

LE TEMPS RÉEL SUR

Mush-Mush

SAISON 2



PERRINE GAUTHIER

LA CABANE

#RADI23

A 3D animated scene of a forest stream. In the foreground, a small, round, light-brown character with a large red mushroom cap on its back stands on a rock in the water, holding a large white flower to its face. The stream flows through a lush forest with large trees, mossy rocks, and various plants. The lighting is soft and warm, creating a magical atmosphere.

LA CABANE

- **SOCIÉTÉ PRODUCTRICE DE SÉRIES ET FILMS D'ANIMATION**
- **FOCUS SUR LA CRÉATION ORIGINALE ET LE JEUNE PUBLIC**
- **DES STYLES GRAPHIQUES TRÈS DIVERS (EN 2D & 3D)**
- **UNE GRANDE LIBERTÉ CRÉATIVE & STRATÉGIQUE**
- **DIFFÉRENTS STUDIOS PARTENAIRES**

L'AVENTURE MUSH-MUSH

A L'ORIGINE, UNE
FIGURINE SCULPTÉE PAR
ELFRIEDE DE ROOSTER



SAISON 1
+ 2 SPÉCIAUX



DIFFUSION DANS
150 PAYS

40 SÉLECTIONS
EN FESTIVALS



SAISON 2
+ 2 SPÉCIAUX

**OR, ENTRE LES DEUX SAISONS,
NOUS AVONS DÉCIDÉ ...**



... DE CHANGER DE PIPELINE



SAISON 1: BLENDER

Asset modeling

Asset texturing

Asset shading,
lighting

Asset rigging

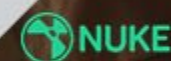
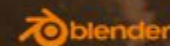
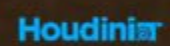
Layout

Animation

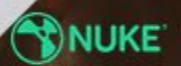
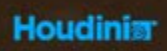
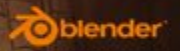
FX

Rendering

Compositing

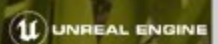
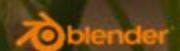
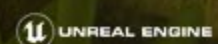
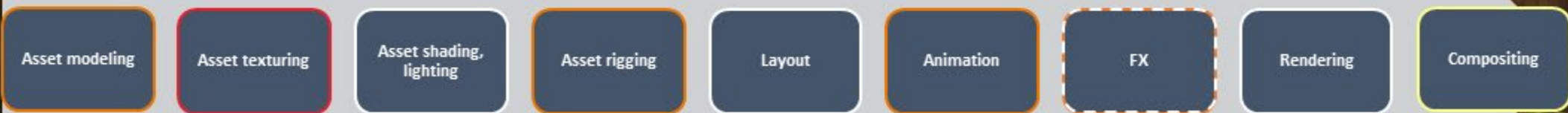


SAISON 1: BLENDER



SAISON 2: BLENDER + UNREAL ENGINE

SHARDS





OBJECTIFS :

- Préserver le look de la série
- Pousser la qualité d'éclairage
- Éviter les soucis de *noise*

POINTS D'AMÉLIORATION :

- Techniques utilisées pour la canopée et la mousse
- SSS sur la végétation

EXPÉRIMENTATION DES NOUVELLES FONCTIONNALITÉS UNREAL : LUMEN & NANITE

(technologies pas encore assez stables en 2021 pour ce volume de production,
-> l'équipe est restée sur UE5 Early Access en s'appuyant principalement sur les technologies d'UE4)



OBJECTIFS :

- Couleurs plus vibrantes
- Meilleure GI
- Tester les capacités environnementales d'Unreal (ExponentialHeightFog, particules atmosphériques, automatisation du vent dans la végétation, etc.)

PRINCIPAUX DÉFIS

- Ressources additionnelles investies en préprod ne permettent pas d'anticiper *toutes* les problématiques de production
- Problèmes techniques nouveaux/non identifiés
- Fabrication répartis entre plusieurs studios (avec un A/R entre Unreal et Blender)



BÉNÉFICES

Utilisation d'UE dès le Layout

→ triple effet vertueux :

- Bénéfices créatifs qui se traduisent jusque dans la mise en scene
- Gain en efficacité
- Amélioration des conditions de travail de l'équipe



EXEMPLE DE SCÈNE DE LAYOUT DANS UNREAL

LAYOUT



ANIMATIQUE



BÉNÉFICES

- Niveau de détail qui augmente le confort de travail pour les équipes Layout
- Pour l'ensemble de l'équipe CG : possibilité d'itérer entre différentes versions de shading, d'éclairage etc.

→ assouplissement du process global

- Temps de rendu :

50 min/image en S1

Quelques seconds/image en S2

→ Moins de frustration et de pression pour les équipes

→ Gain de temps sur le rendu, les ouvertures de scene et les crash

→ Impact environnemental à évaluer avec soin



LE TEMPS RÉEL A PERMIS LA CRÉATION D'AMBIANCES INENVISAGEABLES EN S1...



... DES VARIATIONS DE DÉCORS A L'ÉPISODE, GRÂCE AUX SOLUTIONS DE GRADING





... ET DE NE PLUS S'IMPOSER DE LIMITES SUR LE SSS

- **BÉNÉFICES SE RESSENTENT JUSQUE DANS LA MISE EN SCÈNE**
- **CUSTOMISATION DE LA DIRECTION ARTISTIQUE AU PLAN**
- **EX : ÉVITER QUE LES PERSONNAGES NE SE RETROUVENT DANS L'OMBRE**



BILAN

- 1ère série long form en Europe produite dans Unreal
- Multiplication des projets en temps réel -> nouvelles perspectives de création et de formation
- Pari réussi, sur le plan artistique et en terme de process/planning



MERCI !

