

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 background features large, mossy trees and lush green foliage. 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

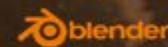
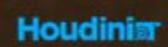
Layout

Animation

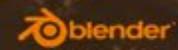
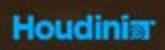
FX

Rendering

Compositing

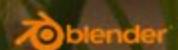
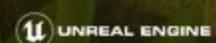
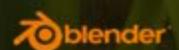


# SAISON 1: BLENDER



# 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 !

