

Scénario



Le Scénariste écrit l'histoire qui sera mise en images par le reste de l'équipe.



Il doit définir où, quand et avec qui se déroule l'action de chaque scène. Il écrit aussi les dialogues des personnages.

Une page de scénario



Concept

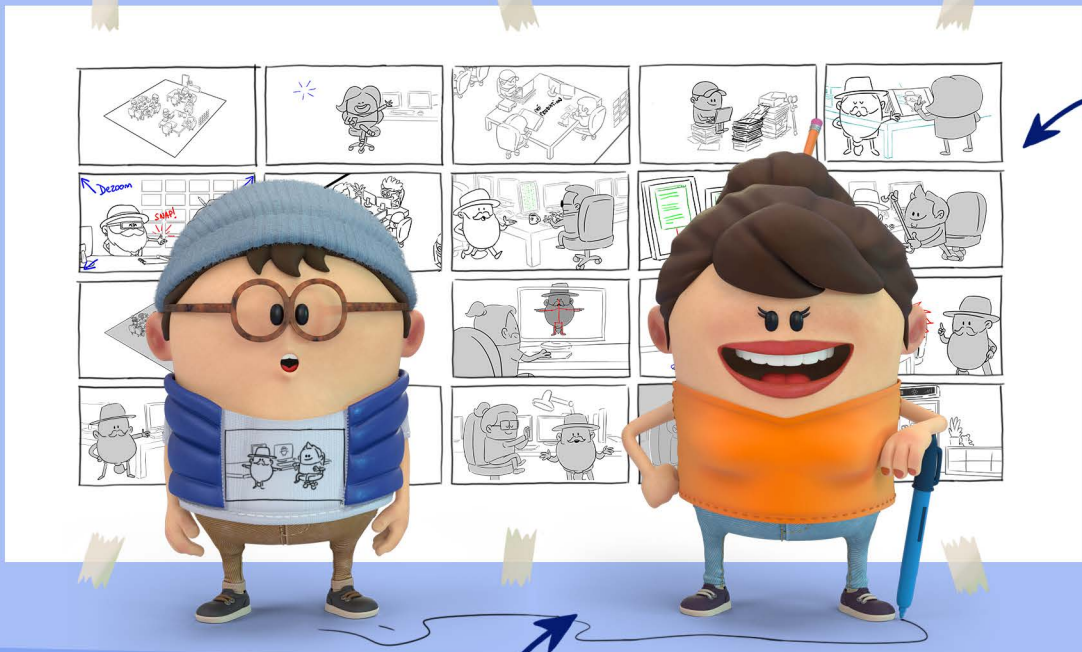
Le **Concept Artist** crée les personnages et l'univers en fonction du scénario et du style du projet.



Généralement, plusieurs croquis sont proposés avant d'en valider un qui sera mis au propre afin de servir de référence au reste de l'équipe.



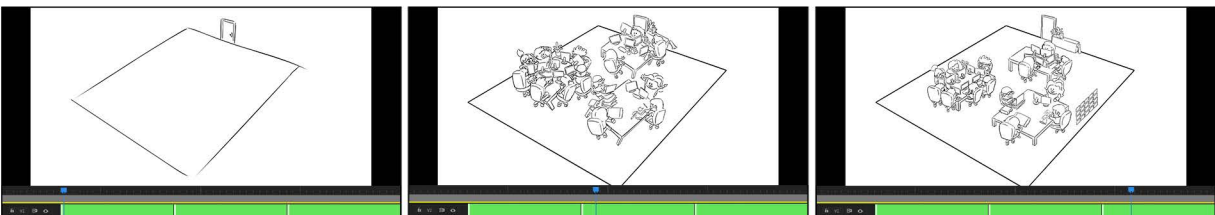
Storyboard



Le storyboard c'est le découpage en images des différentes actions du scénario.

Le Storyboarder définit chaque plan, mais aussi l'action qui va se passer dedans, les mouvements des personnages ou de la caméra elle-même.

Le Storyboarder détermine la durée de chaque plan et chaque action dans un storyboard très simplement animé : on appelle cela l'animation. Elle va permettre de fixer la durée totale du film et le rythme des différentes actions.



Recherche & Développement



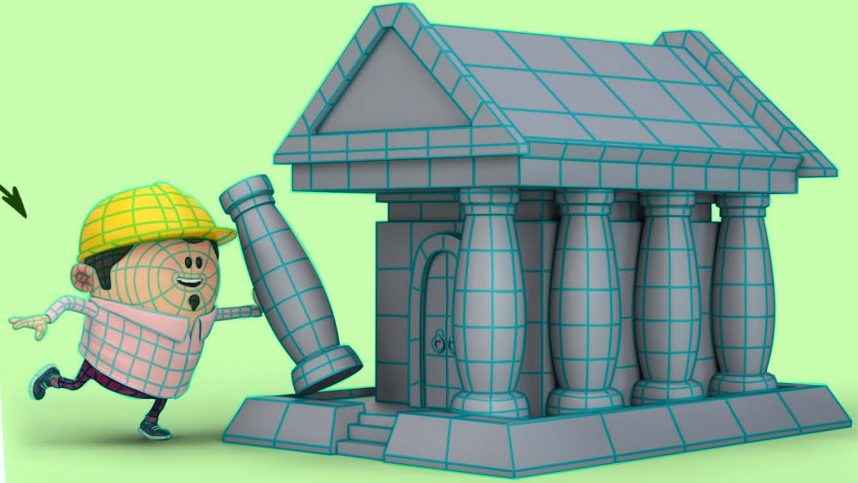
Le développeur programme des outils pour lier tous les métiers entre eux, assurant le partage, la sauvegarde et la stabilité des fichiers.

Il peut aussi répondre aux problèmes techniques des graphistes.

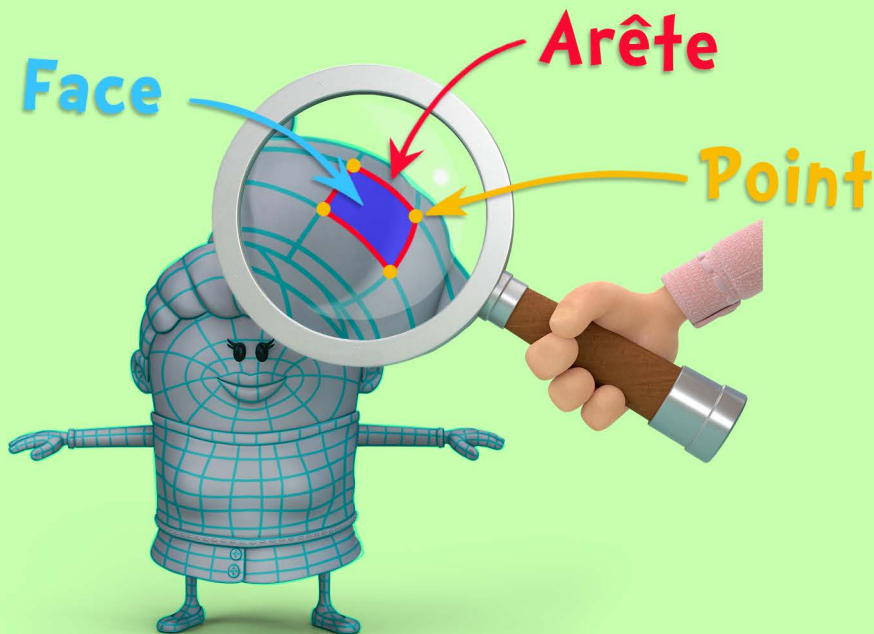


Modeling

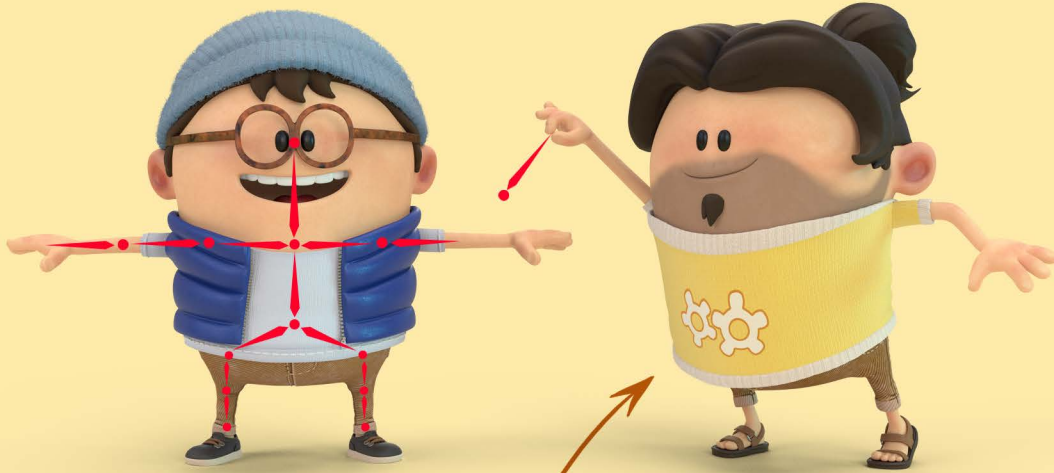
Le **Modeleur** fabrique les éléments (personnages, objets, décors...) dans le logiciel 3D en se servant des dessins du **Concept Artist** comme références.



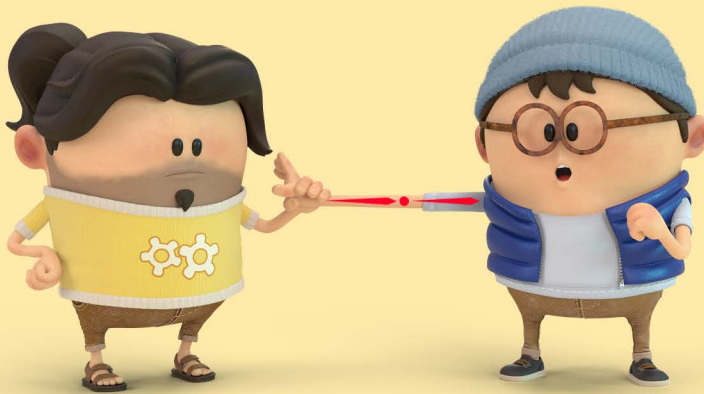
Tout objet 3D est composé de nombreuses **faces**. Le **Modeleur** se sert de ces **faces**, de leurs **arêtes** et de leurs **points** pour donner la forme qu'il souhaite à cet objet.



Rigging



Le Rigger place le squelette dans le personnage ou l'objet modélisé pour qu'il puisse être animé.



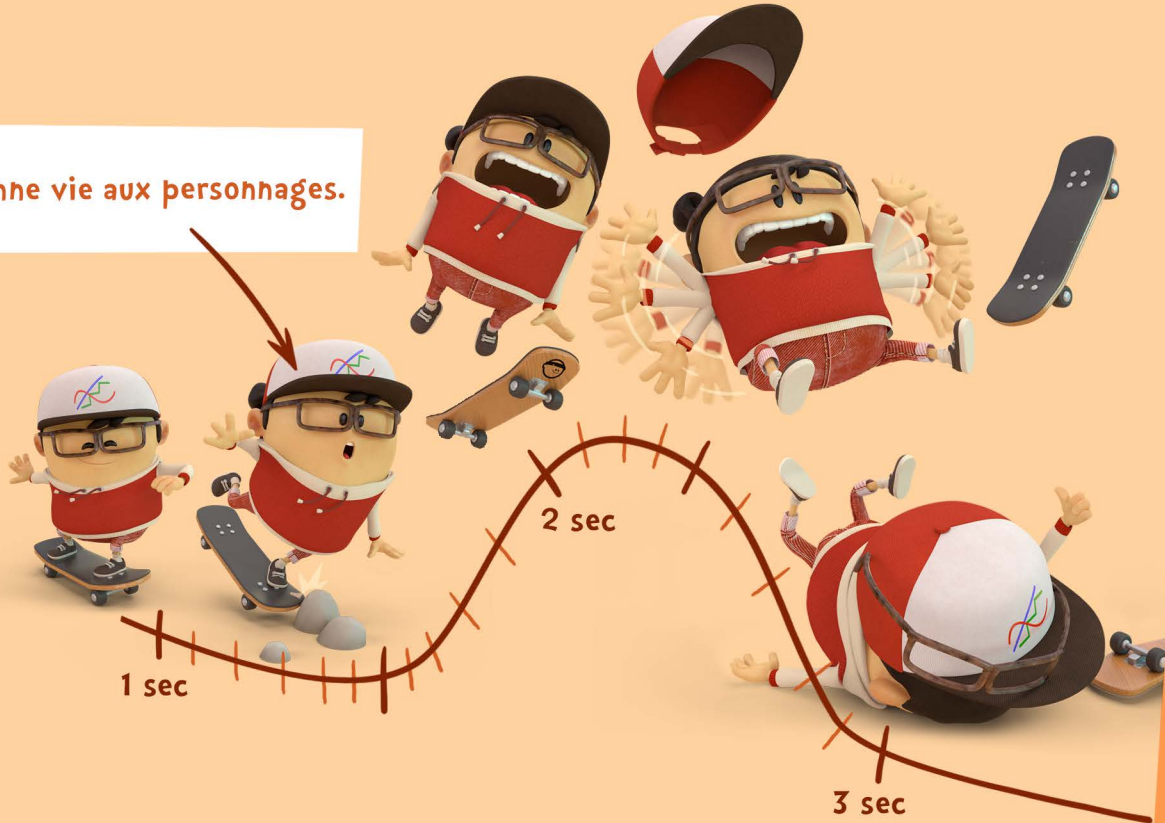
Il détermine l'influence que le squelette aura sur la peau : on appelle ça le skinning.

Il se charge aussi de préparer les différentes expressions faciales pour les animateurs.

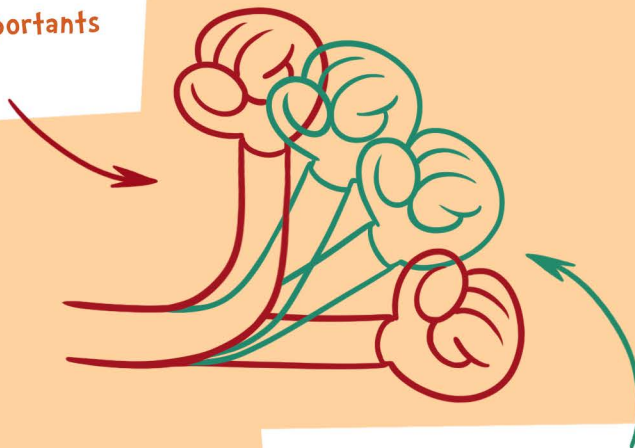


Animation

L'Animateur donne vie aux personnages.



Il crée les différentes poses clés
qui vont souligner les moments importants
du mouvement.



Puis il va créer
les poses intermédiaires qui vont
rendre le mouvement fluide et rythmé.

Effets Spéciaux

L'Infographiste des Effets Spéciaux crée tous les effets visuels nécessaires (explosions, flammes, pluie, etc).



Pour cela, il utilise des particules : des petits points qui sont créés sur le logiciel 3D.



On peut modifier :



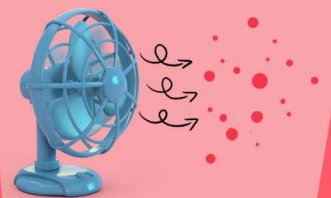
Leur forme



Leur taille



Leur nombre



Leur mouvement

Ainsi que plein d'autres paramètres !

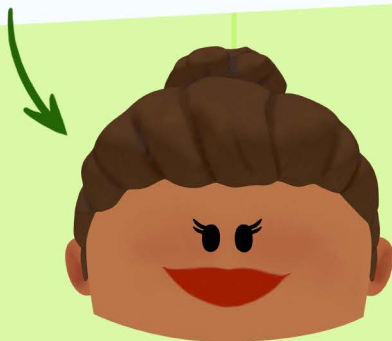
Surfacing



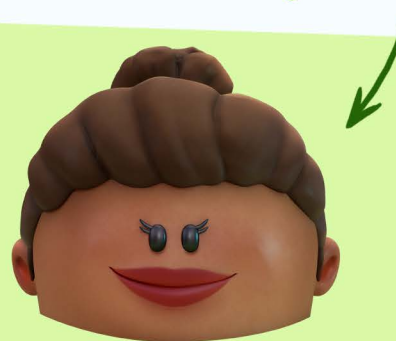
Le Surfacier ajoute
la matière (couleurs, textures)
sur les éléments modélisés.

Le Surfacing comprend deux parties :

Le Texturing
qui est l'ajout de couleurs et de motifs.



Le Shading
qui définit la façon dont
la matière réagira à la lumière.



Lighting

Le Lighter crée l'éclairage
d'une scène 3D.



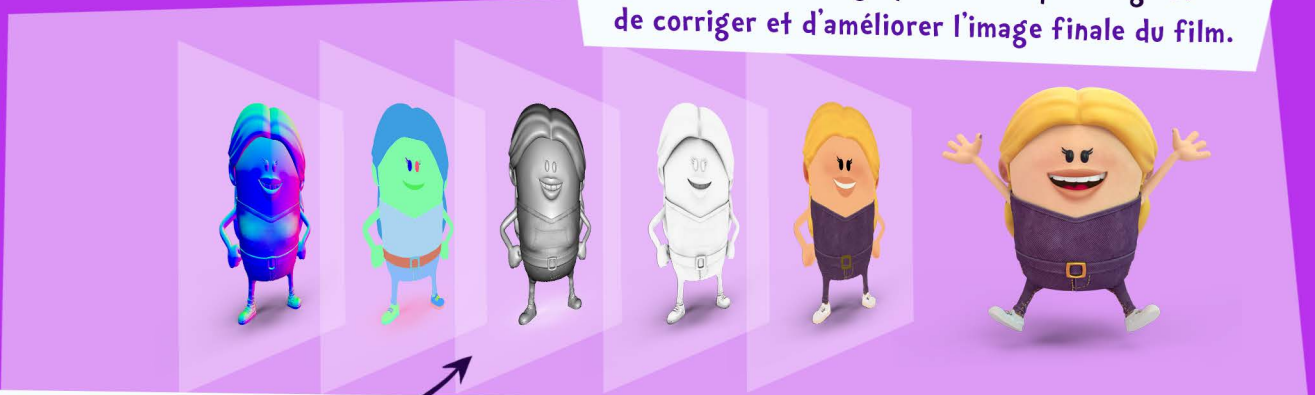
Il place les lumières pour que l'ambiance
de la scène soit la plus belle possible.

Une fois les lumières et les ombres agencées,
les images sont calculées par l'ordinateur :
c'est l'étape du rendu.



Compositing

Le rôle de l'Infographiste Compositing est de corriger et d'améliorer l'image finale du film.



Pour cela, il utilise les différentes couches des images calculées lors du rendu.

Le Compositing c'est aussi l'assemblage tous les éléments de l'image finale (les personnages, les décors, les effets spéciaux, etc).



Image brute



Image finale