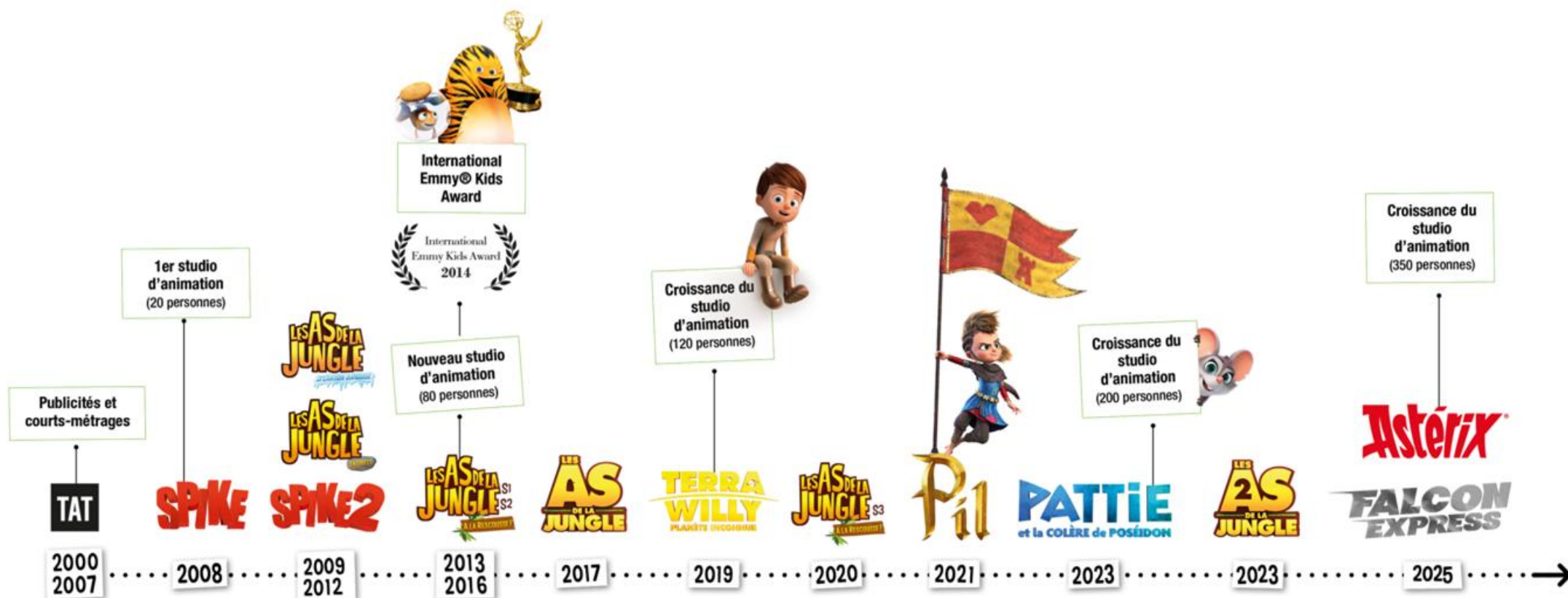


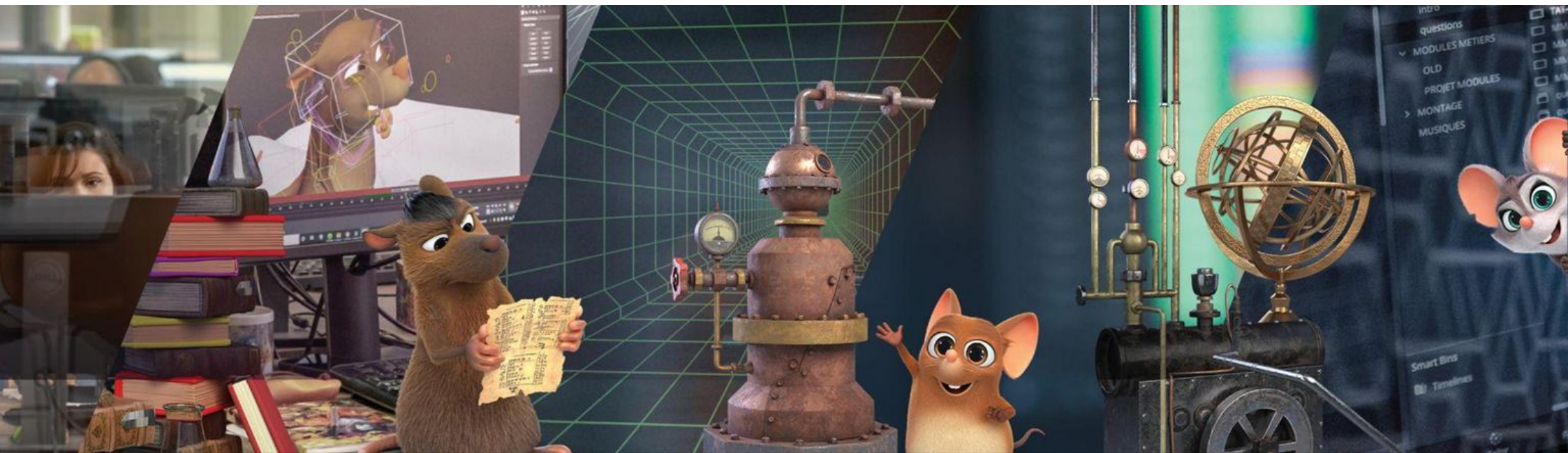
## (2)5 ANS DE TECH CHEZ TAT



# QUELQUES DATES CLÉS



# ORGANISATION TECHNIQUE



# PIPE 01

1983

Caméra S8

Pâte à modeler

Déclencheur manuel

Banc de découpe - visionneuse - colleuse

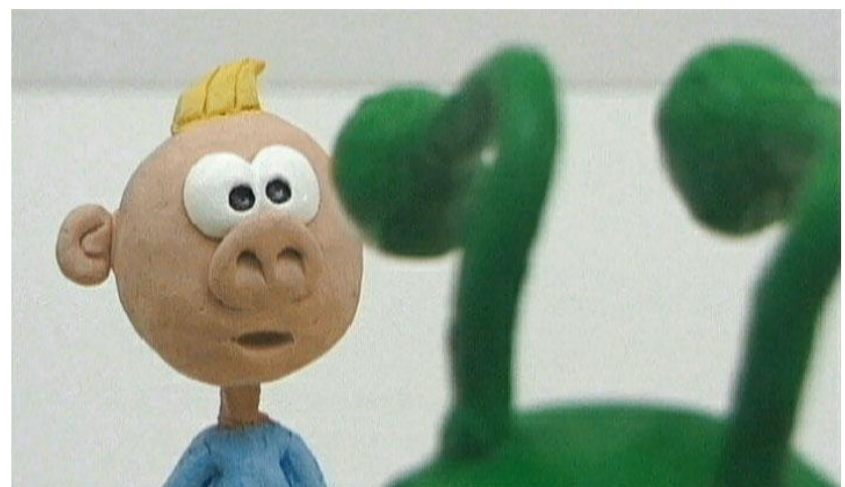
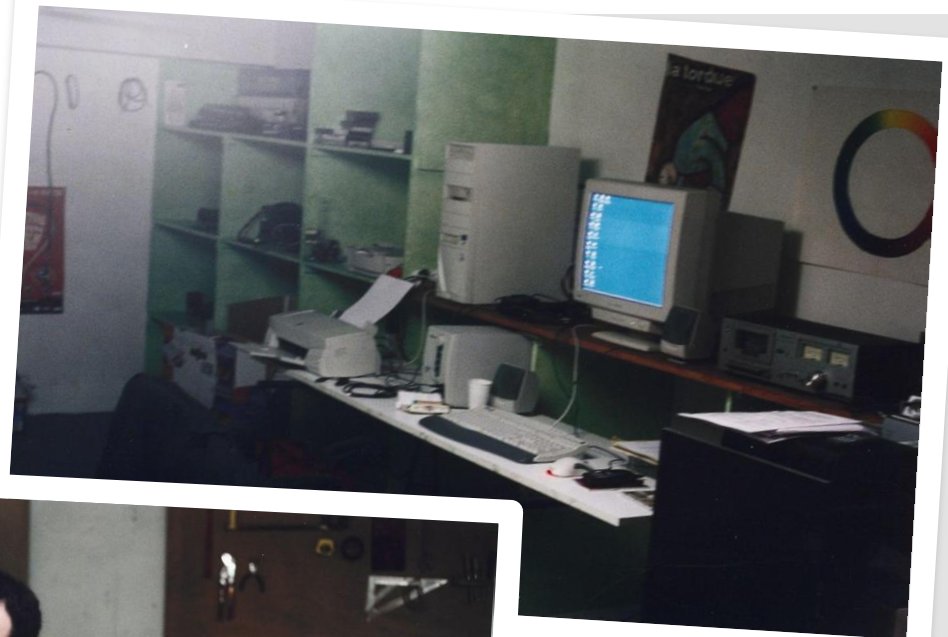


# PIPE 02

1997 · *Mon Copain*

Caméra DV Sony épaule

Adobe Première light



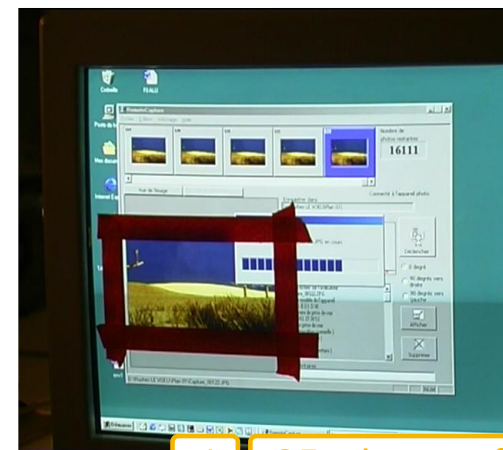
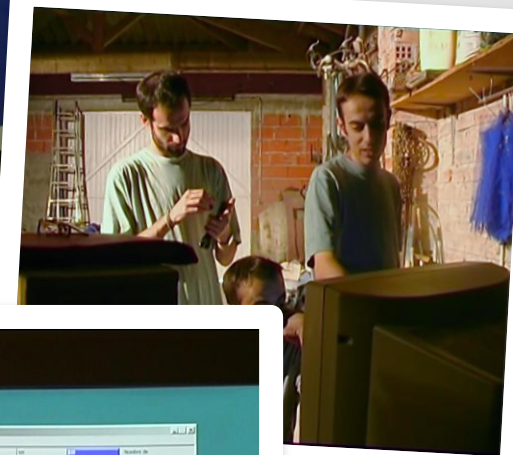
# PIPE 03

2000 · *Le Vœu* · Création de TAT

DSLR Canon 7D

Adobe After Effects

Image USB1



25s de transfert par image



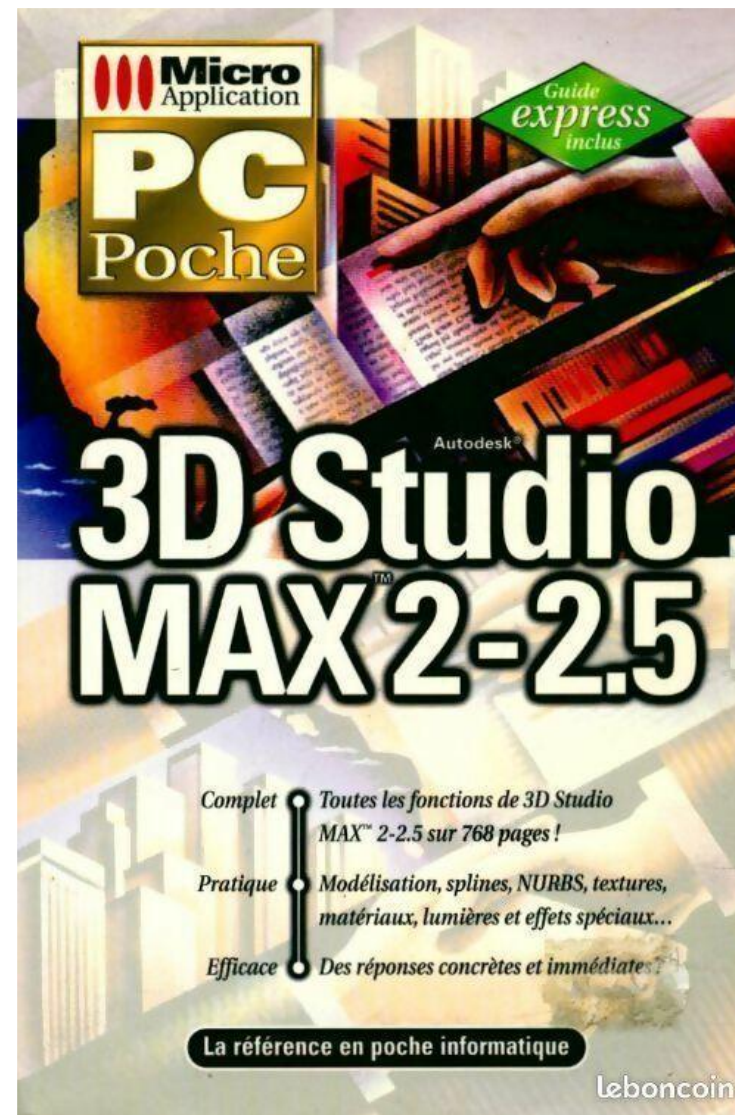
# PIPE 04

2006 · Teaser Spike

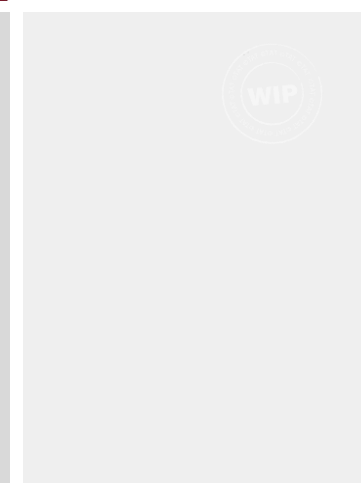
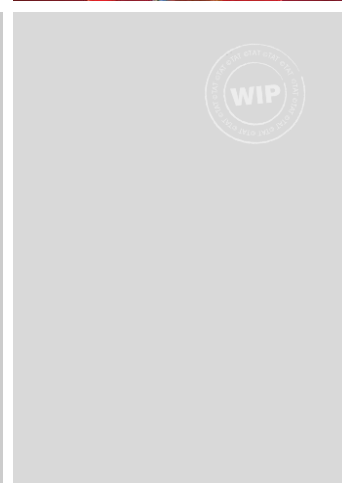
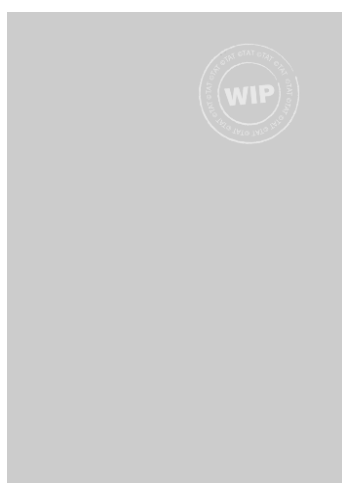
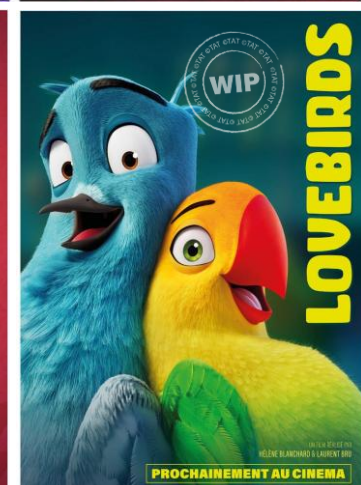
3DS

Adobe After Effects

Adobe Premiere







# ORGANISATION TECHNIQUE



**PIPELINE SUP**



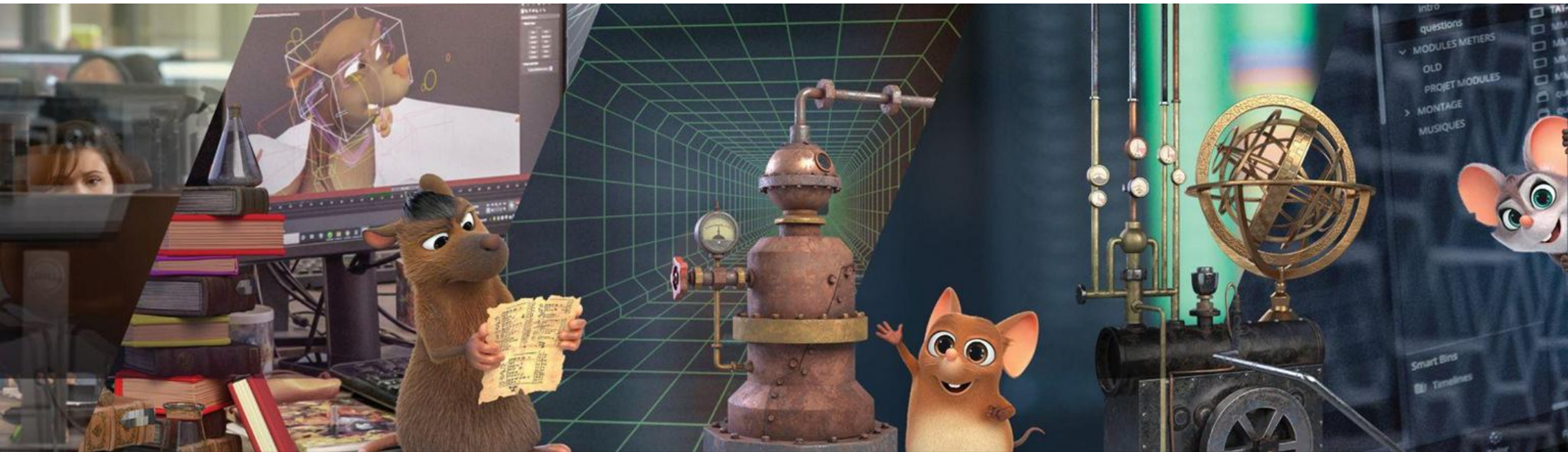
**CG SUP**



**R&D**



**DEV**



- création du studio
- déménagement
- passage de 20 à 60 graphistes
- 1ère série 52x12'

2012

- 1er long métrage

2017



2019



- R&D pipeline :  
compositing  
AfterEffect to Nuke



2021



- R&D pipeline :  
fur  
Ornatrix to Houdini



2022





2023



2023



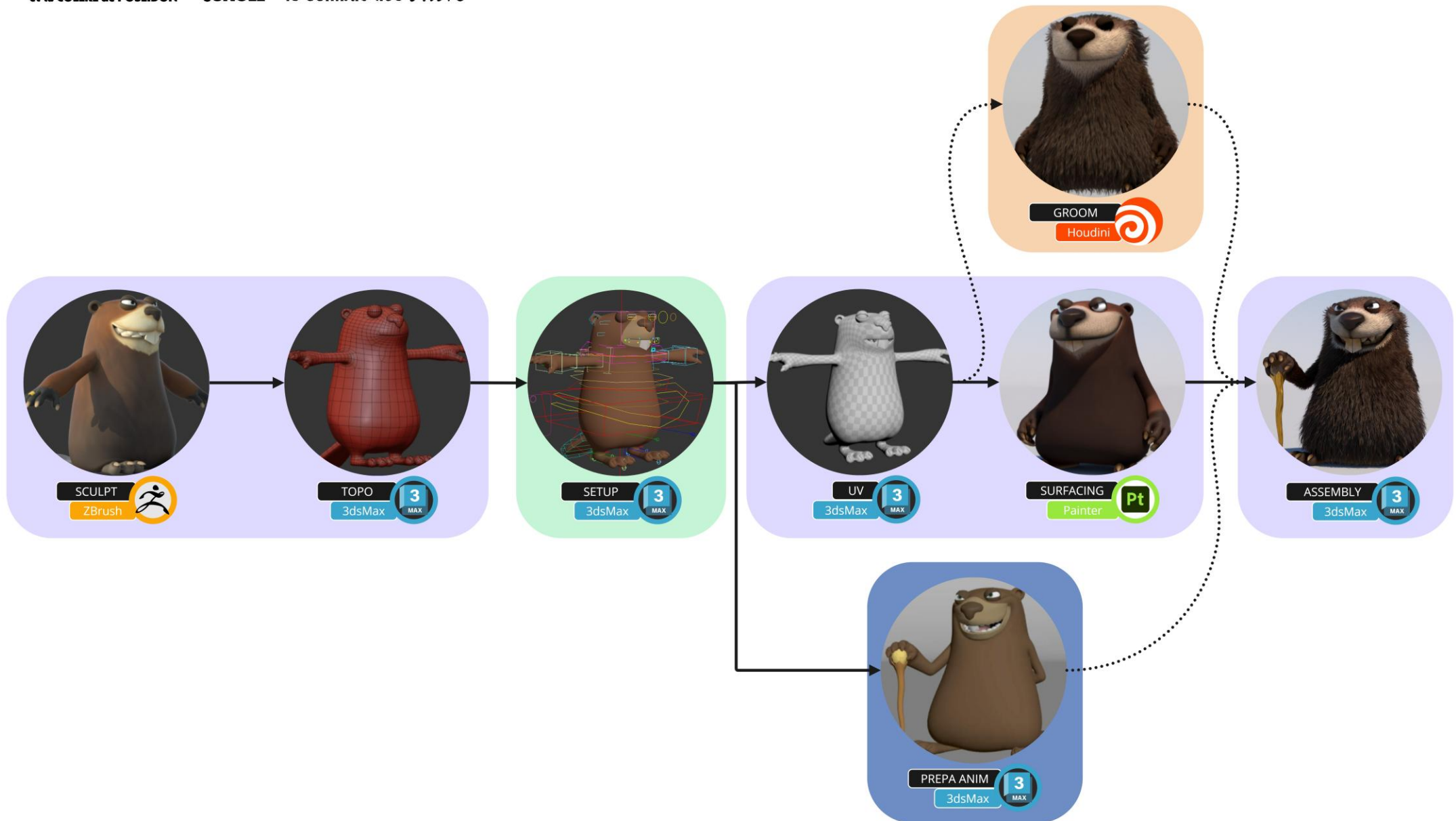
2025

# PIPELINE ASSETS V1 : 3DSMAX + MULTI-PROJETS

**PATTIE**  
et la COLÈRE de POSÉIDON

LES  
**AS**  
DE LA  
JUNGLE

Asterix Obélix  
le combat des chefs

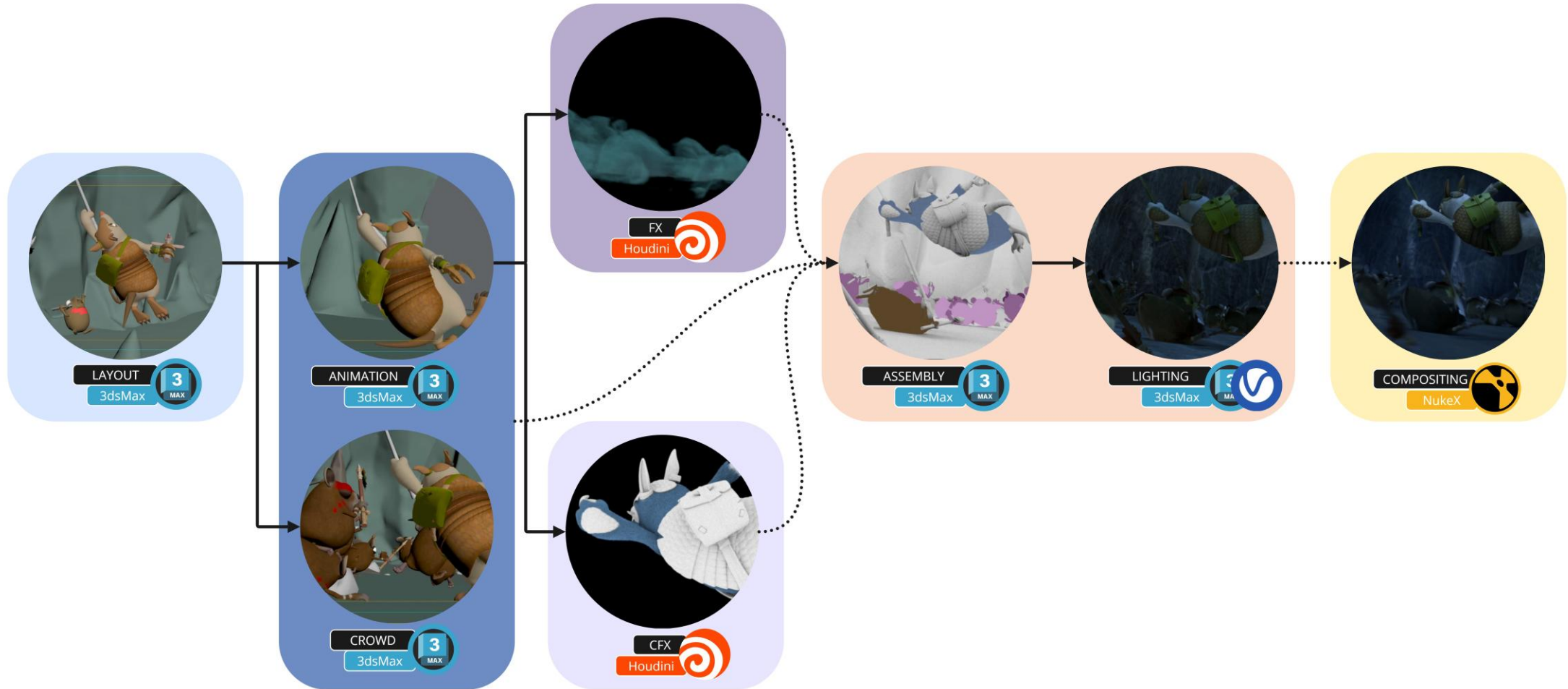


# PIPELINE SHOTS V1 : 3DSMAX + MULTI-PROJETS

**PATTIE**  
et la COLÈRE de POSÉIDON

LES  
**AS**  
DE LA  
JUNGLE

Asterix Obélix  
le combat des *chefs*





2025



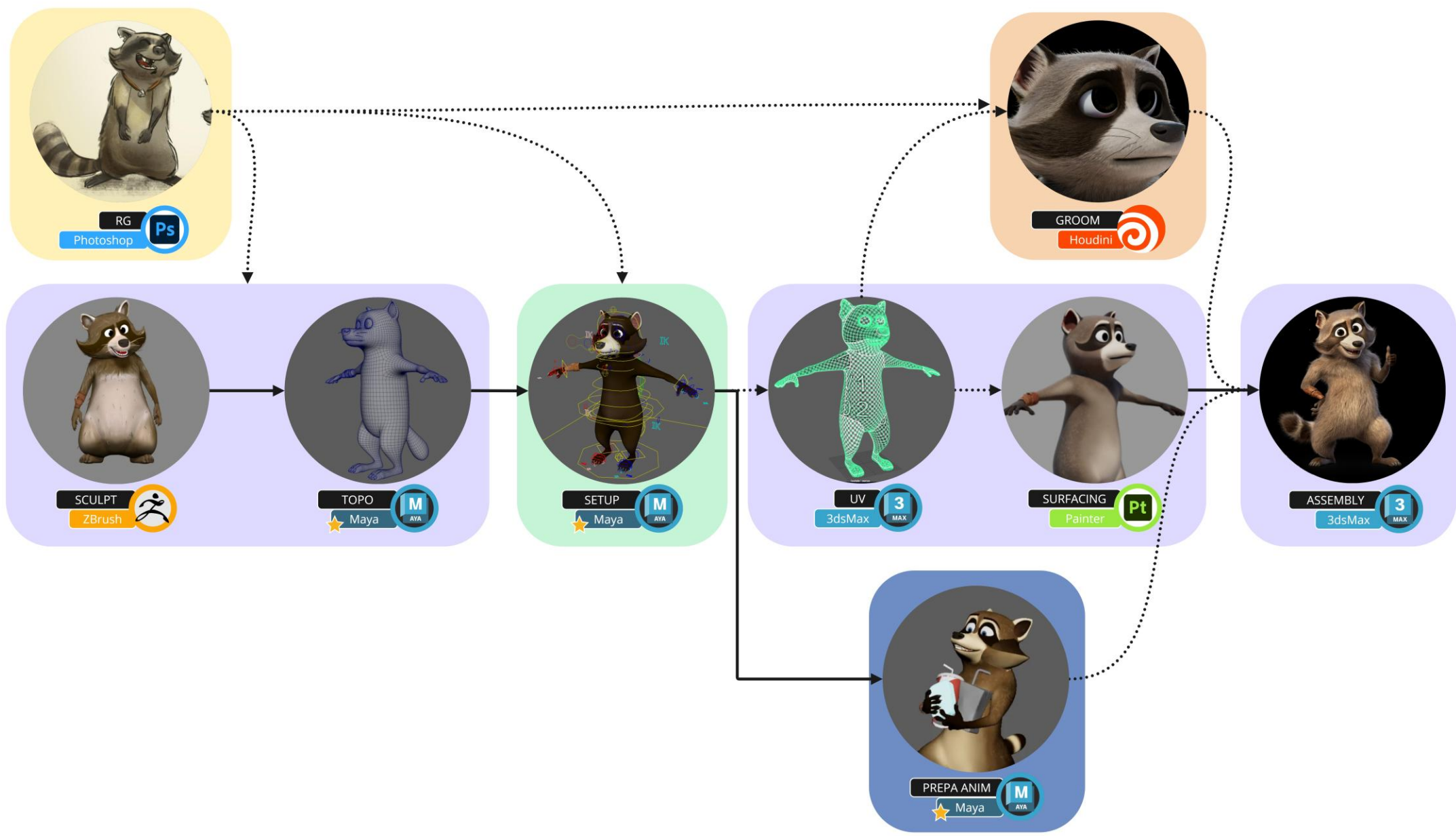
2027



2028

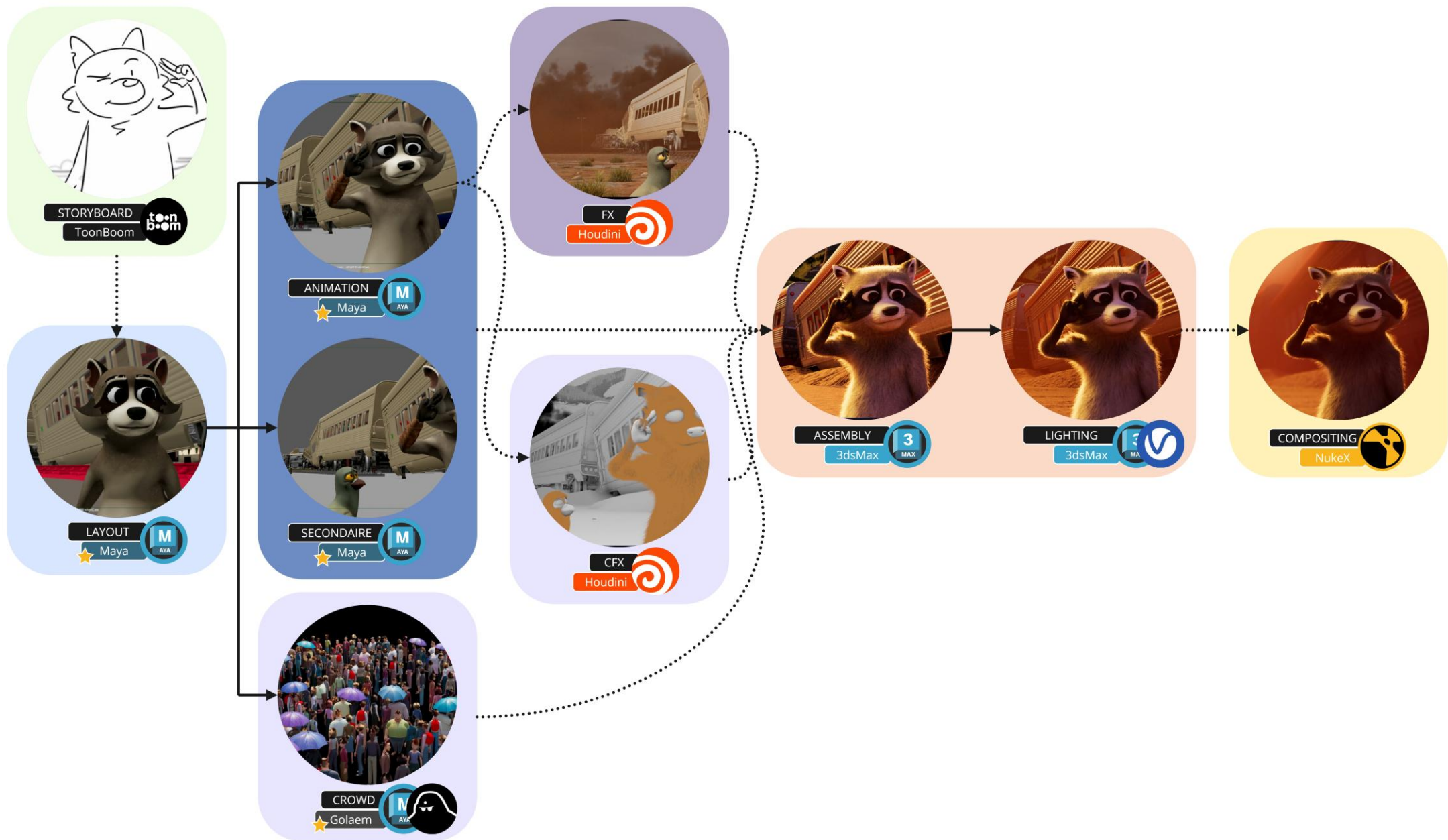
PIPELINE ASSETS V2 : 3DSMAX + MAYA

**FALCON EXPRESS** **LOVE BIRDS** **ringo**  
at summer camp



# PIPELINE SHOTS V2 : 3DSMAX + MAYA

**FALCON EXPRESS** **LOVE BIRDS** **ringo**  
at summer camp



# GOLAEM



UNREAL



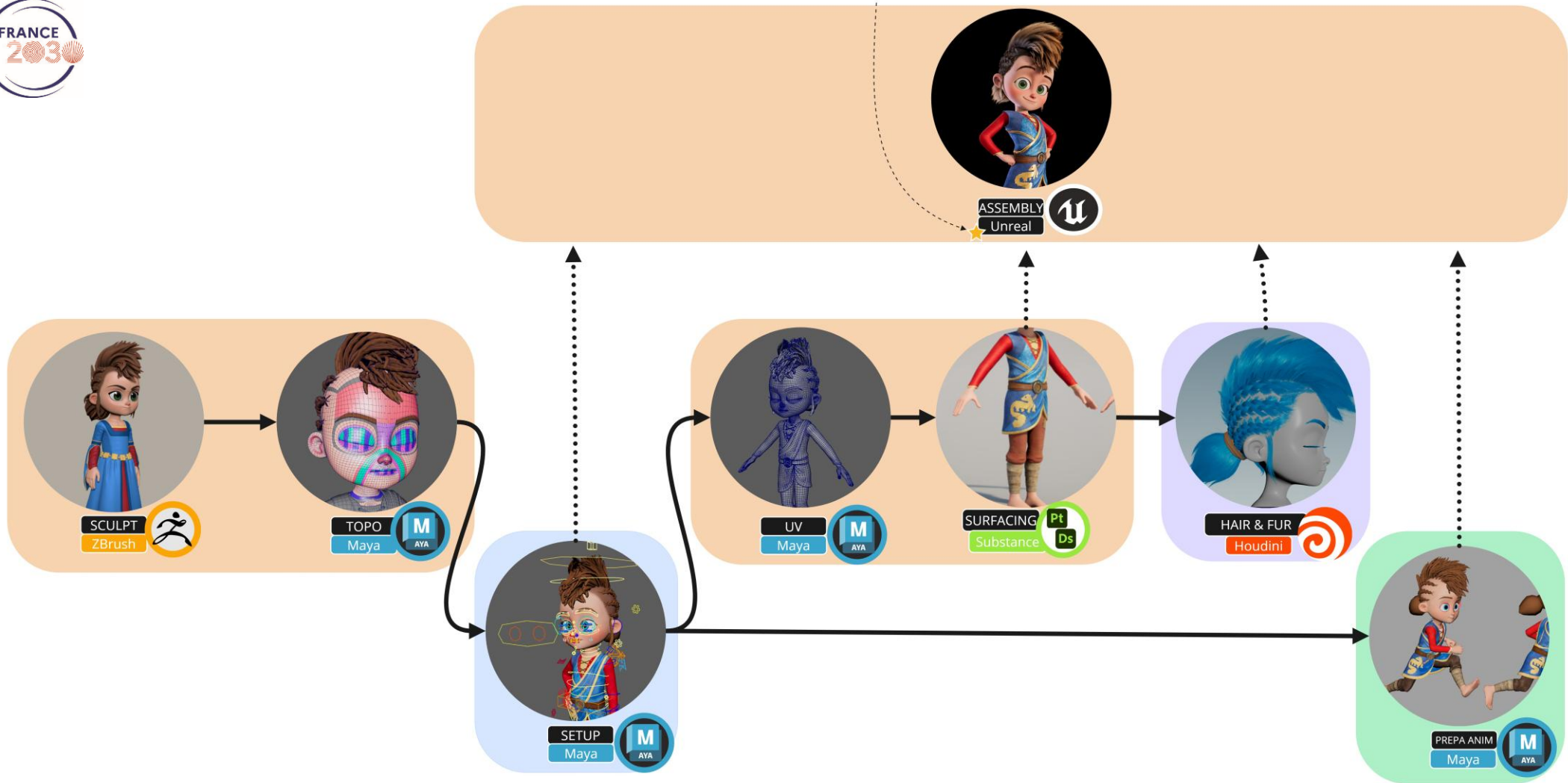
2025 - 2026

# PIPELINE TEMPS REEL ASSETS V1 UNREAL + MAYA

Les Aventures de Pil

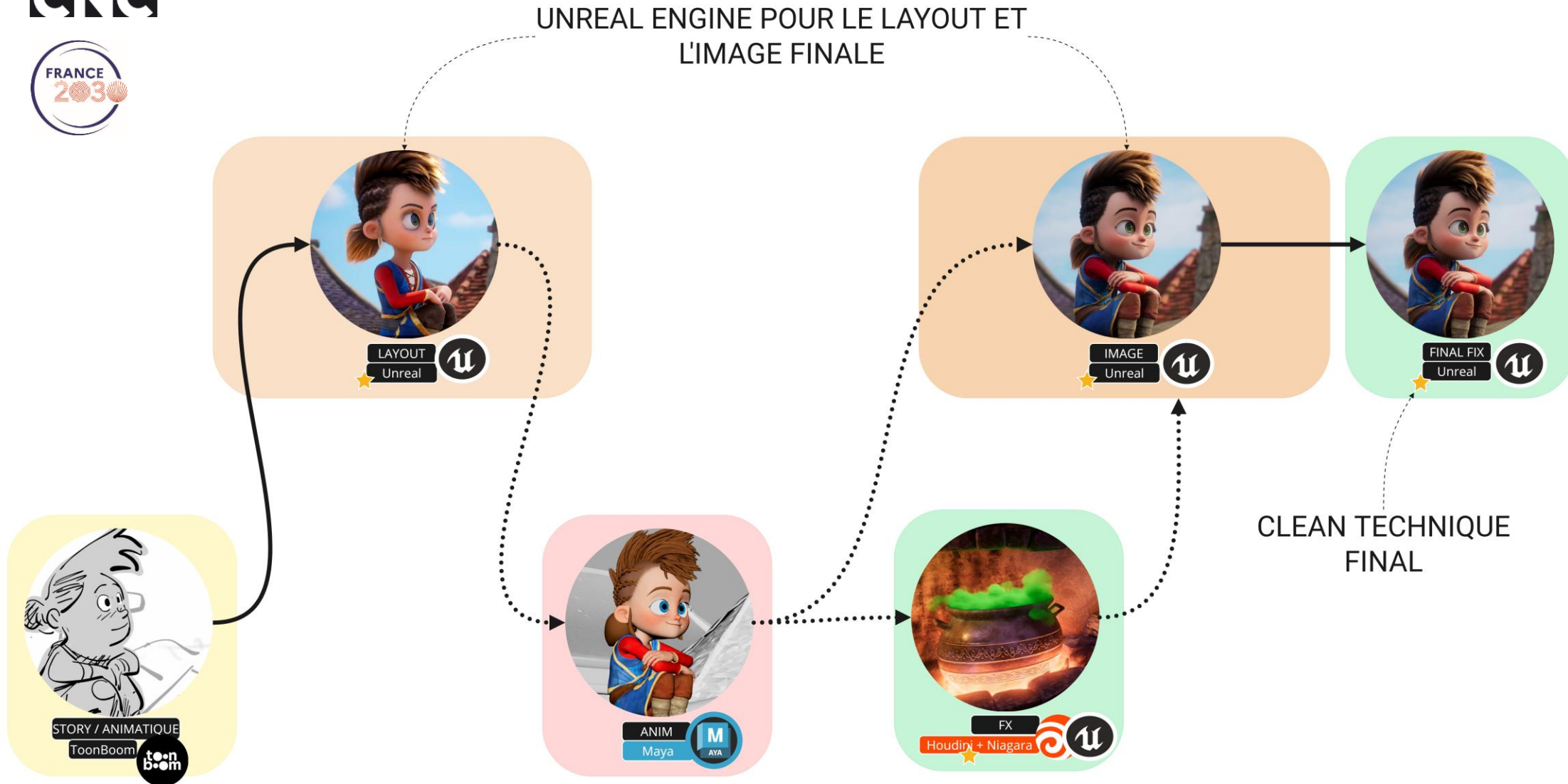


UNREAL ENGINE POUR LE LOOKDEV ET ASSEMBLY



# PIPELINE TEMPS REEL SHOTS V1 UNREAL + MAYA

Les Aventures de Pil

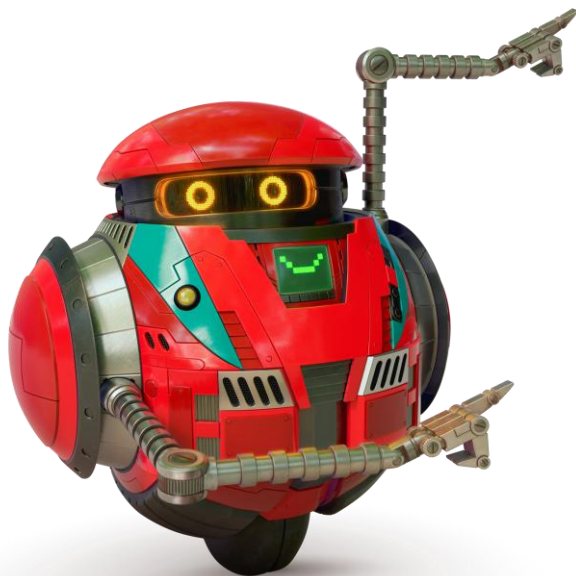


# Clean Tech.



**C'EST PRESQUE LA FIN**





**Besoin de structurer le studio  
notamment sur la partie Tech-Dev-IT**

**av. 2021**

**1 LM**  
1 dir prod

**tech < 5**

**dev < 3**

**IT = 1**

**> 2025**

**1 LM**  
1 dir prod  
1 chargé de prod Asset  
1 chargé de prod Shot  
1 Assist de prod Anim

**tech > 15**

**dev > 10**

**IT > 4**

**MANAGEMENT  
DE PROXIMITÉ**

**bi-weekly** Tech, Dev

**weekly** Tech, Dev, IT

**monthly** Tech, CG Sup,  
Direction

**Frequent** Leads, Direction



## 3 RÔLES IDENTIFIÉS CÔTÉ TECH

### Pipeline Supervision

- Responsable/Garant d'une partie spécifique du pipeline *documentation incluse*
- Propose la stratégie d'évolution de sa partie
- Définit les activités de développements logiciel de sa partie avec l'équipe dev
- Support aux leads sur sa partie

### Supervision CG

- Point focal projet/film, interlocuteur principal des acteurs d'un projet *lead / dir. prod / assist. réal*
- Lien entre les pipeline superviseurs et le projet
- Coordonne les sujets techniques sur son projet

### Assistance Supervision CG

- Épaule le CG Superviseur dans ses tâches
- En charge du suivi des assets *personnages/décors/objets et et des shots layout/anim/FX/rendu/compo* et de leurs conformités au pipeline du studio

## 2 PÔLES IDENTIFIÉS CÔTÉ DEV

### Dév "Métier" (Maya, Unreal, Nuke...)

- Responsable des développements sur les outils métier (documentation incluse)
- Support aux leads / dir. tech. sur sa partie
- Propose la stratégie d'évolution de sa partie

### Dév "Web" (Coco, Goyave...)

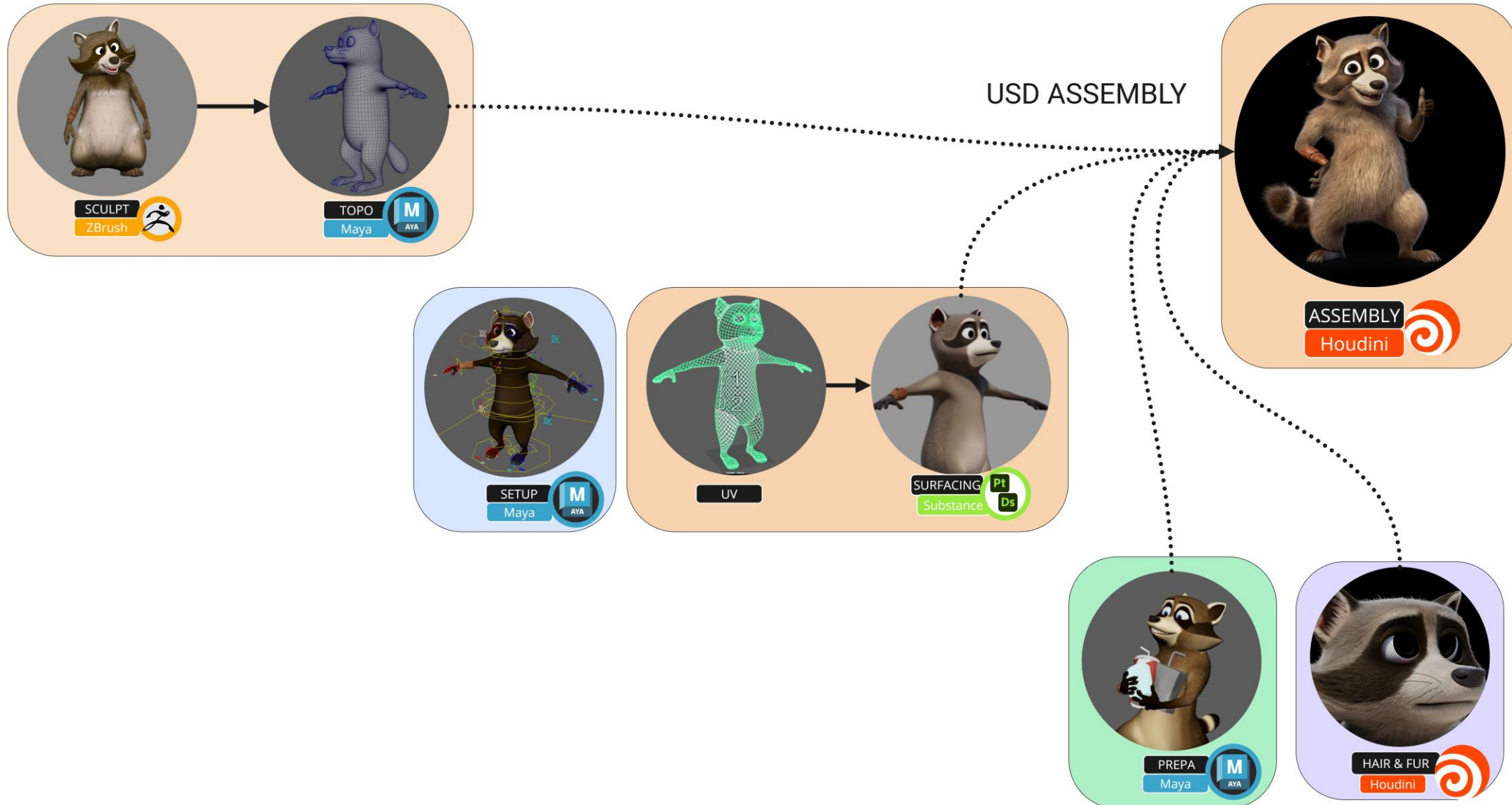
- Responsable des développements sur les outils Web (documentation incluse)
- Support aux leads / assist. réal / dir. prod / dir. tech sur sa partie
- Propose la stratégie d'évolution de sa partie

```
1 #VARIABLE {comm_window}
2 {
3     {active} {Comm}
4     {botcol} {1}
5     {botrow} {6}
6     {offset} {1}
7     {tab}
8     {
9         {OOC} {}
10        {Comm} {}
11        {Clan} {}
12    }
13    {topcol} {1}
14    {toprow} {1}
15    {unread}
16    {
17        {OOC} {0}
18        {Comm} {0}
19        {Clan} {0}
20    }
21 }
22
23 #ACTION {~%1(OOC) %2}
24 {
25     #format {time} {%t}
26     comm_window_show OOC
27     #line gag;
28 }
29
30 #ACTION {~%1(IMM) %2}
31 {
32     #format {time} {%t}
33     comm_window_show OOC
34     #line gag;
35 }
36
37 #ACTION {~%1CommNet %2}
38 {
39     #format {time} {%t}
40     comm_window_show Com
41     #line gag;
42 }
43
44 #ALIAS {comm_window_scr
45 {
46     #if {$comm_window[of
47 NORMAL window.tin[+]
48 /-1
```



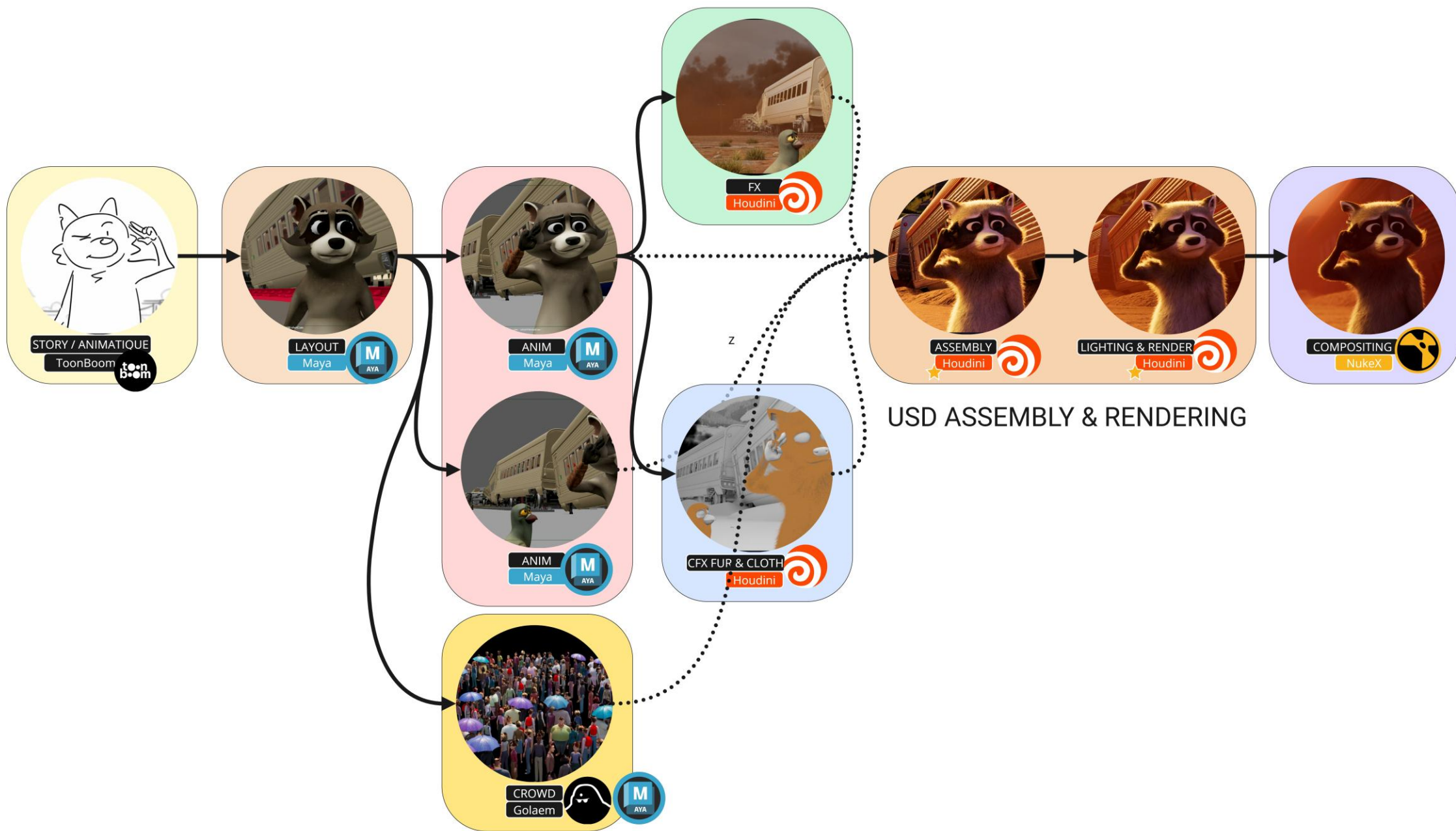
## Besoin de structurer la R&D : Rendu Houdini

### PIPELINE ASSETS V3 MAYA + HOUDINI + USD



# Besoin de structurer la R&D : Rendu Houdini

## PIPELINE SHOTS V3 MAYA + HOUDINI + USD



**PIPE 21 ?**

**2050 · The end ?**



# QUESTIONS / RÉPONSES

