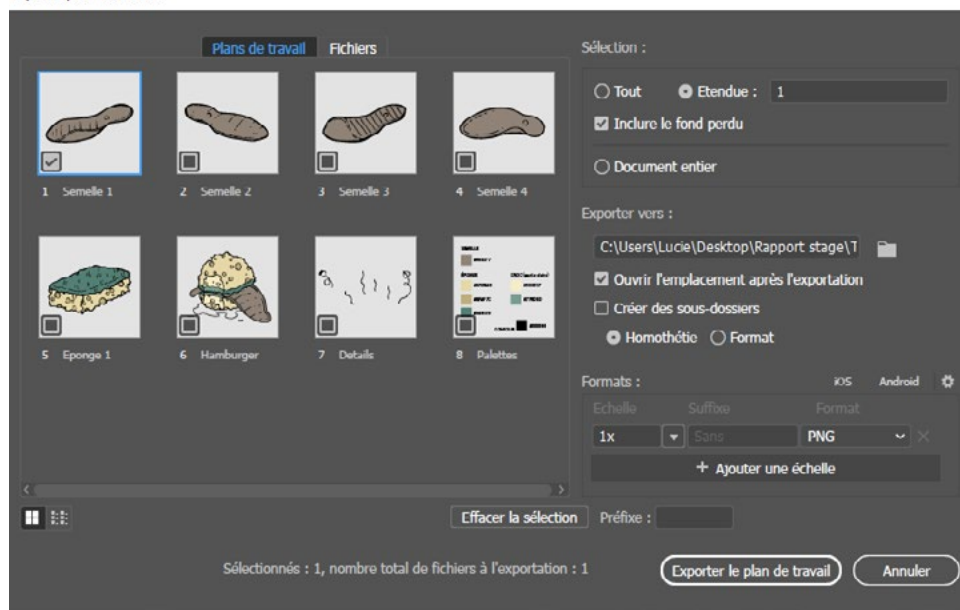
Cette technique m'a beaucoup aidée pour mon dessin d'hamburger final qui était assez complexe. Le fait de pouvoir rapidement remplir les petites zones et changer de couleur facilement a définitivement rendu la tâche moins laborieuse.

Chaque dessin possédait son propre **plan de travail** aux dimensions requises pour la suite. De ce fait, il était plus simple de rester organisé dans ses calques pour exporter par la suite. Un plus pour ne pas se perdre est de nommer les plans de travail, ce que j'ai fait en précisant la nature du dessin contenu dans ces derniers (semelle, éponge etc.).



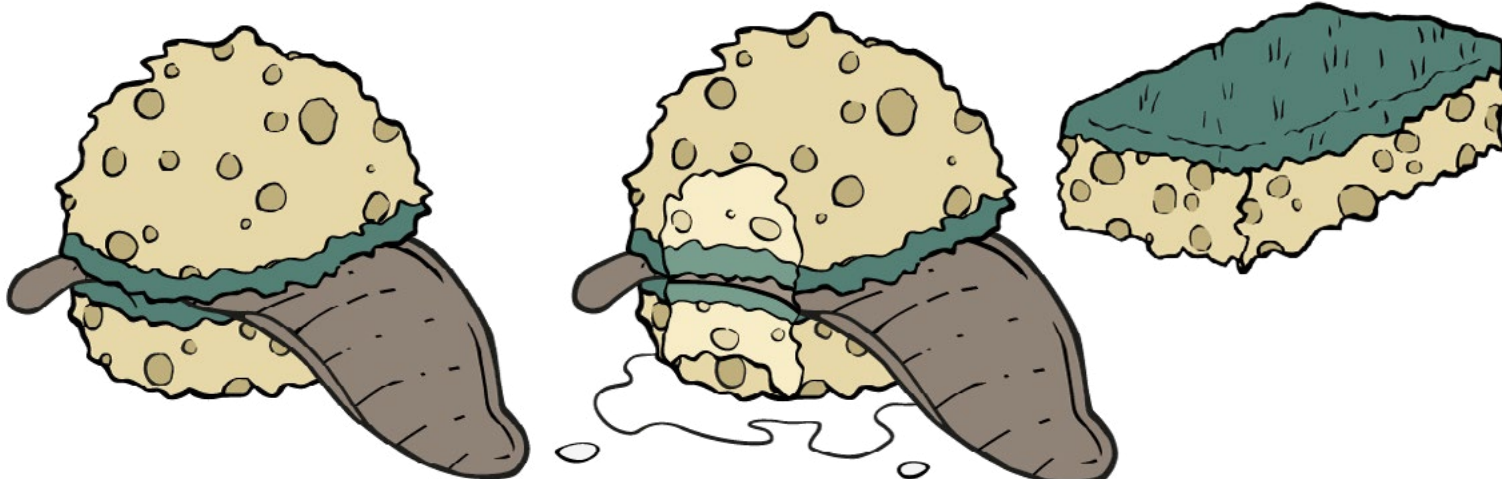
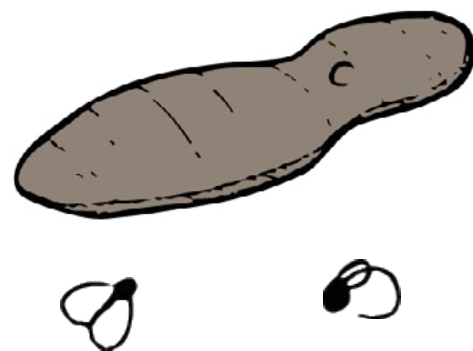
Plans de travail du fichier Illustrator rassemblant les visuels du *Télescope*.

Exporter pour les écrans



Panneau «Exporter pour les écrans» d'illustrator.

En faisant Fichier -> Exporter -> **Exporter pour les écrans**, il est même possible de sélectionner les plans de travail à exporter, inclure ou non les fonds perdus, ou choisir l'échelle des images exportées.



Illustrations finalisées de l'épisode *Télescopes* «Junk Food».

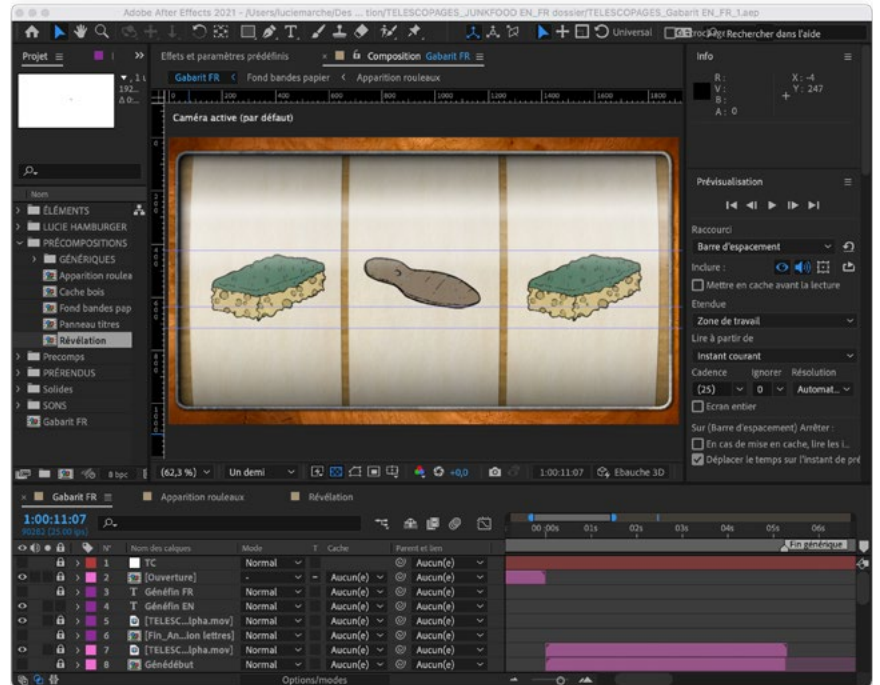
ANIMATION SUR AFTER EFFECTS :

Une fois tous les éléments prêts, j'ai enfin pu travailler sur le fichier After Effects. Avant d'importer mes éléments, j'ai regardé comment était construit le fichier et les différentes compositions. Dans le panneau **Projet**, j'ai pu voir que les éléments utilisés étaient tous triés dans des dossiers selon leur type. Un dossier **Éléments** pour les images, **Précompositions** pour les compositions souvent réutilisées comme le générique ou les crédits, **Solides** pour les solides créés par After Effects, **Sons** etc. Afin de ne pas perturber cette organisation, je me suis créé mon propre dossier qui contiendrait tous les éléments que j'importerais.



En observant les différentes compositions, j'ai noté celles qui m'intéressaient et sur lesquelles j'allais travailler. C'est à ce moment-là que le principe de **parenté** des compositions m'a paru plus clair, vu que ce projet contenait beaucoup de compositions filles.

Certains détails ne m'ont pas échappés, comme la présence de -



Fenêtre du projet After Effects «Télescopes»



Panneau du plugin Duik Bassel 2

marqueurs sur la timeline indiquant les moments clés et les calques possédant des **codes couleur** afin de mieux les différencier.

Le travail consistait désormais à **remplacer** les images déjà présentes dans les compositions par celles que j'ai faites. De plus, je devais revoir un peu le **timing** afin de pouvoir caler l'animation que je voulais faire.

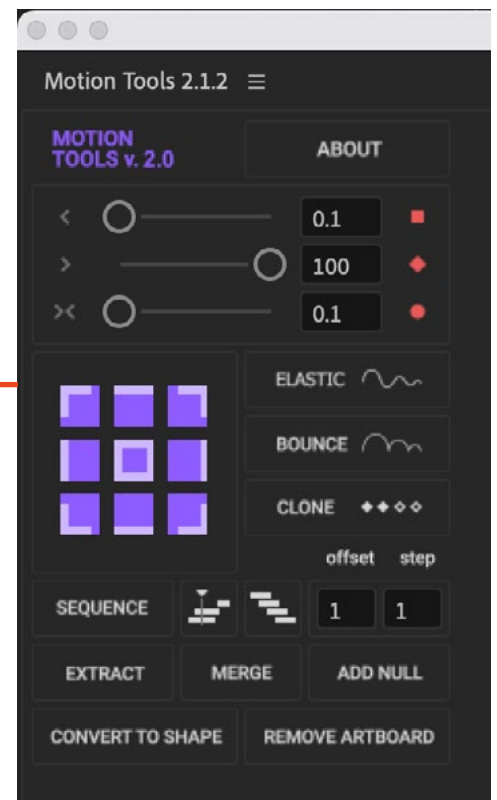
DIFFICULTÉ :

Certains effets utilisés pour animer les images qui tournent et s'arrêtent étaient des effets proposés par des plugins appelés **Motion Tools** et **Duik Bassel 2**. Ces plugins n'étant pas présents de base dans After Effects, il a donc fallu les chercher et les installer soi-même.

De plus, il faut les installer dans les bons dossiers sinon il y a un risque qu'After Effects ne le détecte pas, ou qu'il ne fonctionne pas et affiche des erreurs.

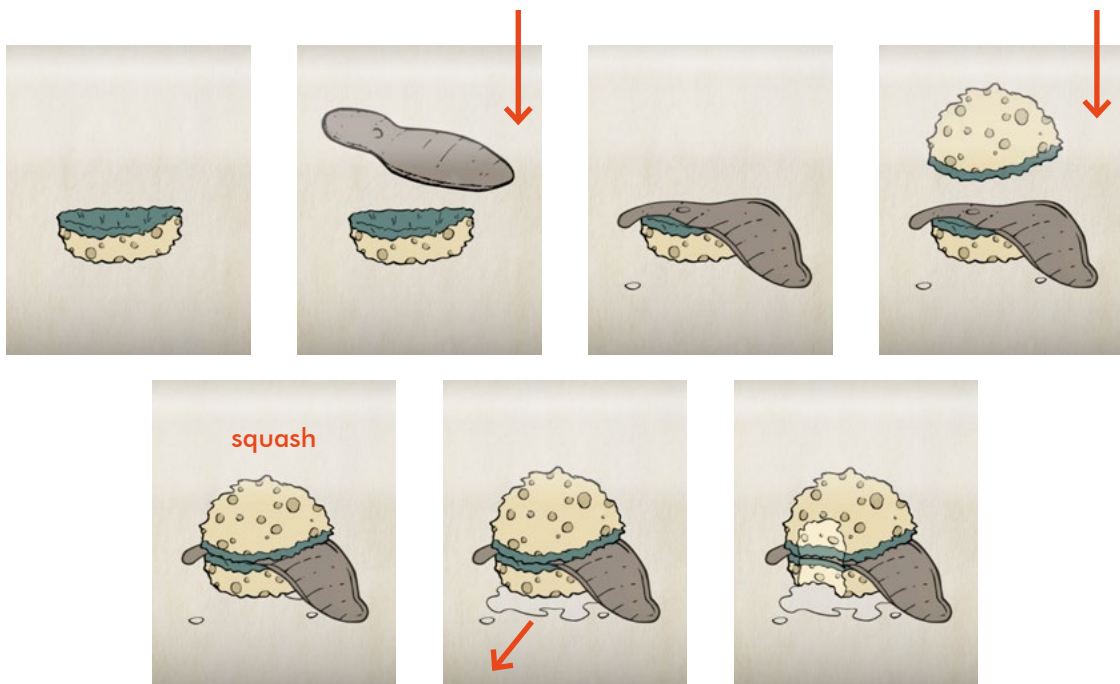
Même après avoir ajouté ces plug-ins, un des effets (l'effet **duik spring** utilisé pour faire rebondir les images à la fin des roulements) ne fonctionnait pas et s'affichait en erreur même en ne touchant pas les paramètres. J'ignorais l'origine de l'erreur, mais j'imaginai que l'effet mis dans la composition devait provenir d'une ancienne version de Duik.

Ma solution a été donc de remplacer cet effet par un autre similaire qui s'est avéré être l'effet **Cléttoyeur** proposé par le même plug-in.



Panneau du plug-in Motion Tools. Un outil que j'ai beaucoup utilisé dans ce panneau est le carré violet permettant de placer le centre d'un élément là où on le souhaite (surtout au milieu)

C'est à partir de là que mon Télescopage a un peu dévié du scénario classique. En effet, mon Télescopage contenait plus d'animation que le format « standard ». Une fois la première rangée d'images montrée et le second tour enclenché, ma 2e rangée d'images s'est construite petit à petit en partant du centre, avec les différentes parties du hamburger s'empilant les unes sur les autres. Une fois l'hamburger du centre construit, les deux autres sur les côtés apparaissent et forment la rangée entière.



Séquence de l'animation de l'hamburger qui se construit par couches.

Une fois les animations terminées, j'ai pris l'initiative d'ajouter des **bruitages** que j'ai récupérés d'extraits audios disponibles gratuitement sur le net pour ajouter du comique dans les actions.

Techniquement, ce projet s'est arrêté là, mais différentes versions étaient envisagées, comme une version **aquarelle** où la couleur serait présente mais plus discrète, et même une version **pop-art** avec des couleurs flashy. Finalement, aucune de ces deux pistes n'est allée nulle part.

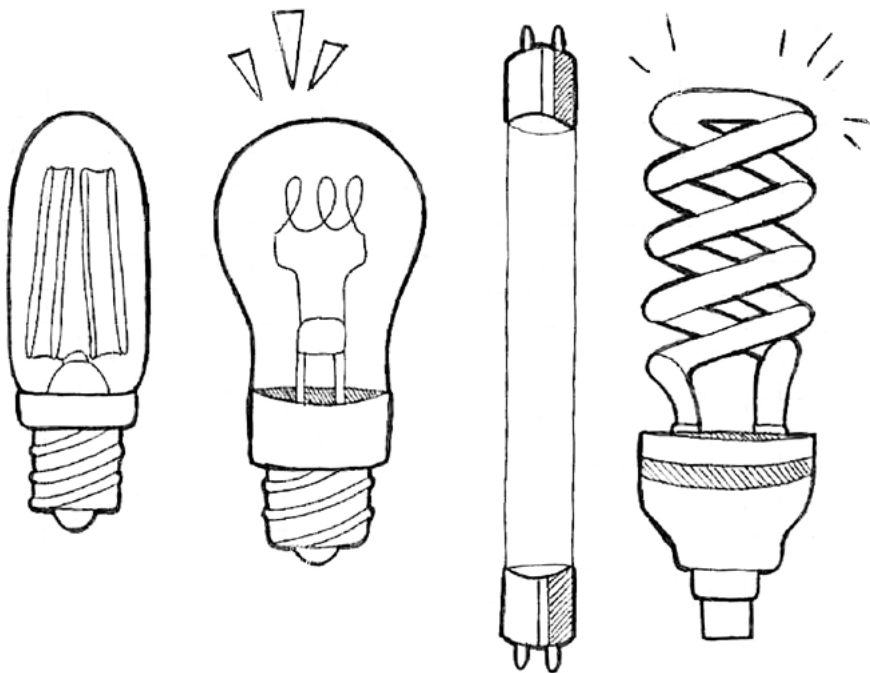
IDÉE 2 : COCHON

BRAINSTORMING :

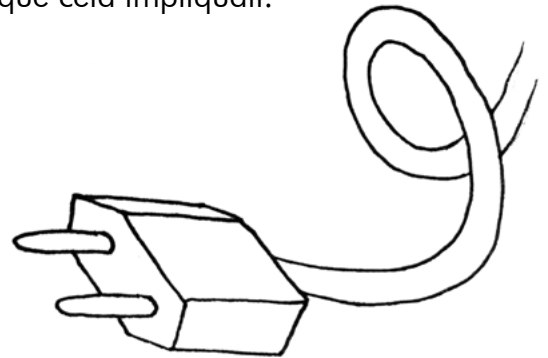
Ici le concept de base est le fait qu'une tête de prise puisse rentrer dans le groin du cochon. J'ai reconsidéré la pertinence de la lampe et me suis demandé si on ne pouvait pas la remplacer par autre chose, comme une enseigne de charcuterie, un câble ou même une prise.

Comment le cochon devrait être illustré ? De face, de profil ? Quelle pose lui donner ? Qu'est-ce qui rendrait la chose la plus compréhensible possible ?

Pour l'ampoule : Quel type d'ampoule dessiner ? Faut-il mettre des couleurs ?

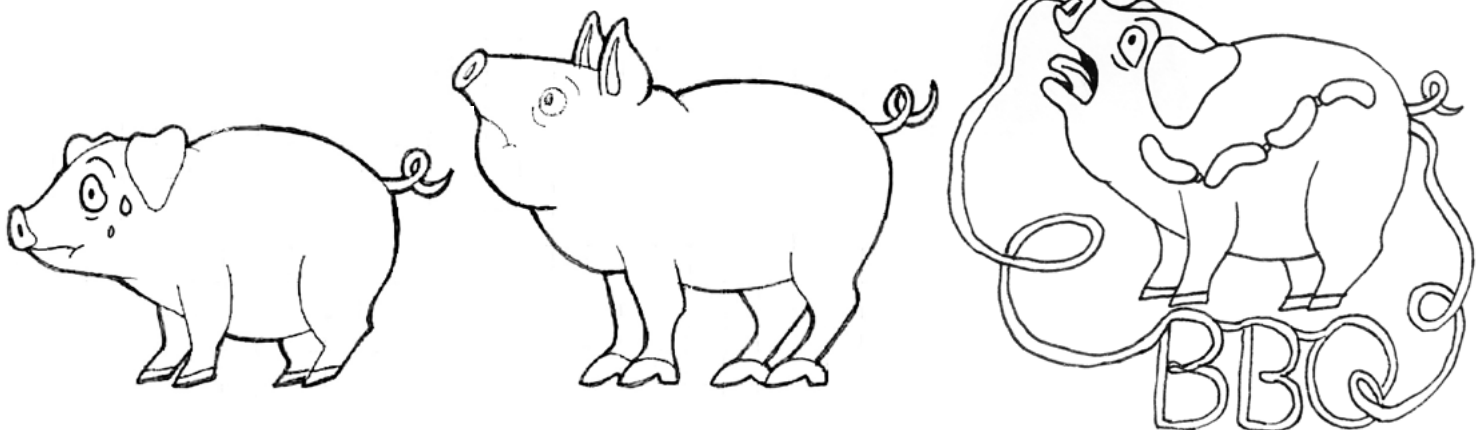
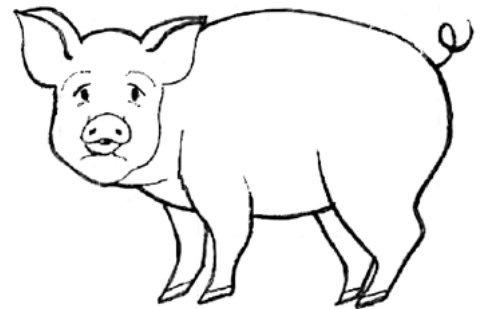


Le deuxième Téléscopage dont le scénario avait un fort potentiel d'**amélioration**, m'a paru bien plus complexe que le premier du fait des **multiples combinaisons** d'images et de la revue du déroulement de l'animation que cela impliquait.



De manière générale, ce travail là s'est fait par **itérations**, progressant lentement au fil des tests et retours. Mon idée était de transformer le cochon en une enseigne de boucherie, ce qui modifiait le concept de base de la prise dans le groin et la lampe. J'ai voulu remplacer la lampe par une ampoule qui donnerait une cohérence entre le cochon et l'enseigne.

Une idée venue plus tard était de révéler dans le corps du cochon des saucisses, brochettes ou autre charcuterie lorsque le néon s'allumerait.



Croquis initiaux scannés et retouchés pour la vectorisation sur Illustrator.

Durant la phase de recherche sur les illustrations, j'ai eu beaucoup de mal à trouver et choisir les dessins qui représenteraient au mieux le gag démontré. Plusieurs versions du même objet (ou du même cochon) ont été faites pour tester la meilleure combinaison d'images.

Au final, le concept de la charcuterie dans le corps du cochon a été abandonné et je suis repartie sur l'idée de base. Après de nombreuses modifications sur l'aspect de l'enseigne, du timing de l'animation, des détails présents et du nom de l'épisode (**Au bon cochon**), ce Télescopage était enfin terminé.



Panneau titre avec le nom de l'épisode



Images : Une prise, une tête de cochon vue de face et un tube néon



La prise fait un bruit de courant électrique, ce qui inquiète le cochon. Le néon s'allume.



Relancement des rouleaux pendant une seconde ou deux

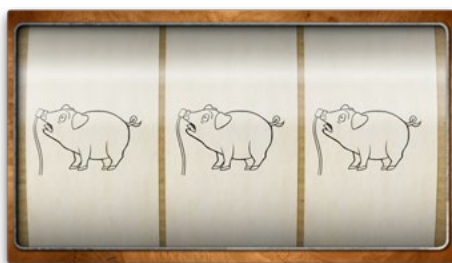
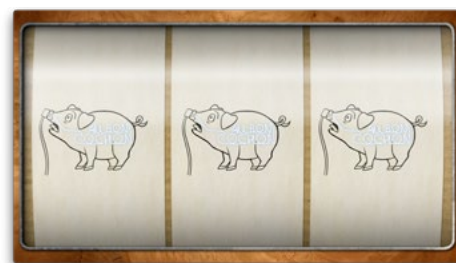
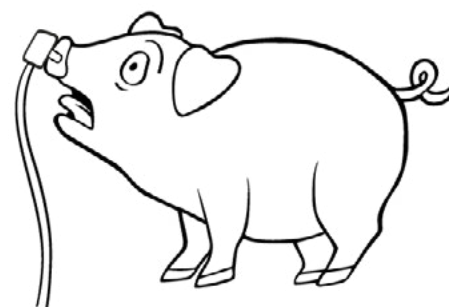
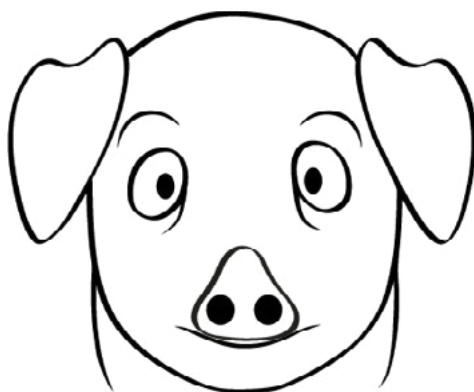
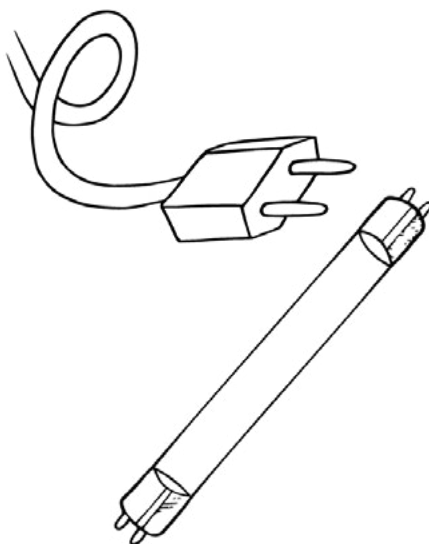


Image télescopée : le cochon a une prise dans le groin et crie



L'enseigne «Au bon cochon» apparaît en lumière néon dans son corps



Illustrations finales de l'épisode Télescopages «Au bon cochon».

CONCLUSION

Ce projet m'a fait découvrir de **nouvelles techniques** et propriétés sur Illustrator qui m'ont permis de gagner en efficacité sur le logiciel. L'organisation d'un projet After Effects via des codes couleur ou le renommage de calques/effets/repères, ainsi que le principe d'**imbrication** des compositions m'a paru plus clair. Enfin, j'ai découvert l'existence de certains **plugins** After Effects gratuits qui simplifient certaines manipulations.

C'est aussi là que j'ai appris à ne pas plonger trop rapidement dans l'exécution si au préalable l'idée n'était pas assez développée ou claire.

VIDÉO POUR CCI PAYS D'ARLES

CCI Pays d'Arles :

Autrement appelé la Chambre des Commerces et de l'Industrie du Pays d'Arles. Il s'agit du client de ce projet **vidéo en motion-design** présentant les chiffres du bilan de mandature 2016-2021. J'ai participé à la conception de courtes animations et transitions qui ont complété le projet.

CAHIER DES CHARGES : L'essentiel ici était de respecter la **charte graphique** du CCI, ainsi que le format de la vidéo finale en 1920*1080 px 24fps et la **durée des animations** comprise entre 0,5 et 1 seconde.

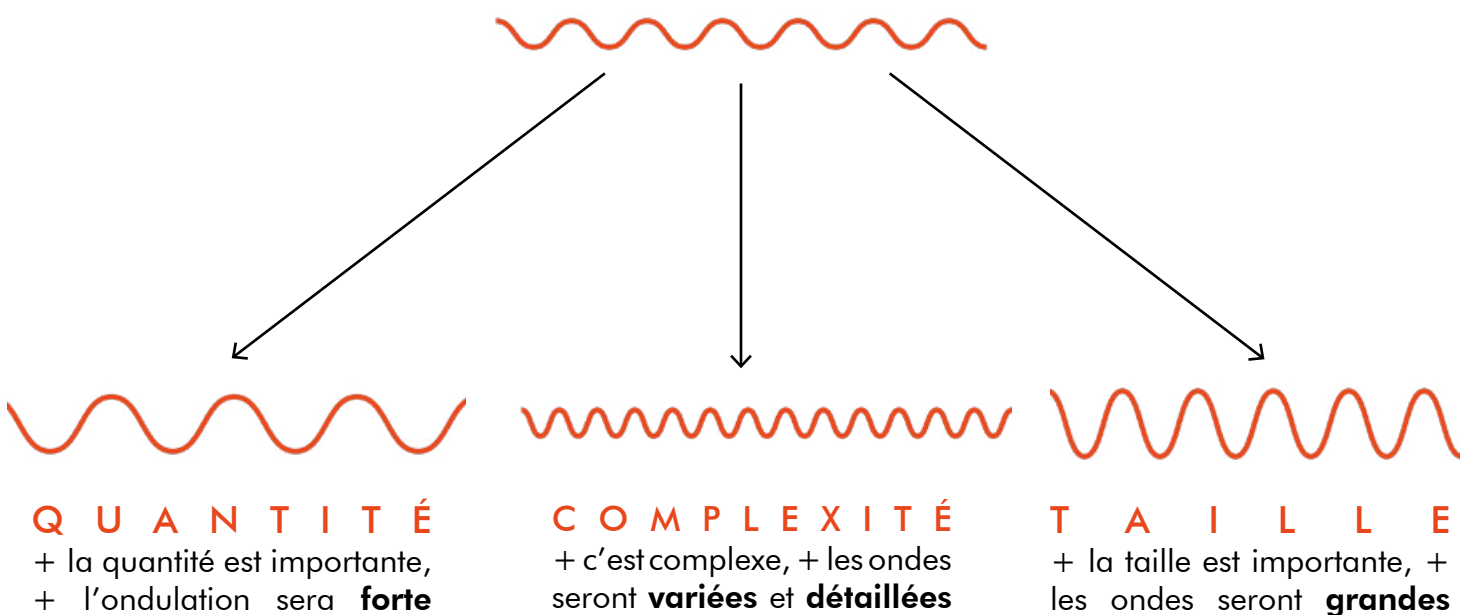
ÉTAPES DE RÉALISATION :

Après avoir récupéré les **exports** des vidéos construisant la base des animations, pour pouvoir caler ces dernières au bon endroit et à la bonne échelle, je réfléchis à leur déroulement.

PREMIER TRAVAIL :

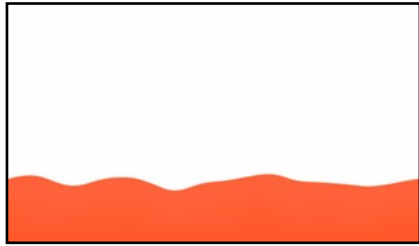
Animation d'une **transition** basée sur de l'eau qui monte jusqu'en haut de l'écran et redescend. Pour rendre la chose plus intéressante, j'ai cherché à réaliser cet effet de manière aussi naturelle que possible, avec des éclaboussures pour dynamiser le tout.

N'ayant jamais réalisé quelque chose de semblable auparavant, j'ai dû chercher quelques **tutoriels** After Effects afin de trouver la technique qui correspondait à ce que je cherchais. Je suis passée par plusieurs étapes d'essais avec différentes techniques (transformation de masque, effets ondulation, turbulence etc.) pour au final arriver à un rendu satisfaisant avec l'**effet Turbulences** couplé avec la position et le changement d'échelle pour les gouttes. Cet effet comporte plusieurs propriétés :

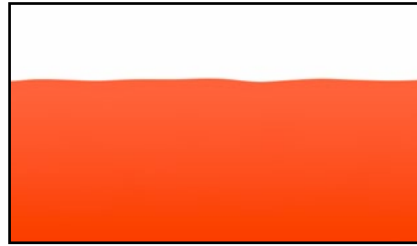


Et le paramètre **Évolution** permet de faire bouger les ondulations au fil du temps.

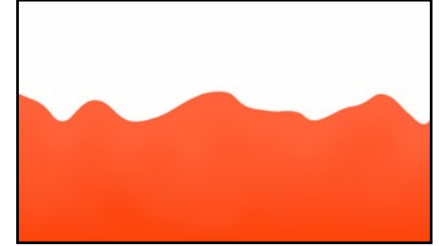
En jouant avec ces différents paramètres, mon rendu final ressemblait à ceci :



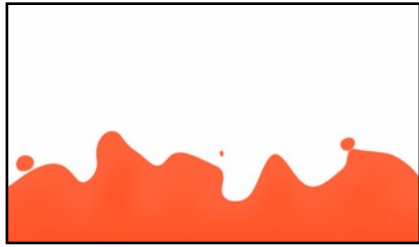
Entrée dans le cadre. Les vagues montent vers le haut de l'écran.



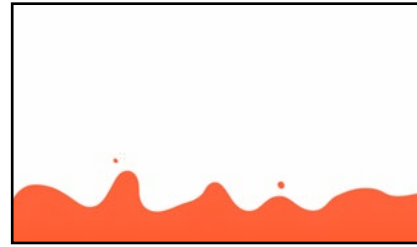
Elles arrivent au max de leur hauteur et baissent en quantité et taille.



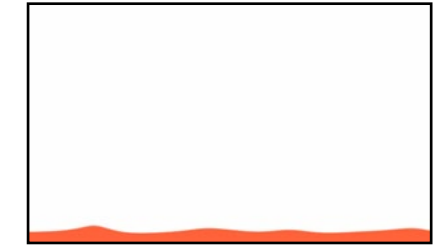
Elles descendent rapidement, en augmentant leur taille et leur complexité.



Les vagues sont de plus en plus complexes et grandes. Apparition de gouttes.



Les gouttes se réduisent en nombre.



Disparition des vagues, baisse de leur complexité et taille pour revenir à l'aspect du début.

N.B : Toutes les animations ont été exportées en **RVB+Alpha** (à savoir que QuickTime n'arrive pas à lire ce genre de vidéo, celles de type Animation également). Ces formats sont généralement utilisés pour être insérés par la suite dans un autre projet Ater Effects.

DEUXIÈME TRAVAIL :

Animations de **logo** qui entre et sort du cadre.

Pour l'entrée dans le cadre, j'ai choisi de faire un mini **morphing** d'une goutte au logo final. La goutte entre dans le cadre par en haut et en tombant forme le logo avec les lettres qui apparaissent ensuite.

Effets utilisés : Tracé (goutte initiale), Position + Echelle (pour les éclaboussures), Turbulences (Quantité, Taille, Evolution), Masque, Rotation.



Séquenceur de l'animation de morphing du logo CCI Pays d'Arles.

Pour celui de sortie, j'ai fait une animation simple en utilisant les éléments du logo (rectangle arrondi bleu, symbole blanc, typo) afin de le faire rouler hors du cadre avec une **traînée de particules** d'eau assurant une continuité avec l'animation précédente.

Effets utilisés : Position, Rotation, vectorisation du texte afin de faire disparaître les lettres individuellement avec Opacité, Tracé (pour le fond du logo), Turbulences (voir le travail précédent) -> Quantité et Taille, pour les gouttes -> Position et Echelle.



TROISIÈME TRAVAIL :

Animation de **feu d'artifice**. Cette partie-là a nécessité que je récupère le plan original avec la voix-off afin de bien gérer le timing. J'ai là-aussi cherché un tutoriel afin de réaliser cette animation.

Effets utilisés : Réduire les tracés, Rotation.

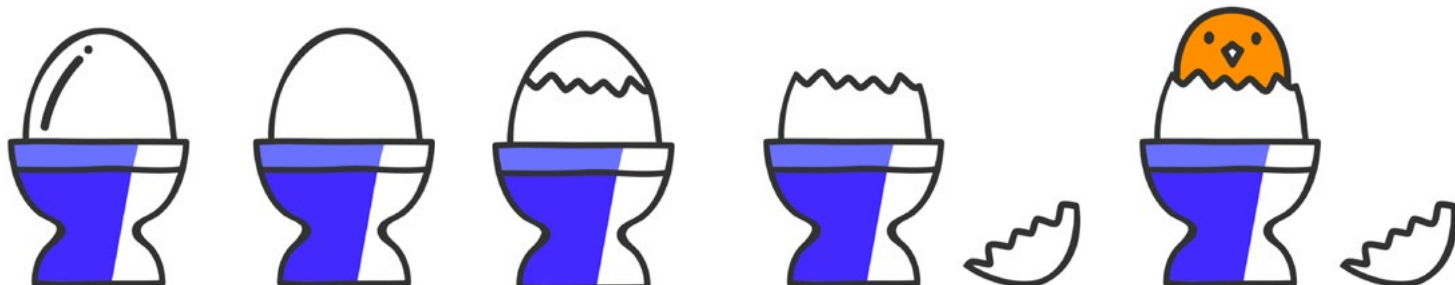


Screenshot du plan de la vidéo finale montrant les feux d'artifices.

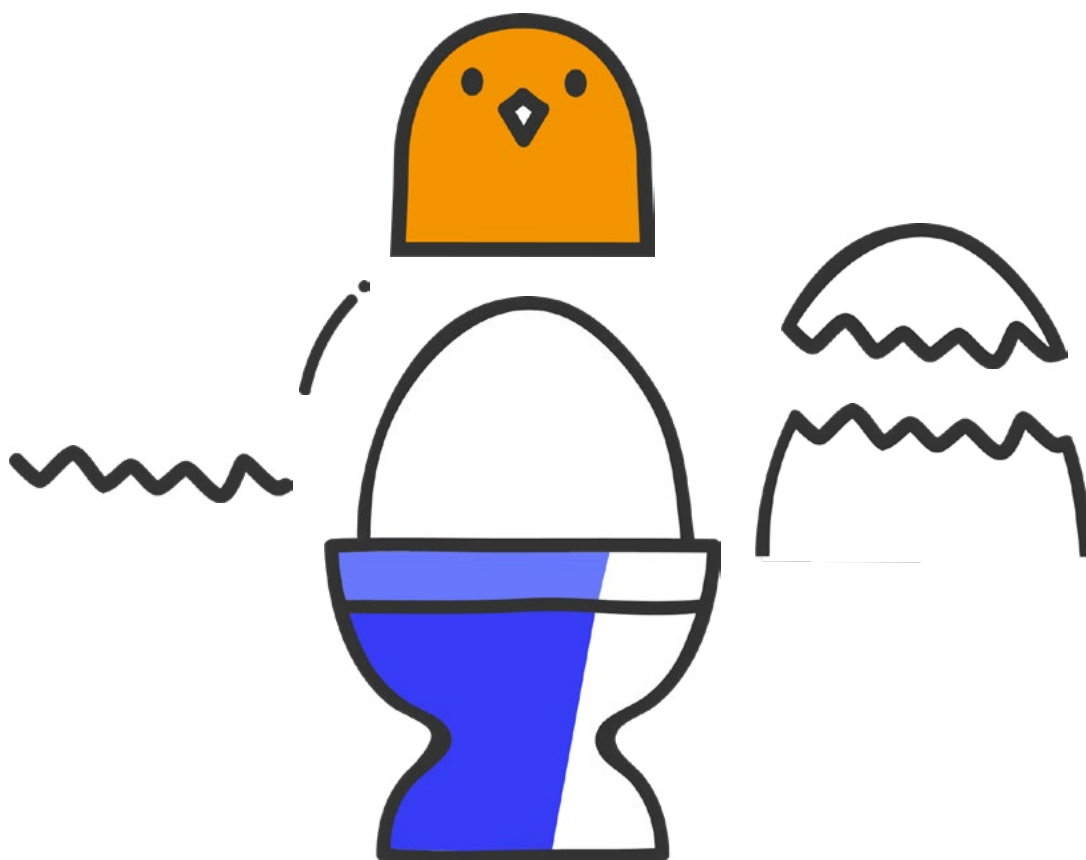
QUATRIÈME TRAVAIL :

Animation de **poussin** sortant d'un œuf. Le scénario de cette animation était qu'un œuf à la coque se craquèle pour s'ouvrir en haut (la partie haute tombe par terre) et dévoile un poussin. Il a fallu que je laisse 4 secondes de fixe au début du plan alors que l'animation elle-même ne durait qu'une seconde maximum. En recevant le fichier Illustrator de l'œuf, j'ai créé de nouveaux calques contenant les éléments supplémentaires inclus dans l'animation (fissure, morceau cassé, poussin).

Effets utilisés : Position, Rotation, Opacité, Réduire les tracés, Tracé de masque.



Screenshot du plan de la vidéo finale montrant les feux d'artifices.



Ci-dessus : les différents éléments du visuel de poussin pour l'animation.

CONCLUSION

Ce projet m'a permis de découvrir de nouveaux effets présents dans After Effects et de m'améliorer en gestion du timing d'une animation. J'ai également expérimenté avec l'animation manuelle de particules. Voici le lien vers la vidéo finale sur YouTube -> <https://youtu.be/K8jBUG7ehMc>

VIDÉO POUR ONET

Onet est un très grand groupe rassemblant plusieurs services allant de l'ingénierie à la propreté ou la sécurité. Dans le cadre de ce projet, Onet souhaitait une **vidéo explicative** en **motion-design** impliquant le personnage de Paul, déjà utilisé dans une vidéo précédente. Ma contribution a été centrée sur certains visuels, en particulier un garde de sécurité que j'ai du modifier, dont j'ai du créer sa version de profil et tester son **rigging** sur After Effects.

Rigging : eng n.m. Squelettage en français (traduction pas terrible, je sais). Procédé d'ajout d'un squelette mobile à une enveloppe 2d ou 3d d'un personnage.

CAHIER DES CHARGES :

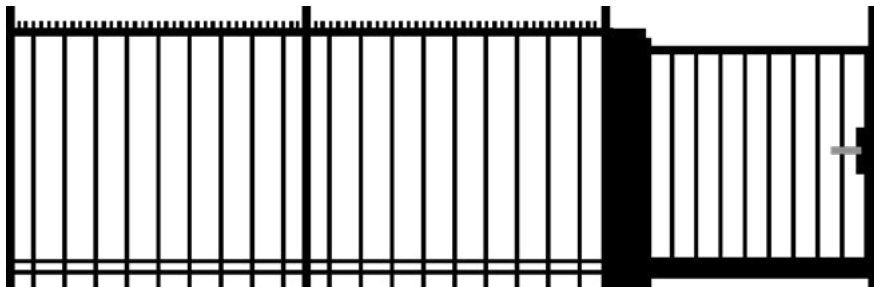
La charte graphique d'Onet était bien sûr à respecter et l'intégralité des éléments graphiques devaient provenir de leur **bibliothèque** d'éléments. Chaque modification devait impacter le moins possible l'organisation originale du fichier.

ÉTAPES DE RÉALISATION :

En premier temps, récupérer l'ensemble des éléments graphiques à modifier.

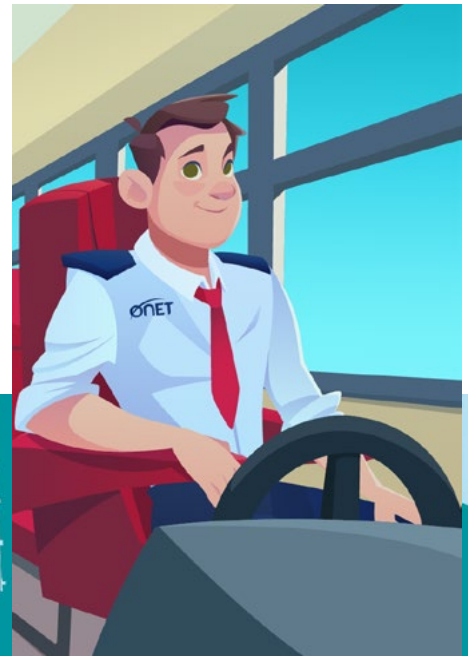
Le premier type de travail que l'on m'a confié était une simple **modification** de dessin vectoriel : un chauffeur de bus avait besoin d'une cravate, d'un nouveau col de chemise, d'une insigne Onet ainsi que d'un siège d'une nouvelle couleur.

Puis la conception d'une grille d'usine qui pouvait être répétée en **motif**, ainsi que d'un portail coulissant dans un des décors utilisés dans le produit final.



En haut et en bas : grille avec portail seul et incrusté dans le décor.

A droite : Chauffeur de bus modifié.



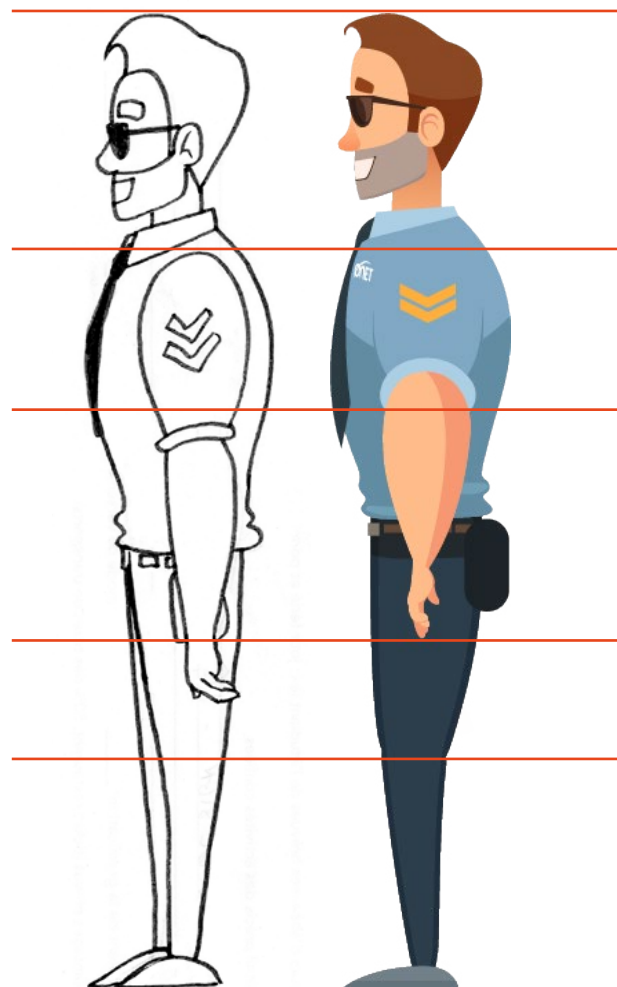
Par la suite, il était important de travailler sur le personnage du garde de sécurité qui était présent dans le décor et qui devait se mouvoir. Afin de bien pouvoir l'animer, il fallait le préparer pour le **rig** en décomposant chaque partie de son corps dans un calque différent. Dans son cas, j'ai du lui « séparer » les jambes, lui tendre les bras car sa position initiale était avec les bras croisés, lui retirer des accessoires et lui ajouter des détails comme un logo Onet à sa veste. C'est ce qu'on appelle une **puppet** à ce stade.



Ci-contre : garde de face avec sa pose normale VS décomposé par parties. Pour une puppet, on sépare généralement les cuisses des mollets, mais cette version-là restait statique au niveau des jambes. Les épaules sont souvent étendues pour éviter les trous lors du pli des bras.

VERSION PROFIL :

L'étape suivante était de créer sa **version de profil** qui n'existait pas et qui allait être une fois de plus utilisée dans l'animation finale. Afin de respecter les **proportions** et garder une cohérence dans le style graphique, je me suis basée sur la version de face afin de faire celle de profil en premier temps sur papier. Une fois dessiné et scanné, j'ai construit des repères au niveau des épaules, de la taille, du bout des bras et des genoux afin d'être le plus précis possible. Les étapes suivantes étaient similaires à celles du garde de face : construire et décomposer les parties du corps dans plusieurs calques qui forment la « puppet » finale.



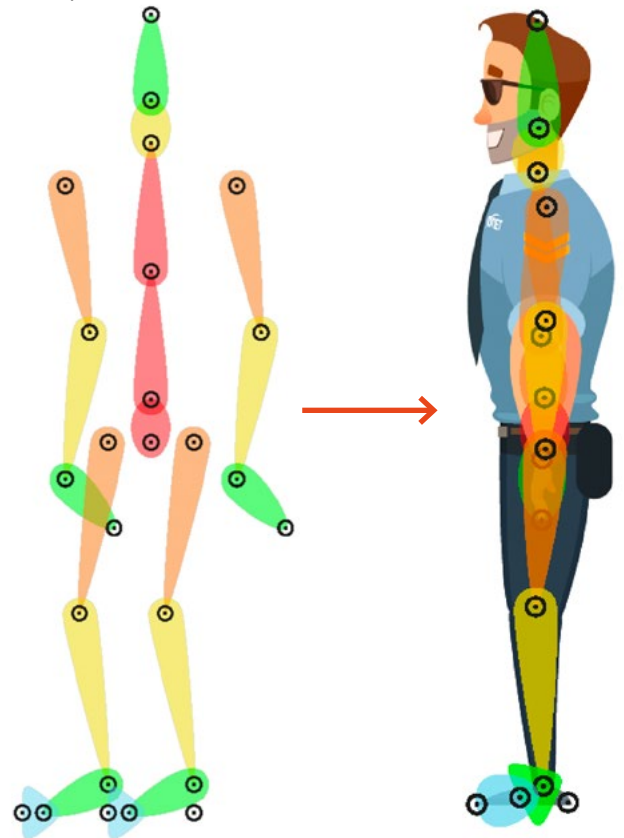
Ci-contre : Comparatif du croquis du garde de profil avec la version vectorisée finale.

Une fois celle-ci terminée, on passe au **rigging** sur After Effects pour lui permettre d'avoir un **cycle de marche**. N'ayant jamais réalisé de rig auparavant, j'ai cherché et suis tombée sur 2 tutoriels intéressants pour le rigging sur After Effects utilisant le plugin **Duik Bassel 2**.

Pour résumer les tutoriels :

- Mettre des **repères** sur notre personnage dessiné afin de faciliter la mise en place du squelette.
- Prendre le **squelette** basique et en partant du centre du corps jusqu'aux extrémités, caler chaque **point** sur les repères.
- **Auto-rig** l'ensemble des structures pour créer les contrôleurs.
- **Parenter** les parties du corps dessinées aux calques de structures (les parents).
- Demander à Duik de **mettre à zéro** les positions des contrôleurs créés par l'auto-rig pour avoir la position neutre.

*N.B : Il est important de garder une composition de **backup** pour chaque étape (personnage sans rig, avec rig, avec le walk cycle) afin de garder une base sûre et fonctionnelle en cas de problème. Il s'agit-là d'une erreur que j'ai commise pour ce projet.*



WALK CYCLE :

L'effet du **Walk Cycle** contient tout un ensemble de paramètres concernant le personnage (sa taille, son poids etc), le cycle de marche (la vitesse, le style) et d'autres détails intéressants comme la modification de chaque partie du corps de manière plus précise.

Les options sont extrêmement variées et permettent de générer de nombreux **styles** de marche. De plus, il est très simple de modifier l'aspect du personnage en changeant les calques d'illustration par d'autres, à condition qu'ils soient nommés exactement de la même manière que ceux déjà existants.

Ci-contre : Aperçu du personnage en pleine animation générée par le Cycle de Marche de DUIK Bassel 2, avec les contrôleurs du corps visibles.

CONCLUSION

Ce projet en premier temps très simple et droit au but, m'a permis de découvrir par la suite le **rigging** sur After Effects en utilisant un plugin adapté. Malgré mon résultat infructueux de cycle de marche fait durant le stage, je suis désormais motivée et prête à retenter l'expérience afin de pouvoir mieux maîtriser cet outil automatisé. Lien vers la vidéo finale sur YouTube -> <https://youtu.be/rmJx76kBD94>
Ce travail de rigging m'a également entraîné à construire proprement une **puppet** fonctionnelle et correctement décomposée.

LA 300^E TÊTE

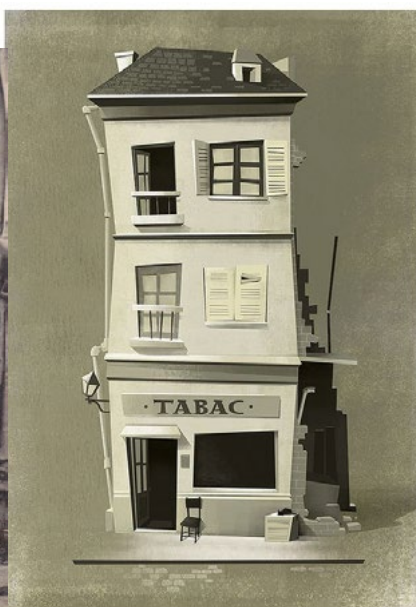
Ce gros projet de **court-métrage d'animation 2D** financé grâce à un crowdfunding sur Ulule, narre la vie du bourreau Anatole Deibler. A mon arrivée, sa progression était bien avancée mais nécessitait de l'aide au niveau des **décors**. J'ai donc collaboré avec l'illustrateur en chef de ce film **Thierry Cattant** en préparant et mettant en place une première version de deux décors : la cuisine d'Anatole, et une morgue ou salle d'autopsie. Le but principal était donc de simplifier le travail de Thierry qui se chargeait par la suite de détailler et texturer l'ensemble des éléments des décors.

SYNOPSIS :

1939. Alors qu'il s'apprête à prendre le métro pour aller couper sa 300^{ème} tête, Anatole Deibler, le célèbre bourreau, s'effondre, victime d'une embolie. Durant cette ultime seconde d'agonie, il se voit proposer une mission unique : exécuter le plus grand assassin français qui ait jamais vécu : lui-même. Le film part d'un fait réel et d'un personnage réel : Anatole Deibler, exécuteur public (1863 – 1939). Les circonstances de sa mort et les faits essentiels de sa vie rapportés dans le film sont tous exacts.

CAHIER DES CHARGES :

Sur ce projet, les fichiers sur lesquels j'ai du travailler étaient exclusivement des fichiers Photoshop et Illustrator, avec des dimensions précises (2x1920*1080 pour les parallaxes, 1920*1080 de base), une **palette de couleurs** spécialement faite pour le court-métrage et un **style graphique** particulier.



N.B : L'inspiration pour le style graphique de la 300^e tête est principalement le mouvement **art-déco** et **Bauhaus** des années 20-30. Les formes ont un minimum de contours et des dégradés léger comme ombres.



ÉTAPES DE RÉALISATION :

Avant tout, il a fallu discuter du projet avec Thierry et savoir comment s'organiser. En effet, ce travail de **collaboration** était une première pour nous deux, il a fallu que l'on trouve une manière de collaborer et décider d'une organisation et nomenclature des fichiers.

Nous avons débuté avec le décor de la **cuisine**. Il s'agissait du décor qui était le plus avancé à ce stade du projet au niveau de sa recherche car c'est l'un des premiers décors que l'on voit dans le court-métrage.

Le **plan** global de la pièce a été mis en place pour avoir une idée de l'emplacement des meubles.

MEUBLE AVEC BALANCE	FENÊTRE	BUFFET
SALON	PERSONNAGES	RIEN
MEUBLE AVEC HORLOGE	RIEN	FOUR AVEC THÉIÈRE

Un autre élément important était le dossier de **documentation** rassemblant des images d'inspiration et de **références** pour les meubles et autres éléments de la pièce. Certains objets avaient leur design déjà bien défini tandis que d'autres n'avaient pas encore leur apparence finale déterminée. Dans ce cas-là, je créais simplement une instance du meuble en forme simples qui pouvait être modifiée par la suite.



Photo des objets et meubles choisis comme design final pour la cuisine. A droite : version vectorisée.

N.B : Le format PNG-8 ne supporte pas l'alpha (ou transparence) il est donc important d'importer les images en PNG-24.

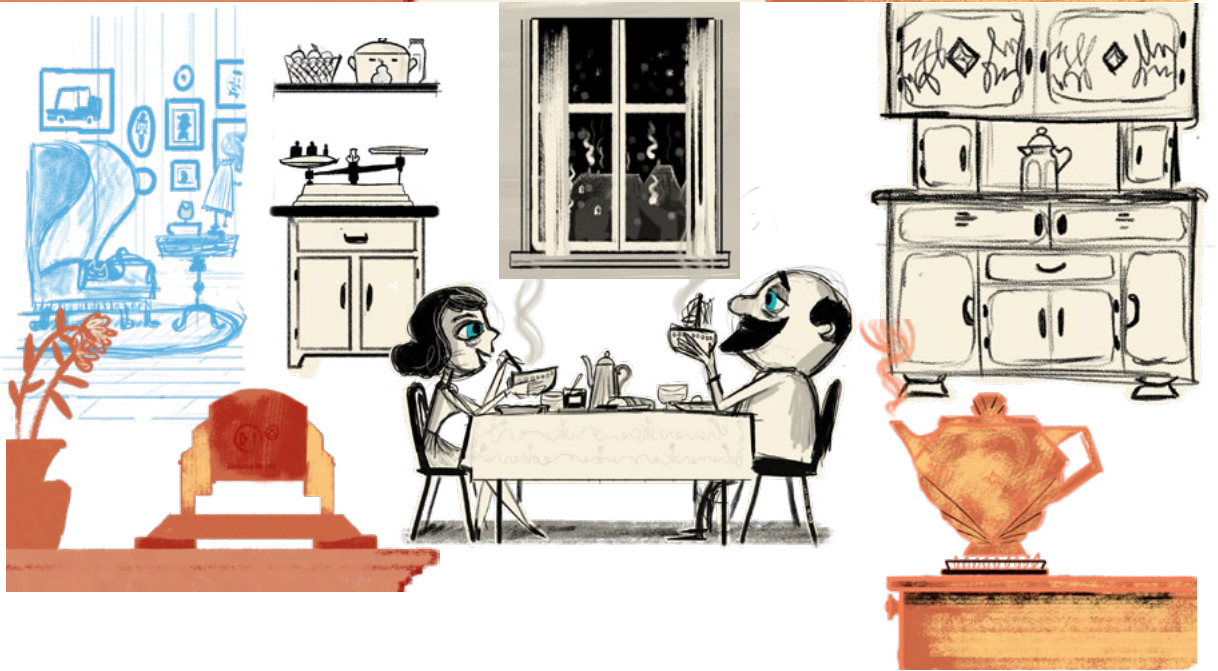
Avec tous ceci en main, je pouvais commencer à m'immerger dans l'univers du film en lisant le **scénario** et en étudiant les images de référence. J'ai du commencer par récupérer le **rough** de la scène qui se trouvait sur un fichier Photoshop. Il m'a suffi d'exporter chaque plan de la scène séparé en image PNG. Pour le fichier Illustrator, j'ai pu dupliquer et modifier un fichier déjà préparé avec les guides, **pochoirs** et autres.

A ce moment-là, j'ai appliqué la méthode d'avancement sur laquelle nous nous étions mis d'accord : les calques codés avec des couleurs et organisés selon l'emplacement de l'objet dans le décor (de haut en bas -> du 1er à l'arrière plan, le sous-ordre trie les objets de droite à gauche dans le cadre).



Ci-dessus : Rough de la cuisine, dessiné par Thierry Catant.

En dessous : Version avec les différents éléments séparés et le salon visible.

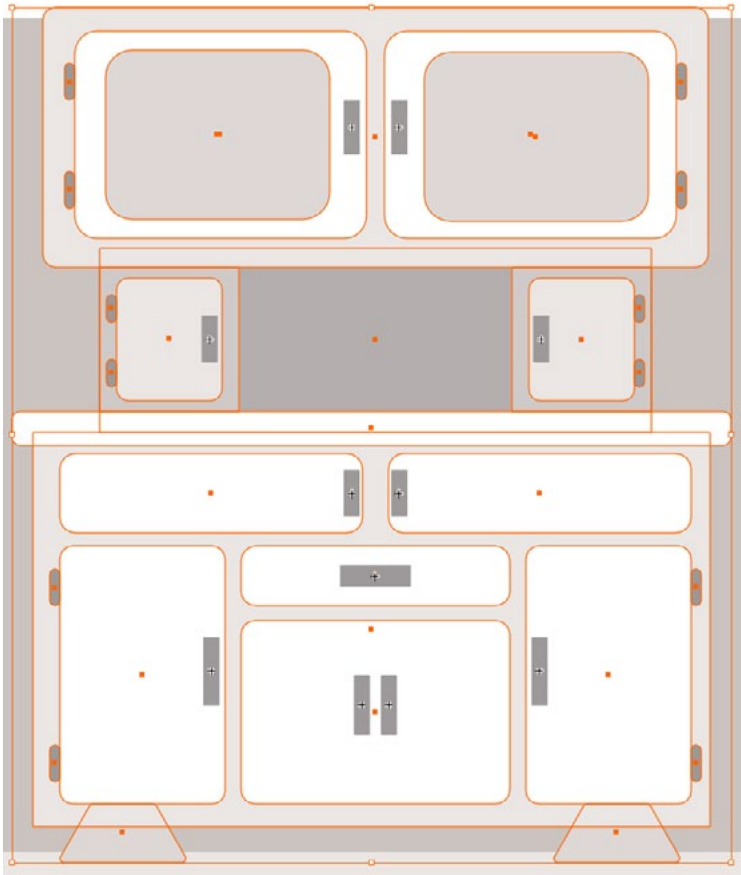


Une fois tous les calques de rough posés, je commence à retracer et **vectoriser** les objets et meubles, en faisant attention à renommer chaque forme dessinée. Comme dit précédemment, les objets bien définis bénéficient d'une forme précise, tandis que les autres ne sont pour l'instant que de simples carrés et rectangles qui seront remplacés par la suite.



Version finale de mon travail de vectorisation de la cuisine.

Avec tous les meubles dessinés et mis en place, je convertis un des éléments récurrents d'un meuble (poignées, portes, vitres etc.) en **symbole** et supprime les formes non converties en les remplaçant par le symbole tout juste créé. Ainsi, si le symbole est modifié, toutes les instances de ce symbole présentes seront modifiées en même temps.

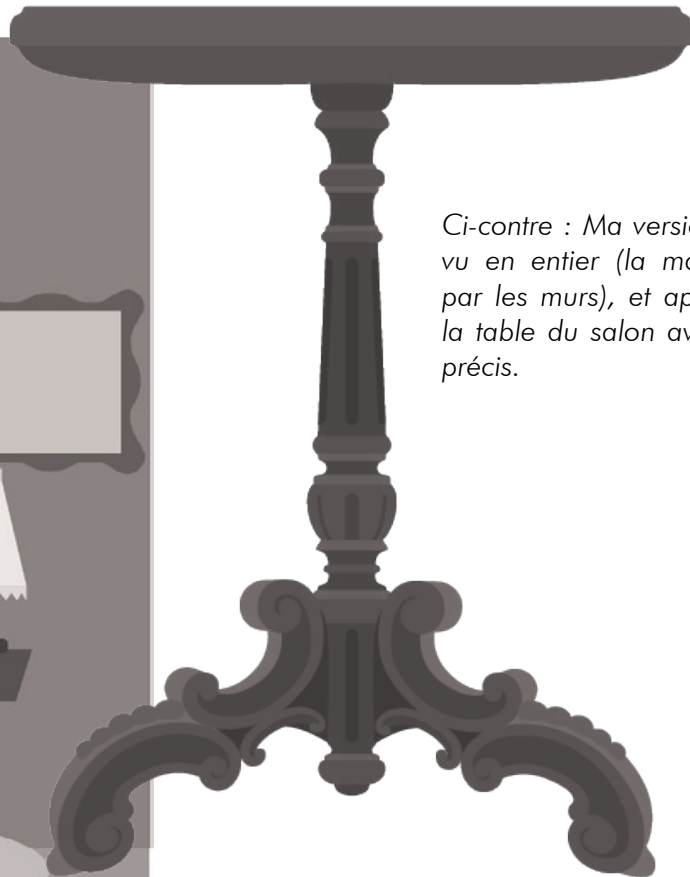


Ci-contre : Aperçu des différentes parties et symboles du buffet. Seules les poignées sont des symboles, représentés par une croix noire à son centre.

Une fois la cuisine faite, je passe au **salon** que l'on peut voir rapidement par l'encadrement de la porte tout à gauche de la cuisine. Ici, le travail était concentré sur les quelques meubles visibles et les cadres photo qui sont placés sur le mur du fond.

J'ai donc réalisé un fauteuil, un tapis, une table de chevet avec une lampe ainsi que plusieurs versions de cadres photo vides, plus ou moins décorés et de formes différentes sur le mur.

Après avoir terminé le salon et vérifié une dernière fois l'ensemble de mon fichier, j'ai pu envoyer ce que j'ai fait à Thierry pour avoir de ses retours.



Ci-contre : Ma version finale du salon vu en entier (la majorité est cachée par les murs), et aperçu en détail de la table du salon avec les reliefs plus précis.

SECOND DÉCOR RÉALISÉ :

La **morgue** que l'on voit au tout début et à la fin du court-métrage. Mon travail pour réaliser ce second décor est arrivé très rapidement après le premier. J'ai pu m'entretenir une seconde fois avec Thierry du projet et de son avancement. C'est là que l'on m'a donné comme travail le décor de la morgue, accompagné du dossier de références et de quelques informations à retenir (ambiance souhaitée, éléments à détailler ou non etc.). Ici la morgue devait faire penser à un laboratoire de savant fou avec des bizarreries en tous genres et des tas d'**instruments** de chirurgie tout en gardant une ambiance froide. J'ai eu l'occasion de détailler la table du salon, en particulier ses pieds en relief.



Ci-dessus : Dessin rough de la vue de la morgue, réalisé par Thierry Cattant.

Ci-dessous : Moodboard pour le décor et les objets.



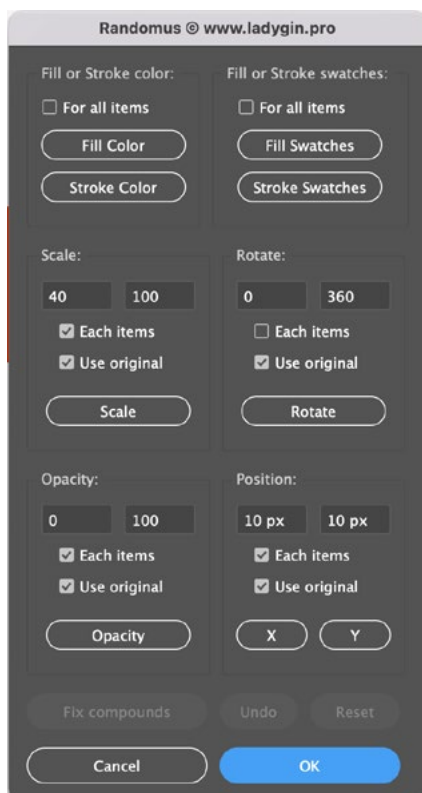
ASTUCES :

Grâce à cette réunion avec Thierry, j'ai également pu obtenir des tas d'astuces et de conseils sur Illustrator, comme par exemple :

- L'utilité des **Styles Graphiques**. Son fonctionnement se rapproche de celui des symboles, mais cela concerne les **attributs** d'une forme que l'on crée : sa couleur de fond, son épaisseur et couleur de contour ou autre. De ce fait, en enregistrant un style graphique, il est possible de l'appliquer automatiquement sur une forme et, si l'on modifie le style, de voir les zones affectées se mettre à jour. Une manipulation à retenir est celle qui permet de modifier un style graphique sans passer par le panneau : sélectionner une forme avec le style à modifier, changer les attributs que l'on veut puis **clic + Alt + glisse** par dessus le style à changer présent dans le panneau. Là, tous les éléments qui avaient ce style vont se mettre à jour.



Ci-dessus : Mode de vue normal et mode Tracé.



Ci-contre : Aperçu de la fenêtre du plugin Randomus.

Ci-dessus : Variation de l'échelle et de la position en utilisant le plugin.

- L'utilité des **modèles** et du **mode Tracé**. Ces deux là se marient bien ensemble dans le cas où l'on souhaite par exemple **tracer** par-dessus une image de référence. Il faut d'abord importer l'image de référence, puis double cliquer sur son calque dans le Panneau Calques afin d'ouvrir les **Options de calque**. Là dedans, il faut cocher la case Modèle. Ainsi, le symbole en forme d'œil va changer d'aspect, et le calque va se verrouiller. L'utilité des modèles est le fait qu'ils ne « disparaissent » pas lors du passage en mode Tracé, que l'on effectue en appuyant sur les touches **Cmd+Y**. Dans ce mode, il n'est possible de voir que les tracés des formes réalisées, sans aucune couleur ou contour visible.

- L'existence des **scripts** dans Illustrator. Ou plutôt des scripts considérés comme **plugins**, car créés par d'autres personnes que l'on peut ajouter au logiciel. Pour donner un exemple, nous avons le script « **Randomus** » qui peut faire varier plusieurs attributs d'un ensemble de formes sélectionnées. Il est facile de trouver une grande variété de scripts sur le site **github**.

N.B : Pour pouvoir réduire des pictogrammes avec des contours sans que les contours se mettent à grossir si on l'agrandit -> Préférences, Général -> cocher la case -> **Mettre à l'échelle des contours et les effets**.

MORGUE :

Le travail de la morgue était légèrement différent de celui de la cuisine. En plus de devoir mettre en place grossièrement l'ensemble des meubles, j'ai eu la liberté de pouvoir faire plus de détails au niveau des **outils** et autres **décorations** présentes dans les étagères. Les inspirations principales au niveau de l'ambiance et du rendu global étaient les décors du Laboratoire de Dexter (le dessin animé) et ceux de la série The Knick.

Une des difficultés de ce décor était la légère **perspective** présente qui m'a questionné sur la manière de dessiner les meubles. Un échange par mail avec Thierry m'a permis d'obtenir la réponse qui était simplement de faire les meubles par faces, vues en **frontal**. Les faces sont ensuite déformées selon la perspective.



Ci-dessus : Version finale de la morgue, sans les sols et murs.

Une fois le fichier « complet », j'envoie le fichier Illustrator à Thierry ainsi que la documentation supplémentaire que j'ai faite au cours du projet.

Son retour a été plutôt positif. Certains des objets lui paraissaient toutefois trop réalistes et pas assez **stylisés**. Il souhaitait également que je réfléchisse à des « **bizarreries** » à mettre à l'intérieur des flacons, ainsi que des **livres** à l'intérieur des armoires et des étagères. Malheureusement, je n'ai jamais pu réaliser ces éléments.

CONCLUSION

Malgré le fait que j'ai dû arrêter de travailler sur ce projet de manière abrupte, j'en ai sorti une très bonne expérience. Ce travail très formateur m'a donné l'occasion de travailler en collaboration avec un professionnel afin de réaliser un ensemble d'éléments concrets. En plus de m'avoir fait découvrir de nouveaux raccourcis et techniques sur Illustrator, j'ai pu m'entraîner à reproduire au mieux un style graphique demandé.

Je resterai bien sûr attentive à l'avancement de ce projet et pourrai peut-être voir ma contribution exploitée dans la version finale de ce court-métrage !

LA POSTE : MES MÉDICAMENTS CHEZ MOI

La Poste souhaitait pour ce projet réaliser une **vidéo en motion-design** afin de présenter leur nouveau service d'envoi de médicaments par courrier. Elle se présenterait à la manière d'un **PowerPoint dynamique** avec du texte accompagné de petites animations.

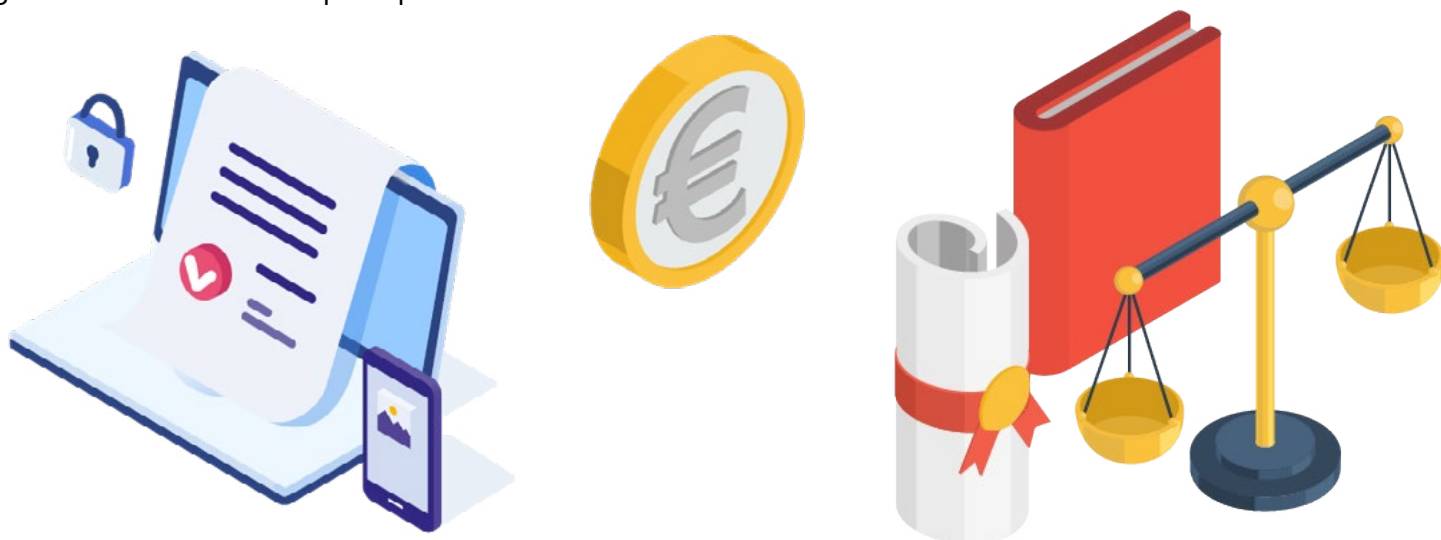
Mon rôle ici a été d'animer un ensemble de **pictogrammes** visibles dans certains plans.

CAHIER DES CHARGES :

Le client étant La Poste, le respect de sa **charte graphique** était primordial. L'ensemble des pictogrammes provenait de leur bibliothèque d'images, de ce fait il était impossible de modifier leur aspect ou leur couleur. Enfin, le format 1920*1080 px était de mise.

ÉTAPES DE RÉALISATION :

Après avoir récupéré les éléments de la bibliothèque d'images dont j'avais besoin, j'ai élaboré un **scénario** pour chaque animation. Une fois les idées posées, j'ai réalisé de rapides croquis mettant en place un **séquenceur** pour chaque pictogramme comprenant les étapes clés avec une courte description et des flèches de mouvement. Ces séquenceurs validés par Olivier, j'ai commencé à décortiquer les pictogrammes sur Illustrator pour pouvoir les animer.



DIFFICULTÉ : C'est à ce moment-là que j'ai rencontré une difficulté : la plupart des pictogrammes n'étaient pas « construits » de la bonne manière pour les animer sur After Effects. Certaines parties avaient des **trous**, les courbes étaient décomposées en plusieurs lignes droites, des éléments étaient **mal groupés** ou hiérarchisés etc. Il a fallu donc que je simplifie les pictogrammes en réduisant le nombre de points d'ancrage et les décomposer de manière à ce que les éléments que je souhaitais faire bouger soient indépendants.



Ci-dessus : Pictogrammes utilisés pour l'animation finale.

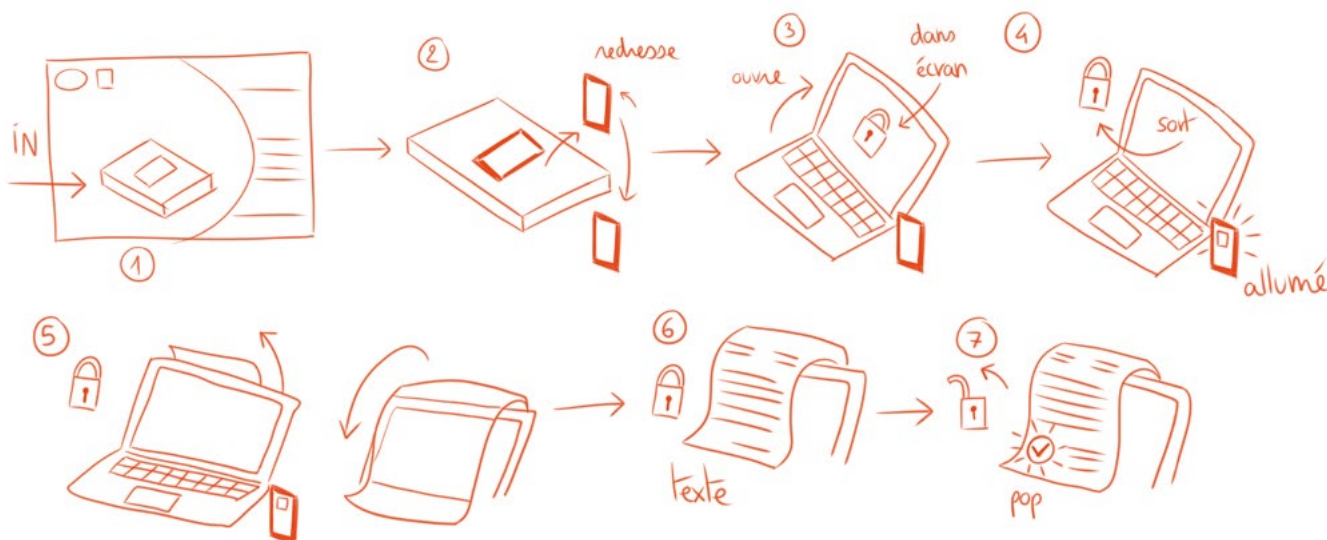
Cette étape réglée, je suis passée à l'**importation** des fichiers Illustrator des pictogrammes sur le projet After Effects. Chaque pictogramme avait sa **composition** dédiée :

ORDINATEUR :

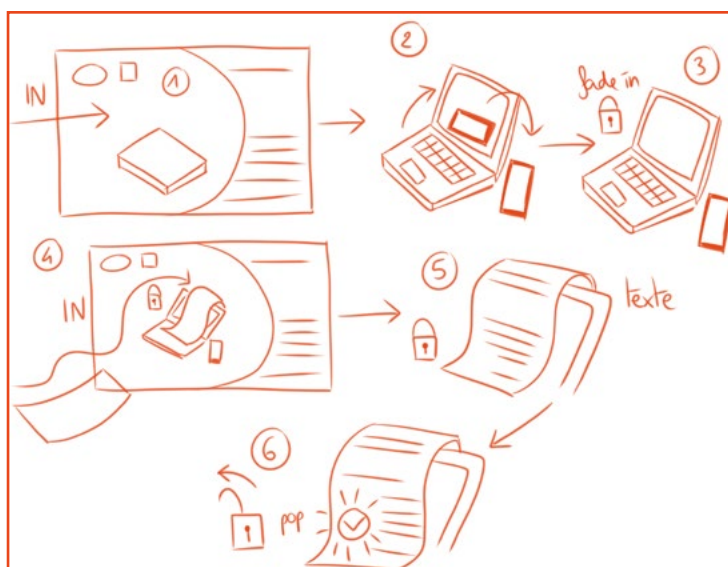
En faisant l'animation de l'ordinateur, je me suis rendue compte que l'effet que je souhaitais donner ne rendait pas bien. En effet, je voulais que l'ordinateur s'ouvre afin de révéler le téléphone ainsi que le cadenas. Cependant, je ne possédais qu'une image de l'ordinateur fermé, et une ouvert. La solution suggérée par Olivier a été de créer plusieurs **images « d'intervalle »** avec l'écran plus ou moins ouvert, et d'animer image par image l'ouverture de l'écran.

Effets utilisés :

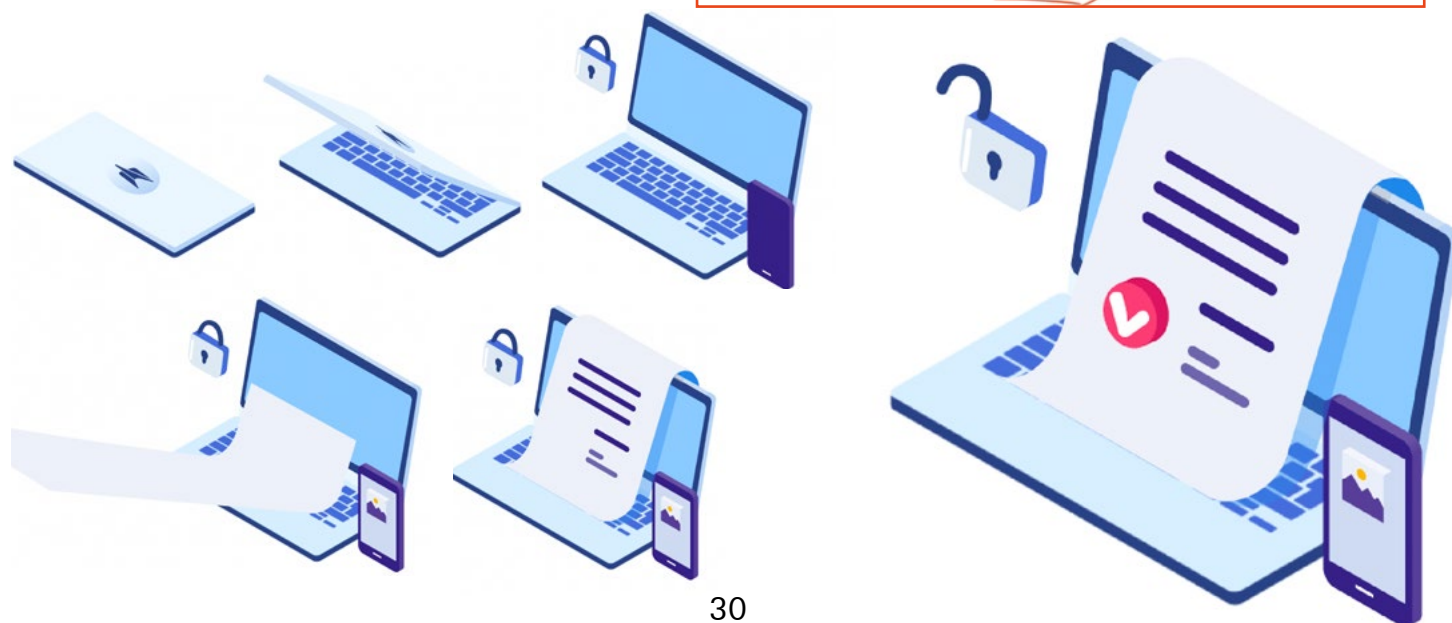
- Echelle
- Tracé du masque
- Position
- Opacité



Ci-dessus : Version 1 du séquençier. A côté : Version 2. La différence notable est la position initiale du téléphone (sur l'ordinateur vs à l'intérieur) et du cadenas (dans l'écran de l'ordinateur vs apparaît de nulle part).

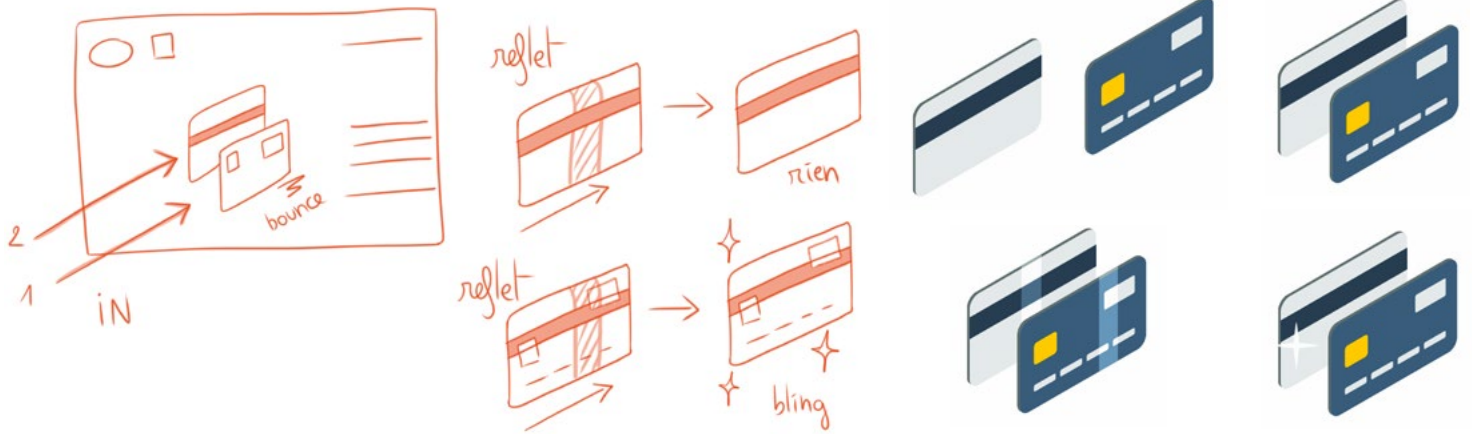


Ci-dessous : Captures d'écran des moments clés de l'animation finale. Au final, le cadenas et le téléphone sont placés dans l'ordi et sautent lors de l'ouverture du clapet.



CARTE BANCAIRE :

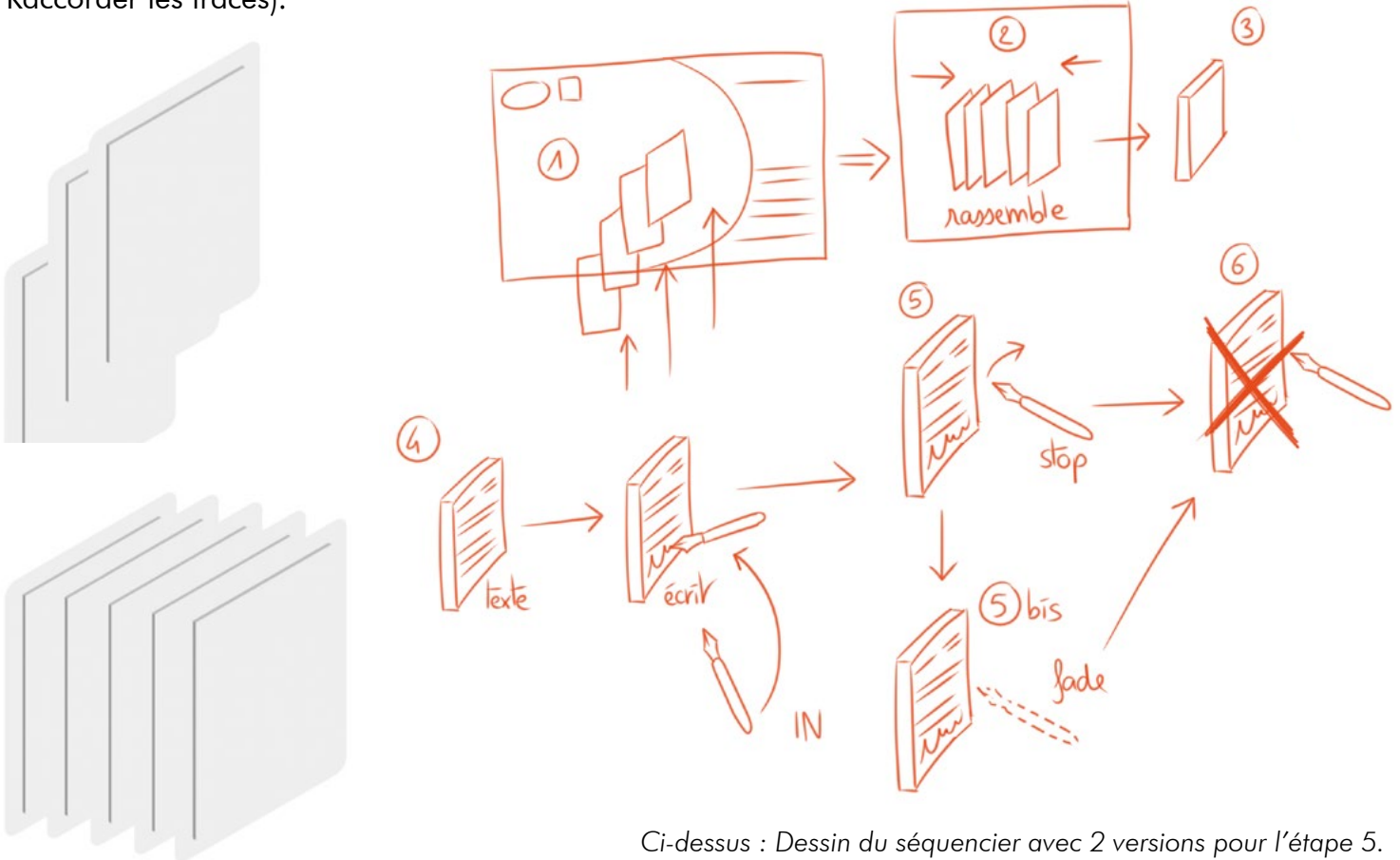
Probablement l'animation la plus simple d'entre toutes. Effets utilisés : Position, Echelle, Tracé de masque.



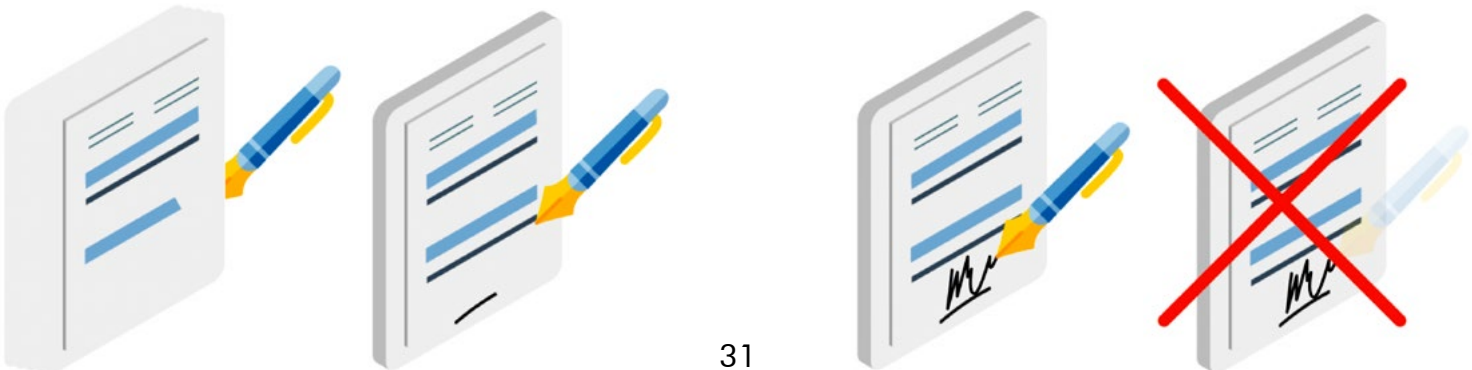
Ci-dessus : A gauche, dessin du séquenceur avec 2 versions. A droite, séquenceur de l'animation finale.

ORDONNANCE :

Effets utilisés : Echelle, Position, Opacité, Tracé du masque, Réduire les tracés (ancienne appellation -> Raccorder les tracés).



Ci-dessus : Dessin du séquenceur avec 2 versions pour l'étape 5. A gauche, de haut en bas : Séquenceur de l'animation finale.



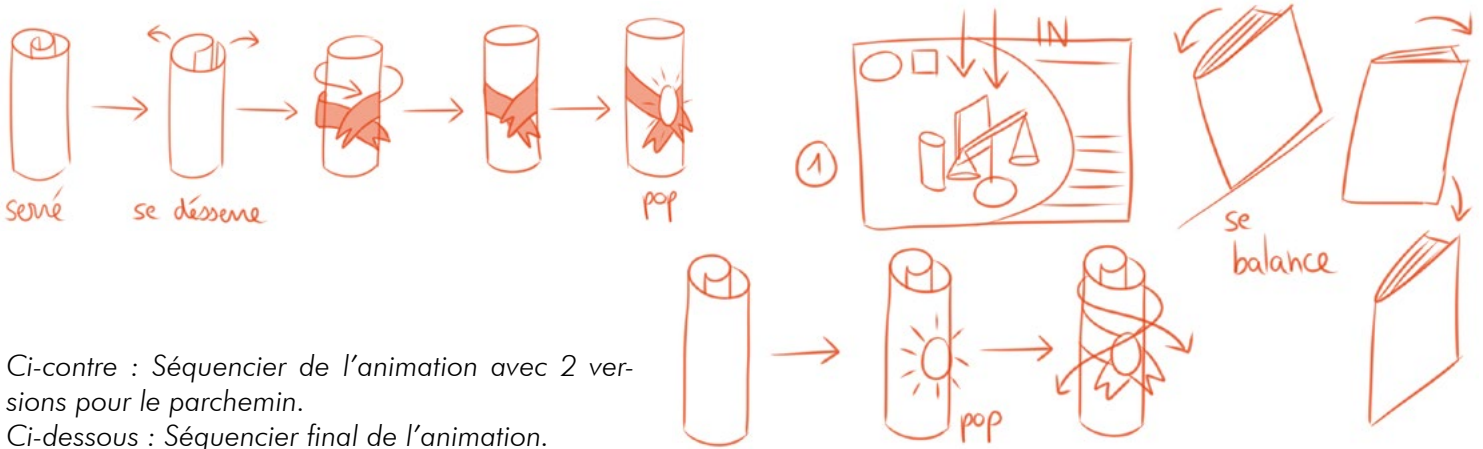
BALANCE :

Cette animation paraissait simple à la base : je voulais faire apparaître progressivement chaque objet (livre, rouleau, balance), faire légèrement basculer le livre, faire bouger les côtés de la balance et pour finir faire entrer dans le cadre le ruban qui viendrait fermer le rouleau/parchemin. La partie la plus difficile a été d'animer le **ruban s'enroulant** autour du parchemin car j'ai dû expérimenter avec un effet jusque-là inconnu : l'**effet Page Turn**.

Ces paramètres sont simples : il est possible de choisir la **position du pli**, l'orientation de l'animation de ce dernier, l'étendue du pli etc... Il est même possible d'ajouter un reflet si l'on souhaite donner un rendu 3D. Cependant, le problème principal que j'ai rencontré était de pouvoir masquer le ruban lorsqu'il passe derrière le rouleau. Le masque que j'avais mis semblait se déplacer en même temps que l'effet, il m'a suffi de définir sa position image par image afin de l'empêcher de « suivre » ce dernier.

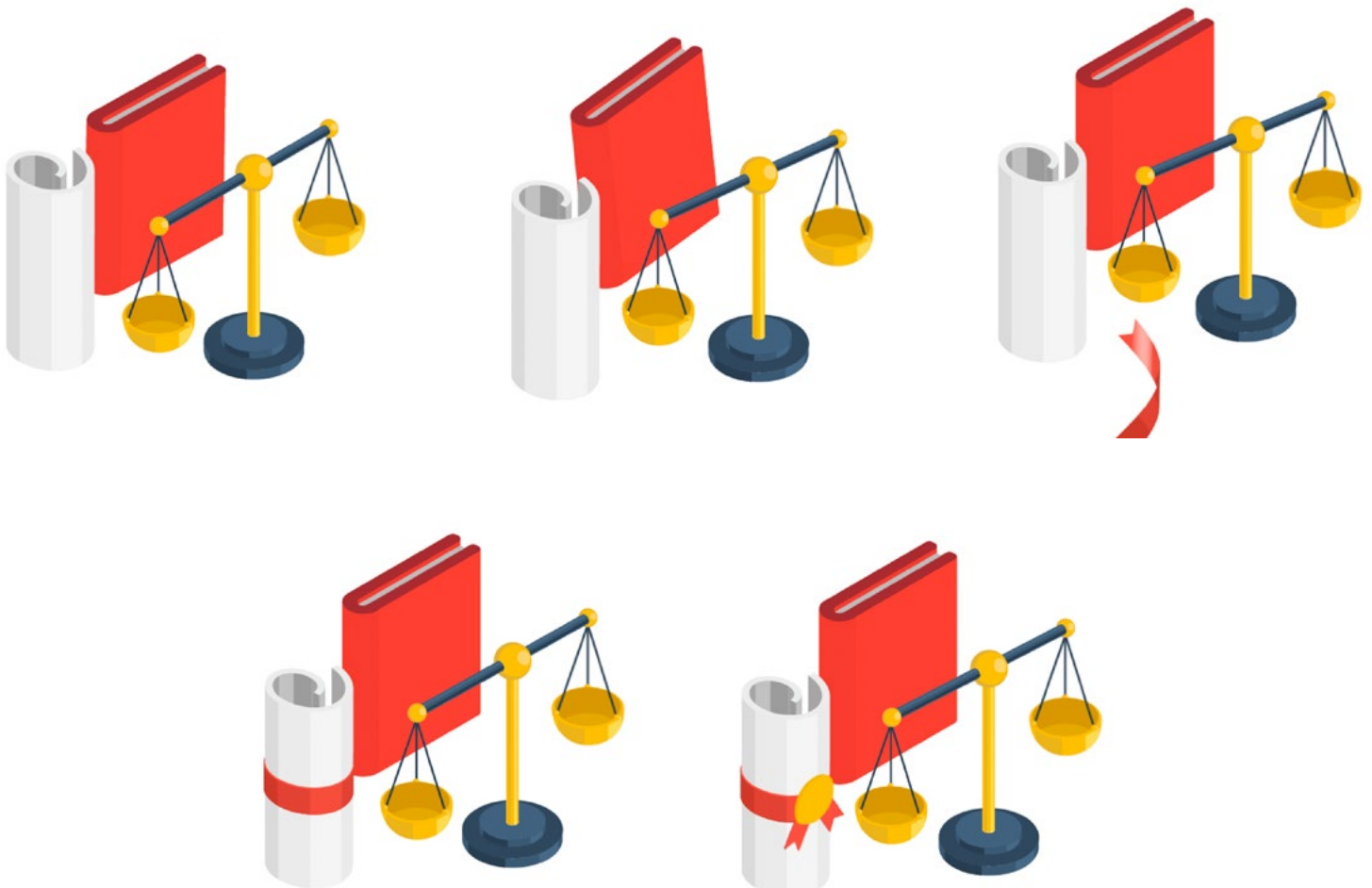
Effets utilisés :

- Position
- Echelle
- Tracé du masque
- Rotation
- Opacité
- Effet CC Page Turn



Ci-contre : Séquençier de l'animation avec 2 versions pour le parchemin.

Ci-dessous : Séquençier final de l'animation.

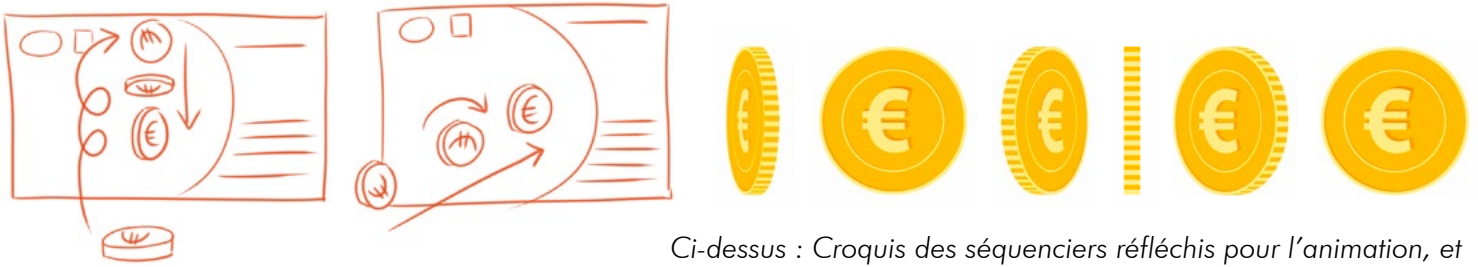


PIÈCE :

Conseil d'Olivier : Faire une composition qui rassemble les images (les exposer une seule fois pour faire 1 cycle), ensuite la mettre dans une autre compo, la dupliquer pour avoir la durée que l'on souhaite (nb de cycles qu'on veut). Et on fait un objet null qui sera le parent pour toutes les modifs (position, opacité etc).

Effets utilisés :

- Position
- Opacité



Ci-dessus : Croquis des séquenceurs réfléchis pour l'animation, et séquenceur de l'animation finale.

TRAVAIL SUR LA SLIDE :

Une autre composition sur laquelle j'ai du travailler était une des slides montrées durant la vidéo. Il fallait la dynamiser en ajoutant une petite animation dans la zone vide. Après réflexion, j'ai décidé de faire une animation d'un **tapis roulant** émergeant du carré jaune où des lettres et des cartons de différentes tailles apparaîtraient. L'ensemble respecte la charte graphique de La Poste (au niveau des couleurs) et des petits pictogrammes de croix de pharmacie souligne et rappelle le sujet de la vidéo.



Ci-dessus : Croquis des séquenceurs réfléchis pour l'animation, et séquenceur de l'animation finale.

CONCLUSION

Ce projet n'était pas techniquement difficile mais il m'a appris à poser mes idées sur papier plus rapidement, en particulier dans les premières étapes de **recherche de scénario**. De plus, ce fut un bon rappel sur l'importance de la simplification et l'organisation des calques dans un fichier Illustrator.

PIERROT CAILLOU

Il s'agit du plus gros projet de mon stage. Pierrot Caillou est une idée de **série animée** destinée aux enfants entre 3 et 5 ans. La particularité de cette série est que les personnages sont littéralement des cailloux de différentes sortes qui parlent.

Sa **fiche technique** était déjà écrite avec le **synopsis**, le concept général et la **bible des personnages** listant leurs noms et leurs caractères. Néanmoins, aucun croquis ou recherche de design n'avait été encore fait. Je me suis donc proposée pour réaliser les premières ébauches graphiques potentielles. Cela impliquait de construire un début de **bible graphique** comprenant des moodboard d'intention sur le rendu graphique ainsi que des planches de design sur les personnages et les décors.

CAHIER DES CHARGES :

Chaque information que contenait la fiche technique de la série faisait partie du cahier des charges à respecter : le nom des personnages, leur nature et caractère, les lieux cités dans l'intrigue. Tout le reste était ouvert à toute proposition.

ÉTAPES DE REALISATION :

Lecture du **scénario** avant tout, car je n'avais aucun élément sur lequel me baser pour commencer le travail. Il était précisé qu'il s'agit d'une série pour enfants entre 3 et 5 ans et que les personnages étaient « anthropomorphisés », c'est-à-dire avec des bras et des jambes.



Ci-contre : Logo de la série (pour l'instant).

«Le personnage principal s'appelle Pierrot. Pierrot est un galet qui vit au bord d'une rivière (il faut imaginer un caillou anthropomorphisé) et passe ses journées à faire des ricochets dans l'eau.

C'est une activité dans laquelle il excelle et qui lui vaut l'admiration de toutes les autres jolies pierres (au sens féminin du terme) de la rivière. Pierrot n'a besoin de rien de plus pour être heureux.»

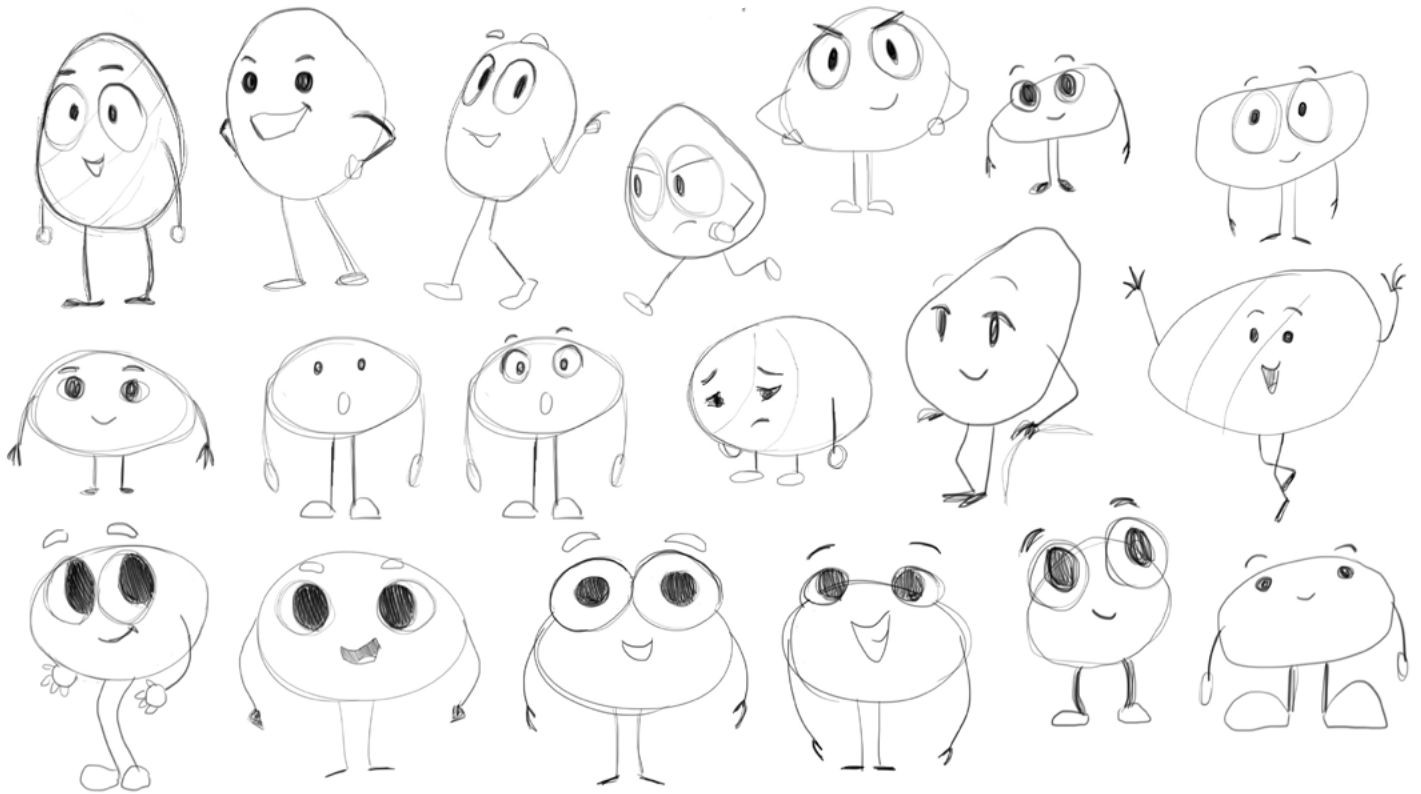
DIFFICULTÉ MATÉRIELLE :

À la période à laquelle j'ai été amenée à travailler sur le sujet, je n'avais plus de version fonctionnelle de **Photoshop** d'installée sur mon ordinateur. De ce fait, j'ai dû improviser en cherchant une alternative de logiciel de dessin numérique avec quelques fonctionnalités semblables à celles de Photoshop. J'ai finalement choisi le logiciel **Autodesk Sketchbook** disponible gratuitement. J'ai donc commencé le projet sur ce logiciel inconnu, ce qui m'a considérablement ralenti. J'ai finalement retrouvé un environnement de travail optimal qui m'a permis de retrouver un rythme normal.



CHARA-DESIGN DE PIERROT :

Le premier personnage à développer est bien sûr le **protagoniste** Pierrot. Mes premières recherches le concernant se sont basées sur sa **silhouette** générale et ses **proportions** au niveau du visage et du corps.



Ci-dessus : Premières recherches de design de Pierrot.

N.B : Mon approche pour les proportions des personnages de Pierrot Caillou a été la suivante : le visage serait tout petit par rapport au corps afin de donner un aspect « mignon ». Les jambes quant à elles auraient une longueur variable selon la taille du personnage.

C'est lorsque que j'ai montré ces dernières à Olivier que j'ai pu avoir une direction plus claire pour le projet. Chaque personnage devrait occuper une page entière de la bible avec une **vue de face et de profil** ainsi qu'une courte description de son histoire, caractère et autre. Il était également envisagé qu'une future stagiaire en 3D continue mon travail en se basant sur les designs que j'aurai réalisés.

Avec ces informations complémentaires, j'ai pu continuer le développement du design de Pierrot, en particulier la **texture** qu'il pourrait avoir. Je suis partie dans l'optique de mettre en valeur la texture des pierres dont leur rendu se rapprocherait du **réalisme**. J'ai également fait quelques recherches d'expressions et dessiné quelques poses pour mieux cerner son **attitude** générale.

En d'accord avec Olivier, nous avons validé un style graphique réaliste et sans contours permettant de garder un effet un peu « cartoon » avec le visage et les bras qui semblent être gravés OU dessinés (selon le type de pierre dans le corps du personnage). Les jambes elles seraient attachées au corps mais pourraient se rétracter.



Une fois ma première ébauche de Pierrot assez avancée, j'ai commencé le design des **autres personnages** de la série de manière à avoir une cohésion avec Pierrot. J'ai mis en place un ensemble d'images de référence pour tous les types de cailloux présents dans la série ainsi que des variations de tailles et d'échelle afin d'avoir de la diversité.



Textures de référence et premières ébauches de quelques personnages secondaires.



MOODBOARDS :

En parallèle du chara-design, il a fallu chercher des images afin de construire les moodboard sur le **rendu graphique**. J'ai travaillé avec une autre stagiaire (Fanny) pour la recherche et elle a mis en page le tout. Nous sommes parties sur **2 ambiances** graphiques potentielles pour la série :



Oeuvre en papier découpé de Carlos Meira.



Capture d'écran d'une scène du court-métrage «Rabbit and Deer» de Péter Vác.

Un **RENDU CUT-OUT** simple (papier découpé) avec **texture papier** et **plusieurs plans** définis par les ombres portées de celui-ci. D'autres textures pouvaient entrer en jeu.

Un **RENDU MAQUETTE** 3D ou **stop-motion** plus réaliste, texturé mais toujours simple et avec du relief et de la profondeur.

Dans les deux cas, il devait être possible pour les personnages de se mouvoir d'un plan à un autre facilement.

Au niveau des **couleurs**, nous avons proposé une palette moins conventionnelle pour démarquer la série et faire quelque chose de différent. L'idée était de bannir le vert pour la végétation et de le remplacer par du jaune ou du orange. L'ensemble formait une **palette chaleureuse**, presque automnale !

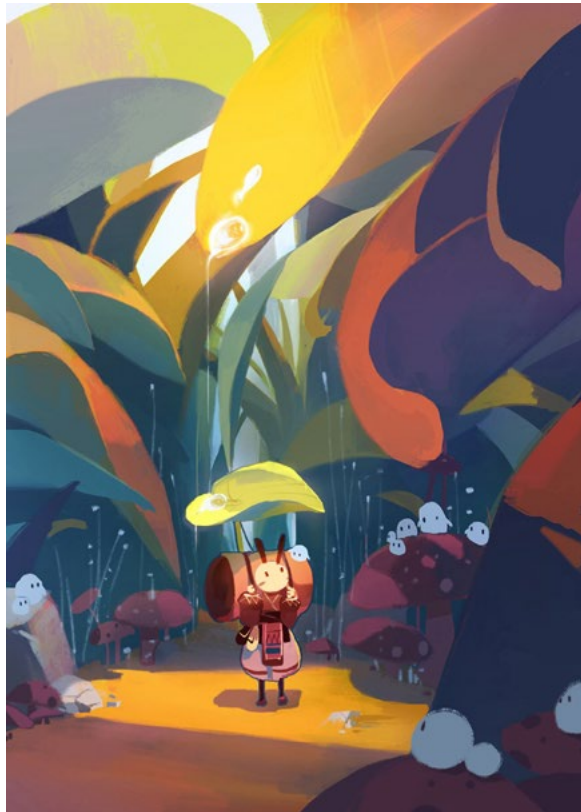
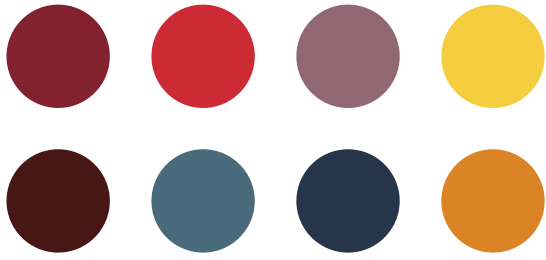


Illustration de Mechta Krama

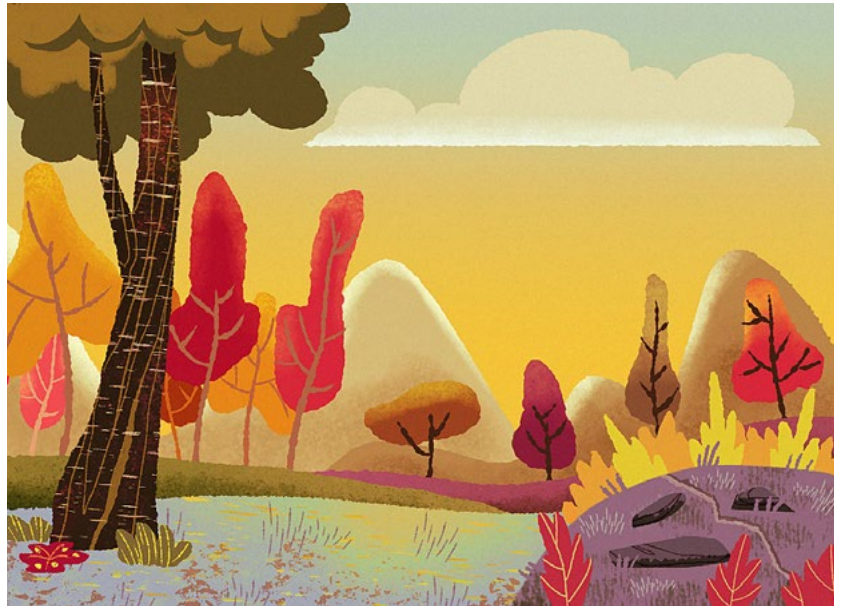
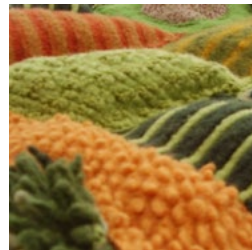


Illustration de Mr. Ramone



Moodboard pour les couleurs, avec la palette de couleurs d'inspiration et les images qui ont inspiré ces dernières.

TEST D'ANIMATION :

Afin d'avoir une meilleure idée du rendu des personnages en animation, j'ai réalisé un petit test sur After Effects en préparant au préalable une **puppet** de Pierrot. L'idée était de voir à quoi ressembleraient les personnages en action et en particulier la rétractation des jambes. C'est en faisant cette courte animation qu'il est devenu évident que le design de Pierrot n'était pas assez poussé. Sa silhouette était **trop banale** pour le personnage principal ! Son visage et ses bras ont un **effet estampe** pour donner cette impression de gravure.

Capture d'écran de l'animation de test de Pierrot. La puppet faite sur Illustrator est très simplifiée.



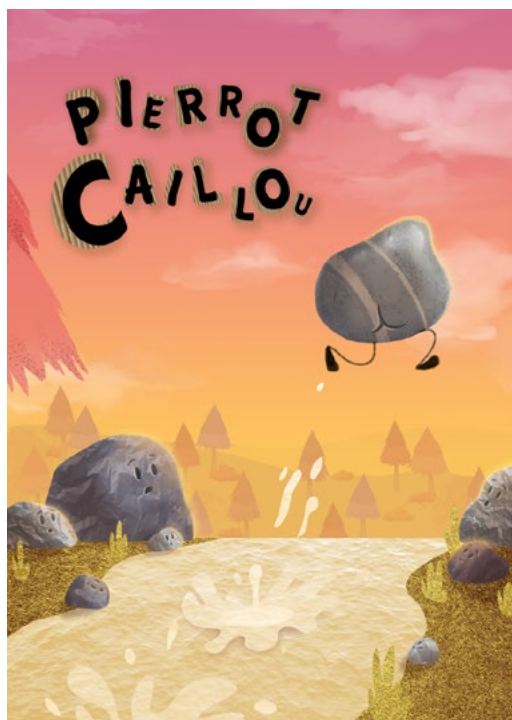
Après de nombreux essais, je suis parvenue à une forme satisfaisante pour Pierrot. La **silhouette** finale est plus organique, inégale et reconnaissable. Ses **rayures** le rendent également différent des autres personnages et se démarquent de son corps qui est devenu légèrement plus foncé.. Ses longues jambes témoignent de son côté athlétique.



FESTIVAL ANNECY :

A ce stade de mon travail sur Pierrot, Olivier nous a informés de sa participation au **Festival d'Annecy** et sa volonté d'emmenner un petit dossier rassemblant le travail fait sur Pierrot Caillou. Le rythme s'est alors accéléré car je voulais sortir un maximum de visuels.

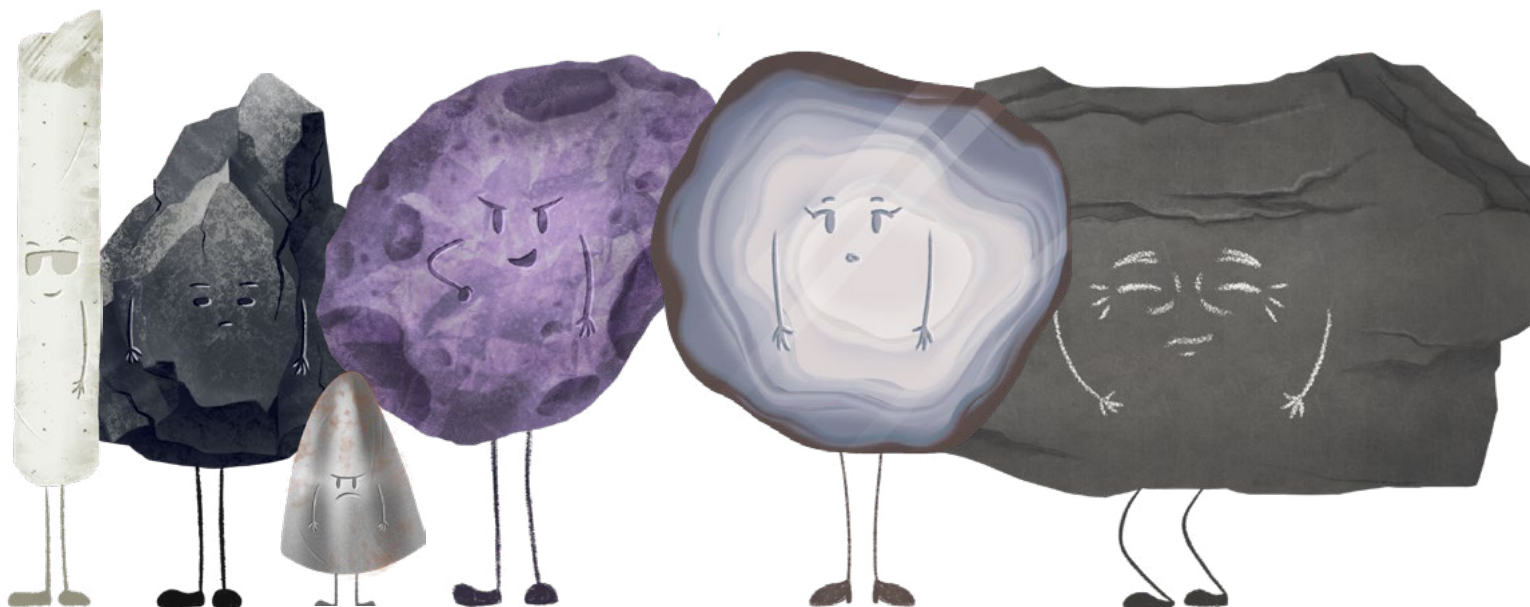
Au final, le dossier comportait une **affiche** comme image d'accroche, les planches d'ambiance ainsi que les planches de design d'une douzaine de personnages de la série.



N.B : J'ai commencé à réfléchir au rendu de l'affiche (vue ci-contre) à peu près au même moment où je travaillais sur le design « final » de Pierrot. Les décors n'étaient pas encore abordés.

A son retour, Olivier nous a partagé des retours sur les projets dont les dossiers avaient été emmenés. Pour Pierrot Caillou, il y avait quelques points qui pouvaient être améliorés voire modifiés. Rien au niveau du rendu mais plutôt au niveau de la **cible visée** par rapport au sujet de la série. En effet, la cible semblait **trop jeune** par rapport au message porté. Ces retours n'ont pas affecté mon travail mais il a probablement affecté la possibilité de réalisation de la série.

N.B : J'ai pu concevoir le design d'autres personnages après le festival. A la fin du stage, j'ai réalisé le design de 12 personnages au total ! En voici quelques un ci-dessous.



DÉCORS :

Le travail sur les décors s'est effectué en **seconde étape**. Certains lieux étaient décrits dans le scénario, je suis donc partie de ça et ai commencé avec le décor le plus récurrent : la **rivière**. Aucun détail n'était précisé sur le lieu donc j'ai dû envisager un maximum de possibilités : où se trouve la rivière ? Quelle taille fait-elle ? A-t-elle des embranchements ? Passe-t-elle dans la forêt, dans une clairière ou un champ ? C'est avec ces questions en tête que je me suis mise à faire des **recherches graphiques**. En plus de la **composition** de ce décor, j'ai couplé avec cette dernière la recherche d'une palette de couleurs en me basant sur les moodboard réalisés précédemment. L'idée ici est de voir quel combo de couleurs fonctionne le mieux pour la végétation, l'herbe, l'eau et le ciel.

Les couleurs gardées sont :

- **Bleu** pour le ciel et l'eau
- **Jaune/orange** pour l'herbe et les buissons
- **Rouge/pourpre/violet** pour les arbres

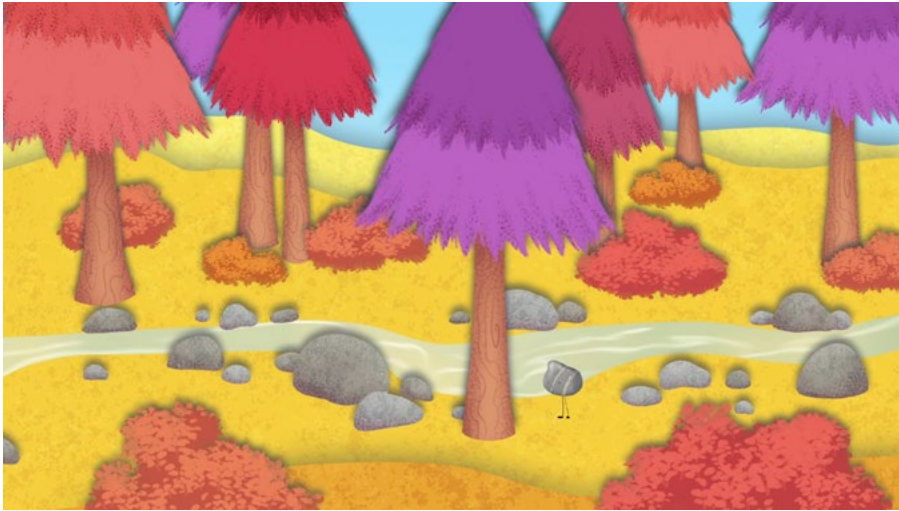


Concept art des décors de Pierrot, en particulier pour les couleurs. Ci-dessus la version finale qui est utilisée après comme référence.

En prenant en compte les ambiances graphiques choisies lors de la phase de recherche d'ambiance et suite aux conseils d'Olivier, la piste graphique la plus intéressante à développer était celle du **rendu cut-out** (papier découpé). Plusieurs questions se sont posées : comment utiliser cet effet cut-out au maximum de son potentiel ? Faut-il ajouter des textures ?

A suivi un enchaînement de **tests graphiques** afin de tester le rendu avec / sans texture, avec des textures réalistes ou non, avec / sans ombre portées etc. Le rendu se faisait sur After Effects pour voir ce que cela donnait avec un mouvement **parallaxe**.

En plus des difficultés à avoir une idée claire du rendu graphique « final », la **composition des éléments** et du décor en soi n'était pas encore entièrement convaincante. La plupart des retours indiquaient un manque de réflexion et de minutie dans la mise en place du décor.



PREMIÈRE VERSION :

- Ombre portée forte et présente sur tous les éléments
- 3 plans distincts
- Peu de détails

DEUXIÈME VERSION :

- Ombre portée plus douce et seulement en bordure de plan
- 4 plans distincts (un plan supplémentaire)
- Ajout d'arbres et de détails (végétation, herbe)
- Version la plus aboutie et réussie



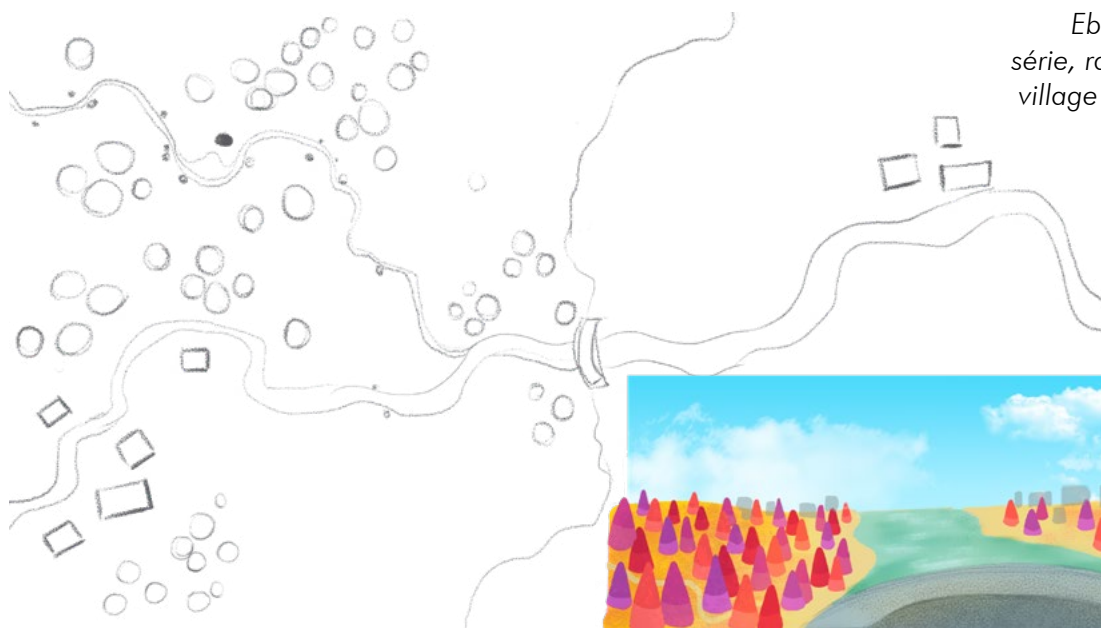
TROISIÈME VERSION :

- Ombre portée plus douce et seulement en bordure de plan
- 4 plans distincts (un plan supplémentaire)
- Moins de détails
- Textures plus réalistes

AUTRES DÉCORS :

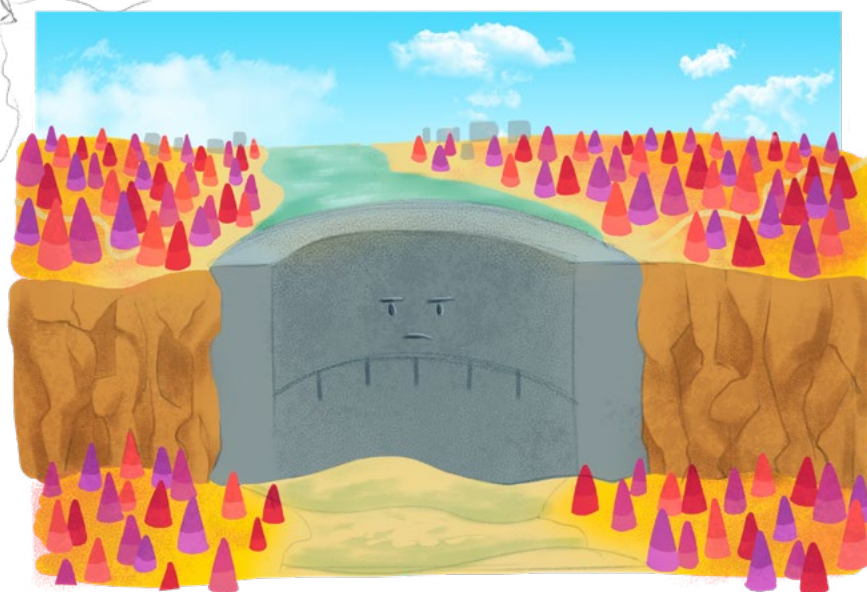
D'autres décors étaient décrits dans le scénario. Ils apparaissaient moins souvent et étaient surtout présents pendant une scène et pas plus : une cimenterie, une aciérie, et un **barrage**, les deux premiers étant particulièrement complexes.

Mon dernier travail sur les décors a été la conception d'un « **plan** » destiné à l'éventuelle version en **stop-motion** de la série, mon stage touchant à sa fin. Je n'ai malheureusement pu que gratter la surface et réaliser un premier jet de ce plan.



Ebauche du plan du décor de la série, rassemblant la (les) rivières, un village (en bas à gauche) le barrage et la ville (à droite)

Concept art d'un décor de barrage éventuellement utilisé pendant un épisode de Pierrot Caillou.



CONCLUSION :

En faisant une rétrospective sur ce projet, j'ai trouvé qu'il s'agissait d'un travail plutôt **difficile** comme première expérience en animation. Mon manque d'expérience en la matière, le fait de travailler **seule** sur une longue période a mis à l'épreuve mon endurance. A plusieurs reprises je me suis trouvée bloquée devant l'écran à court d'idées alors que les visuels devaient être poussés constamment.

Au final j'ai « terminé » ce projet avec des éléments toujours flous et non décidés pour les décors et les personnages, tels que l'aspect des jambes et des pieds ou autre petits détails. Une confrontation avec d'autres personnes aurait certainement facilité mon approche de ce genre de travail.

Je suis malgré tout très reconnaissante d'avoir pu contribuer à un projet qui a été présenté à l'extérieur et sur lequel des critiques constructives ont été émises. Il m'a permis de m'entraîner et m'améliorer en **chara-design et concept-art**.

**PIERROT
CAILLOU**

CONCLUSION

BÉNÉFICES DU STAGE :

- Gain d'expérience professionnelle (collaboration avec un illustrateur, assistance sur des projets professionnels)
- M'a conforté sur les **compétences** requises et bienvenues dans le milieu
- M'a conforté sur le fait que je suis capable de faire un métier de ce genre
- A permis de mettre en lumière des axes d'**amélioration** (en particulier l'**endurance** et la gestion de mon énergie au fil de la journée)
- Découverte de nouvelles **techniques**, nouveaux plug-ins et nouveaux outils
- M'a donné un aperçu du travail d'un artiste se consacrant au **développement visuel** d'une série
- M'a fait réaliser que parfois le « bricolage » avec des choses simples est plus efficace que de chercher une solution « finale ».

R E S S E N T I DE L'ENTREPRISE :

- Équipe très **agréable** et disponible
- Pu avoir des **critiques constructives** et des conseils
- **Cursus** variés des interlocuteurs qui m'on permit d'apprendre de nouvelles choses
- Présence régulière de **stagiaires** a pu apporter plus de regards frais sur mon travail + retours etc



R E S S E N T I GLOBAL :

- Contente d'avoir pu **expérimenter** et découvrir l'ambiance d'une entreprise à petit effectif
- Mon stage a globalement commencé avec des projets de **motion-design** puis grâce à mon initiative, j'ai pu avoir des projets liés à l'**animation**
- Pu avoir un aperçu de la progression d'un **travail commandité** (cela implique beaucoup de relations téléphoniques)
- Pour un travail d'illustration ou de développement graphique, il est beaucoup plus simple de travailler en **équipe** que tout seul
- J'aurais pu poser plus de questions sur la **gestion** d'une petite entreprise (paperasse, contrats etc), c'était l'occasion
- Me suis rendue compte que je devrais donner plus d'importance aux **recherches**, croquis des idées de base avant d'avancer plus loin dans un projet
- Mes **limitations** au niveau des logiciels m'ont bloquée pour la réalisation d'animations 2D.



ATTESTATION DE STAGE PROFESSIONNEL Dnmade Animation

Nom Prénom du stagiaire : **LUCIE MARCHÉ**
Nom du responsable de stage : **Olivia JEAN**
Fonction dans l'entreprise ou l'organisme : **PRODUCTEUR - RÉALISATEUR.**
Nom et adresse de l'entreprise ou de l'entreprise ou de l'organisme :
COCORIBOU FILMS
37, RUE GOIBAL (PÔLE MÉDIA DE LA BELLE DE MAI)
13003 MARSEILLE
Le stage a été effectué du : **3 mai** au : **3 juillet 2021**

Appréciation d'ensemble sur le stagiaire : **EXCELLENTE**
(Pratique la révérence avec beaucoup d'élégance!)

COCORIBOU FILMS
22 bd Françoise Duparc 13004 Marseille
07 69 310 700 - hello@cocoribou.com
RCS 824 572 069

Fait à : **Marseille** Le : **1 / 09 / 2021**

Cachet et signature du responsable du stage





Grille d'évaluation du stagiaire par le tuteur d'accueil

Stagiaire : *Lucie Marché*

Tuteur professionnel : Olivier JEAN (Gérant)

Fonction dans l'entreprise : Producteur - Réalisateur

Dates du stage : *3 mai → 3 juillet 21*

1. Comportement dans la structure d'accueil	++	+	-	--	Non évalué
- S'investit, fait preuve de motivation, de dynamisme	X				
- Sait s'adapter à son environnement, à la culture d'entreprise	X				
- Est force de proposition	X				
- Respecte la confidentialité et le règlement de l'entreprise	X				
- Est assidu et ponctuel	X				
- Comprend le sens de la hiérarchie	X				
- Travaille en toute autonomie	X				

2. Réalisation de la mission	++	+	-	--	Non évalué
- Possède des connaissances techniques et théoriques suffisantes		X			
- A su mener à bien sa mission	X				
- Met en place une méthodologie adaptée	X				
- Sait rechercher efficacement de l'information	X				
- Organise son travail de façon rigoureuse	X				
- Gère son temps convenablement	X				
- Fait preuve de persévérance et tire des leçons de ses erreurs	X				

3. Compétences relationnelles	++	+	-	--	Non évalué
- Crée facilement des contacts	X				
- Connait et applique les règles de courtoisie, de politesse	X				
- Sait travailler en équipe	X				
- Est capable de gérer une équipe de travail	X				
- Ecoute et prend en considération les remarques des autres	X				
- Communique aisément sur son travail, ses missions	X				

4. Compétences personnelles	++	+	-	--	Non évalué
- Possède un esprit d'initiative, une ouverture d'esprit	X				
- A le sens des responsabilités et fait preuve de maturité	X				
- Possède des capacités d'analyse, de réflexion	X				
- A des capacités de synthèse	X				
- A de bonnes capacités rédactionnelles	X				

A Marseille, le *3 mai 2021*

COCORIBOU FILMS

22 bd Françoise Duparc 13004 Marseille

07 69 310 700 - hello@cocoribou.com

RCS 824 572 069

