

texte 3D
+ effecteurs

① Le générique: 3D animé

Thévert
présente
une production
Mémorable movie Mémorable films
coproduction (avortée)
SCAP.

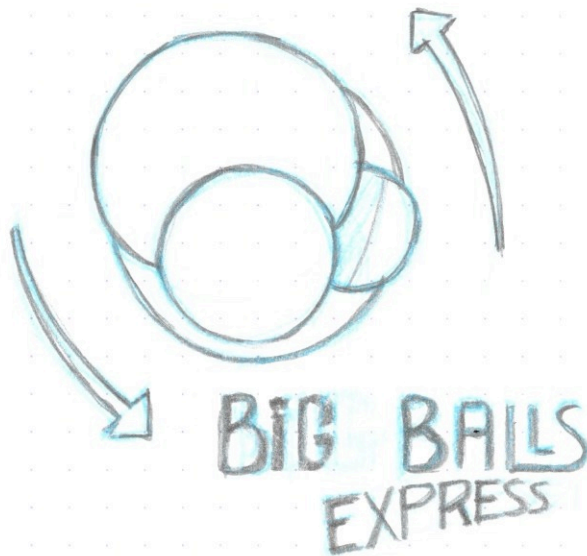
un film par
Ceux qui l'ont fait

(et) un film pour
Ceux qui le regardent

COMMANDE PRIORITAIRE

2.33.666.972

} titre du film.



Import fichier Ai
Création logo 3D

Dissolution
Poly Fx.

Déformeur
Aligner sur
Spline

② Transition + suite du générique (intégration dans le décor)

Commande Prioritaire

avec le bonhomme blanc ou BLANC Bonhomme

avec la machine IA → IA mecha ^{John White}

la voix off → Inpiet Tan

le compresseur → Rob Mecha

la matière → Elias Tik

Poly-Fx.

si chariot à roues
→ expression pour
lier déplacement
à la rotation

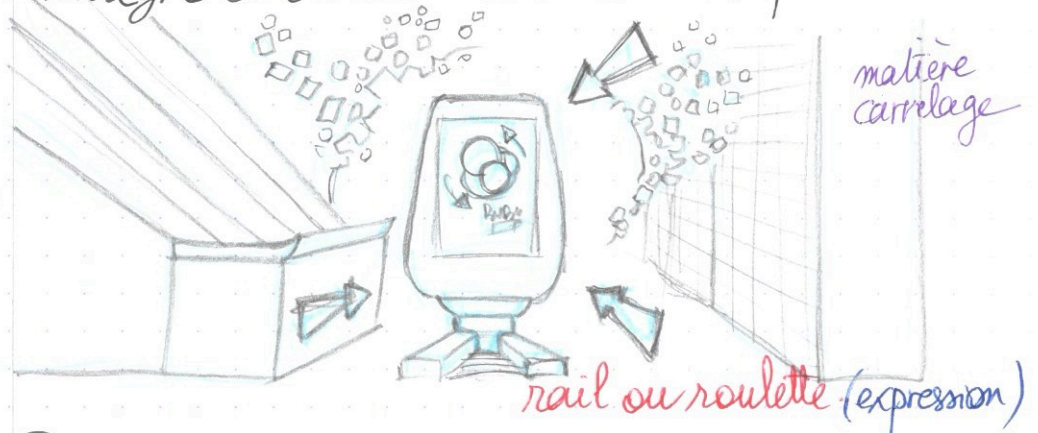
vidéo interface
After à intégrer.

modélisation
+ texture verre
+ anim² énergie
→ metaballs
ou Volume Mesh.
// animation de
texte

lumières IES

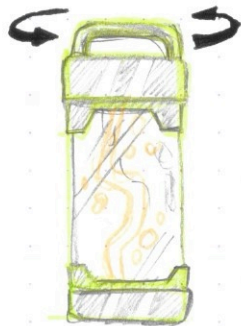
Mosline Dot

Transition entre le logo 3D et logo
intégré à l'arrière du chariot qui avance.



- ③ Chargement des batteries (pour éclairer et mettre les machines en marche) puis entrer de la carte de la commande.
→ analyse de la commande pour la quantité de matière première nécessaire.

Plusieurs commandes en plus de la commande spéciale.



3 cylindres à placer aux 3 endroits prévus pour donner l'énergie à l'usine.

Objet à animer avec le personnage.
→ contrainte

Animation du flux d'énergie

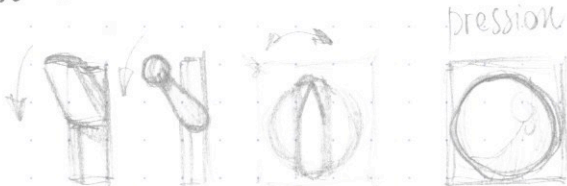
Animation de l'écran des commandes.

Animation des témoins lumineux et des boutons de la console.

- ④ Mise en marche de l'usine → témoins lumineux + système d'éclairage sur les machines et sur les murs.



Les changements de couleurs liées aux actions sur la console



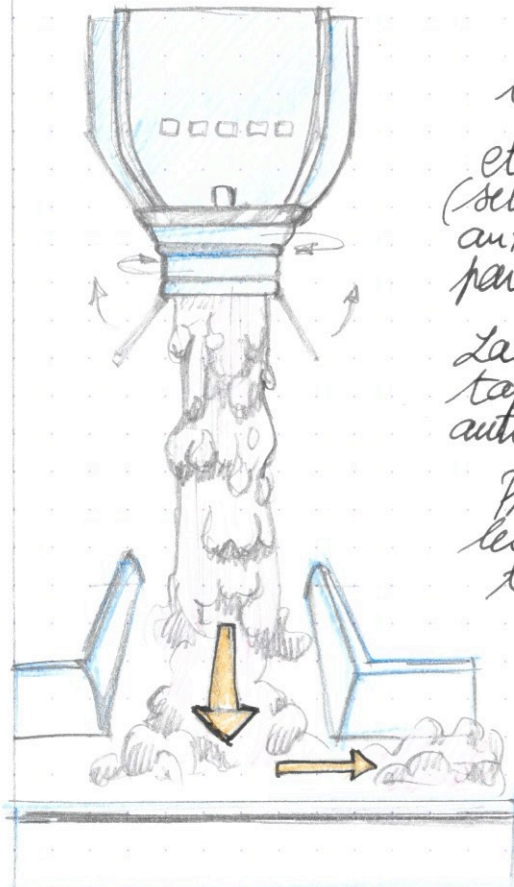
(5) Arrivée de la matière. Dans l'idéal plusieurs matières à mélanger.

Morphing de poses pour le mouvement d'ouverture et fermeture

particule + volume pour la matière qui se déverse

Metaballs pour la matière sur le tapis

Physique

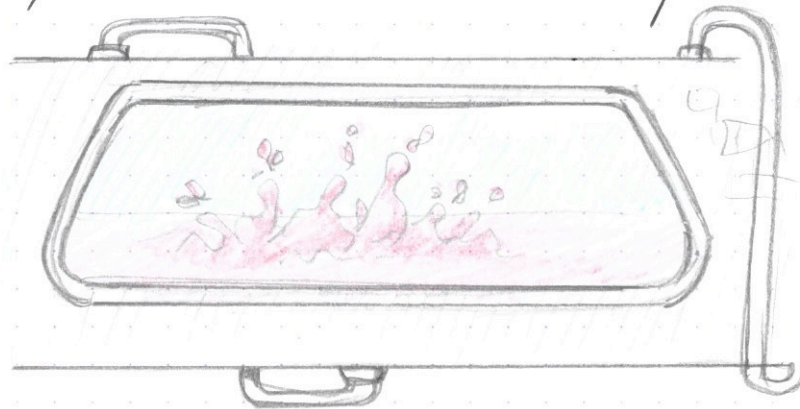


les trappes s'ouvrent et la matière se déverse (selon la quantité nécessaire aux commandes symbolisée par les témoins lumineux.)

La matière défile sur le tapis et se mélange aux autres ingrédients.

Préparer le décor avec les diversoirs et les tapis + le mélangeur.

(6) Le mélange des matières et unification par "ionisation moléculaire impartiale".



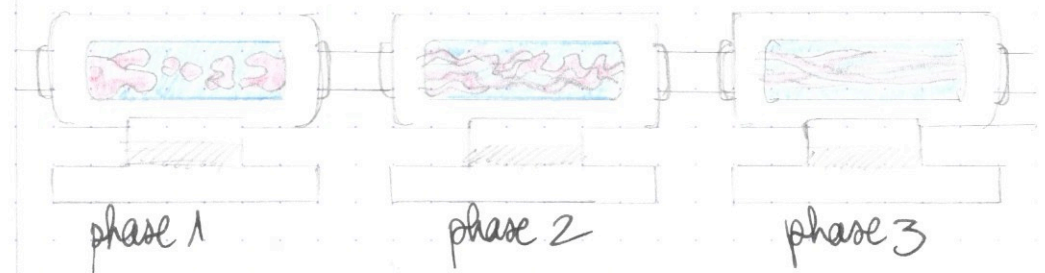
Metaballs

+ Cloneur
+ Effecteurs
+ Champs
+ Volumes

(7) Traitement final et solidification avec contrôle visuel + interaction.

Particules

+ Volumes
+ Metaballs
+ Tracer



pluvin gélatine
ou siccose.

effecteur →
déformation
matière sur
cylindre

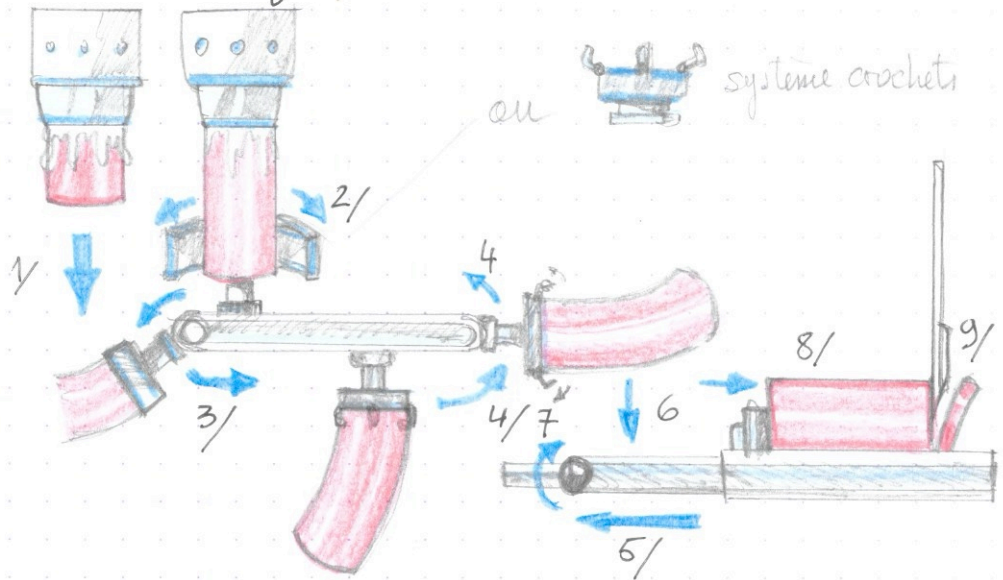
matière avec
passage lux?

Physique

9/ bender au
physique.

écrasement
étirement

⑧ Récupération et déplacement matière traitée.
+ phase de découpe et de transformation
couleur et forme.



1/ la matière solidifiée descend sous forme
de cylindre. (huileux?) 1+2

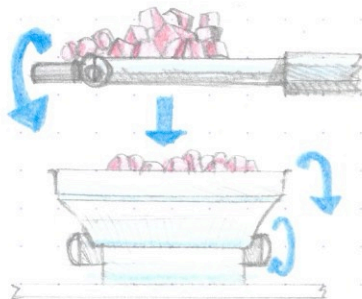
2/ la matière est fixée, amarrée pour être amenée
(jetée?) sur un plateau qui sert en
s'agrandissant. 3+4+5+6

3/ la matière est guidée pour être découpée
en rondelles. 7+8+9

Fracture Voronoi
Physique.

CGX- Beckman

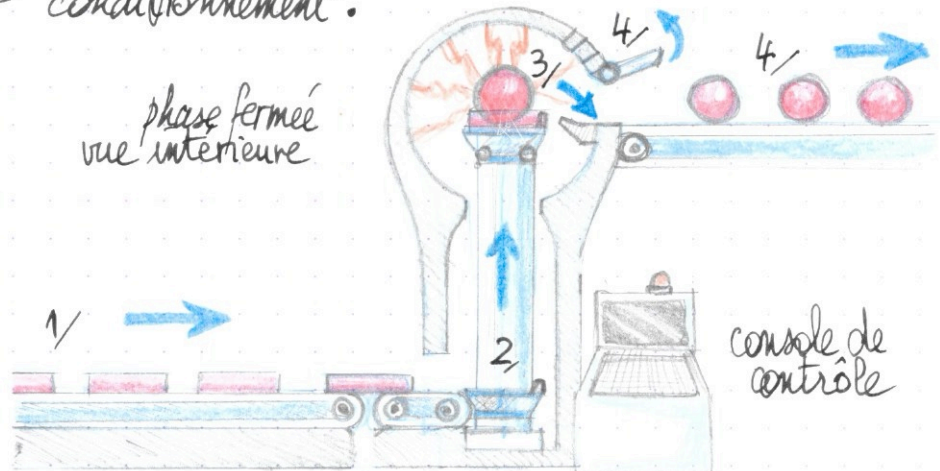
(8bis) Alternative. Le premier cylindre se brise
en phase 6.
→ récupération de la matière et modification
des réglages.



le plateau tourne sur lui-même
et la matière tombe dans un
chariot qui la ramène à l'étape 6.

physique
enveloppe Spline
effecteur déformeur
point

9) Transformation des rondelles en ballon avant conditionnement.



Le système peut être multiplié selon les différentes tailles des balles ou les différentes couleurs.

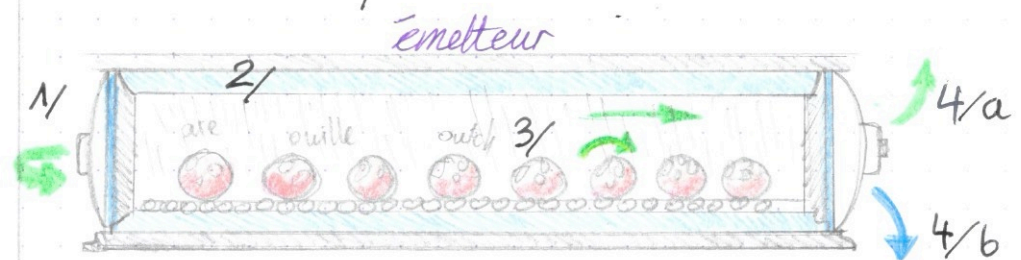
1/ arrivée des "rondelles" neutre en terme de couleur = matière brute.

2/ montée dans la sphère de mutation (vue intérieure)

3/ rotation du socle + ouverture de la sphère

10) Transformation de rigide à corps mou par bombardement fluore de protéines aminées en neuronium 733.

Particules et matière proximale



1/ Entrée dans le SAS.

2/ envoi des particules

3/ chocs sur sphères qui se déplacent.

4a/ ouverture du SAS

4b/ éjection (tomber de boules)

→ permet de visualiser le changement d'état

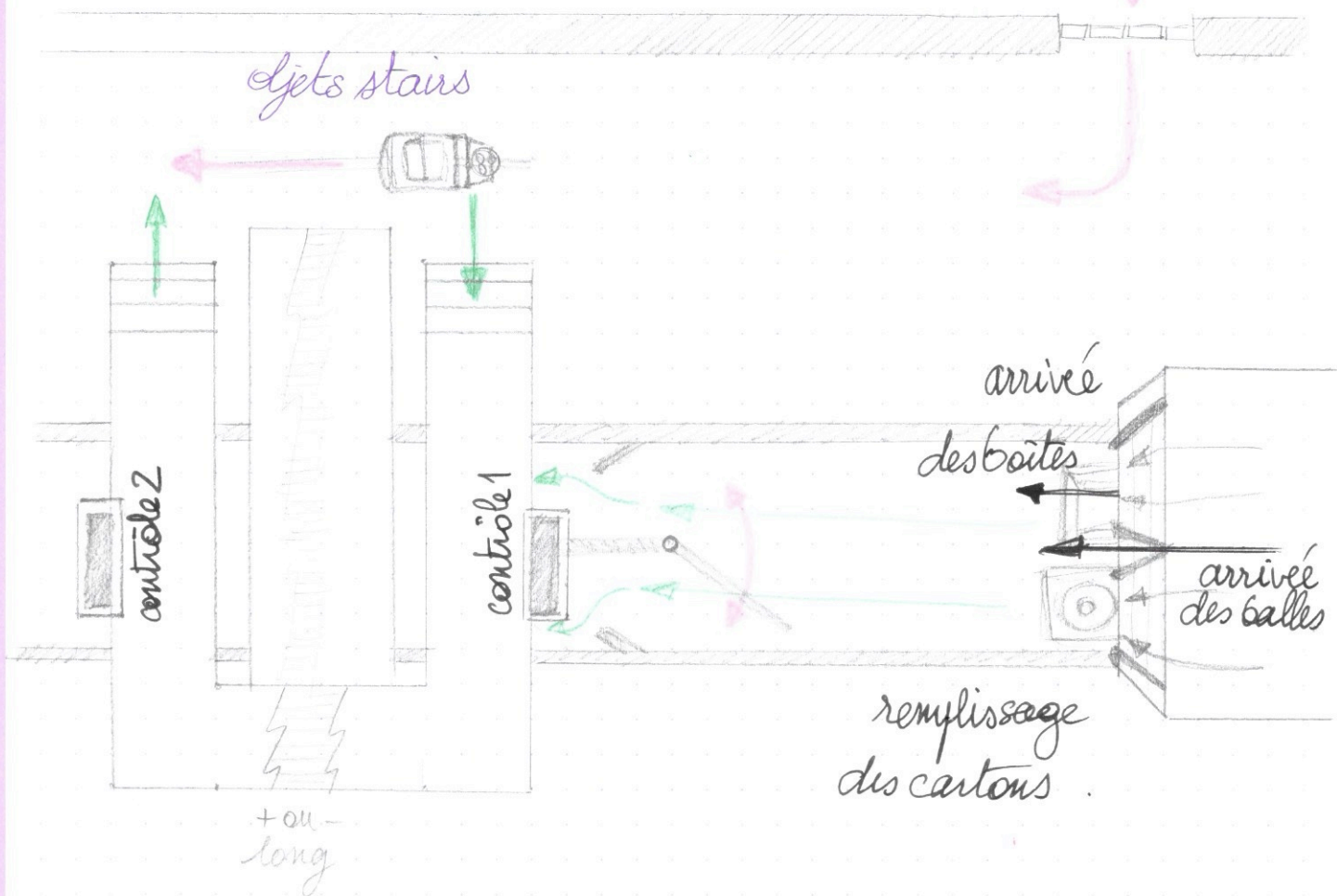
avant
corps rigide

après
corps souple

boxes + marche

parcours voiturette

jets stairs



inspiration Robot

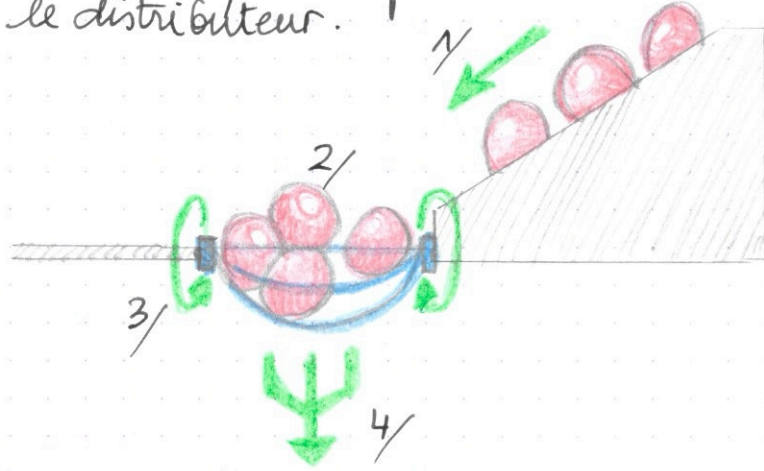
Robby + Daleks



Physique
corps mous
tissu
(nouveau)

10 bis) Alternative.

Glissade des balles le long d'un parcours pour parvenir à une zone de "séchage" ou "de repos" sur un tapis souple avant de tomber dans le distributeur.



- 1) descente de corps mous.
- 2) interaction avec un corps tissu
- 3) rotation du support et torsion du tissu
- 4) chute des balles dans le déversoir de tri

11) Contrôle qualité. (alternatif)

Vérification manuelle aléatoire avec découverte d'anomalie qui n'est au final qu'un moucheur.
+ visuelle

animation eding -

16 bis) Happy Birthday John (pot de vin de l'IA)

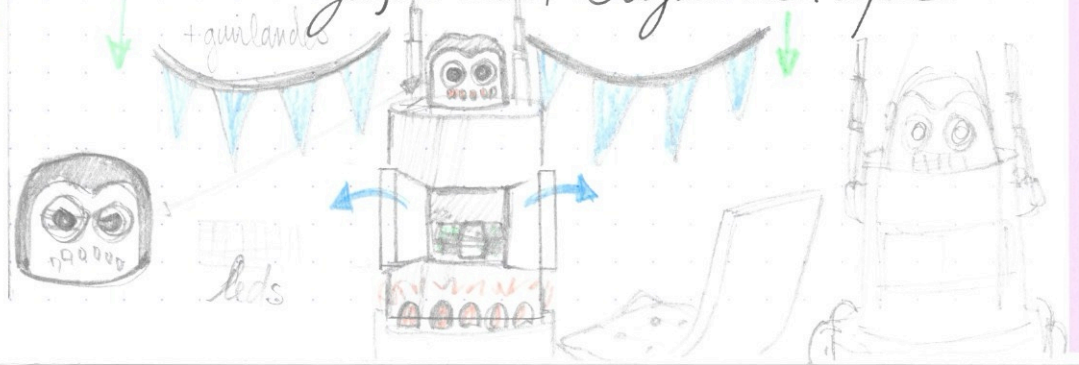
Badge au nom d'Alan ou Edna.

"Bon anniversaire John" "Prenez un siège John"

"BON ANNIVERSAIRE! John"

"Merci John pour votre implication"

→ façon 2001 Odysee de l'espace.



animation
contrainte

tissu
lumières
(couleurs
cache
visibilité)

contraintes

corde / hairspline

C1 spline

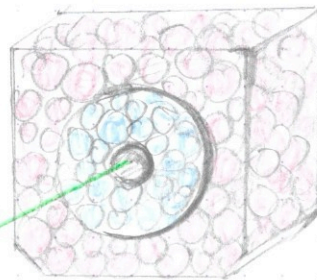
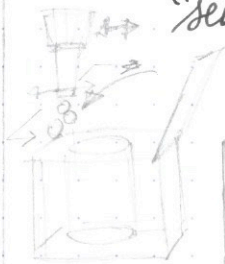
morph/pose
(rotation)

Physique
Rigid Body
ou Soft Body?

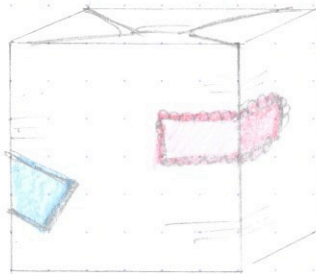
12) Conditionnement

Les balles sont triées et emballées selon leur niveau de service.

- client lambda, emballage carton
 - client Prime, emballage plastique transparent
- "seule la qualité transparaît".



axe bleu pour le transport jusqu'au véhicule de livraison
→ suivi en temps réel
remplissage façon gâteau.



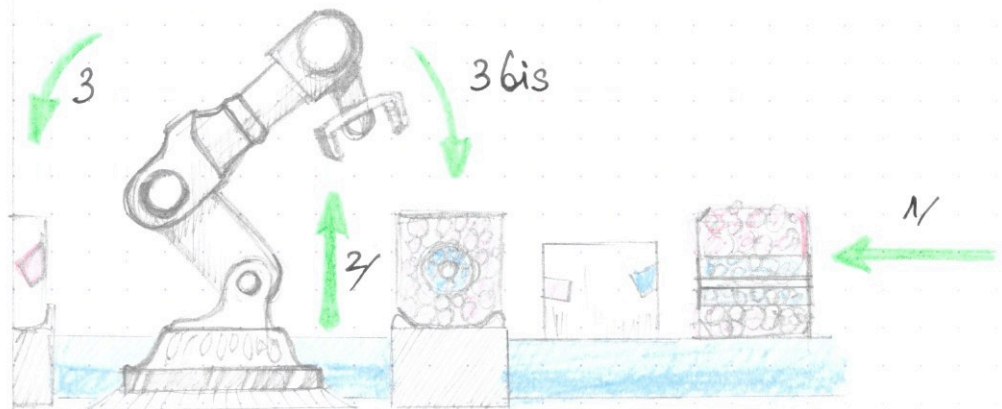
Construction du colis?

outil pliage?

Morphing Pose
+ Contrainte
+ Physique.

13) Tri et orientation des colis par bras robotisé.

Les robots placent les balles-colis selon les commandes dans les chariots qui vont assurer le transport jusqu'aux véhicules de livraison.



Bones + IK?

14/ Validation commande.

animation spline
gestion des options
de cameras
lumières,
mise en scène,
multipass
matières et textures.

14) Déplacement des colis et du chauffeur vers le dépôt de départ (Ride double)

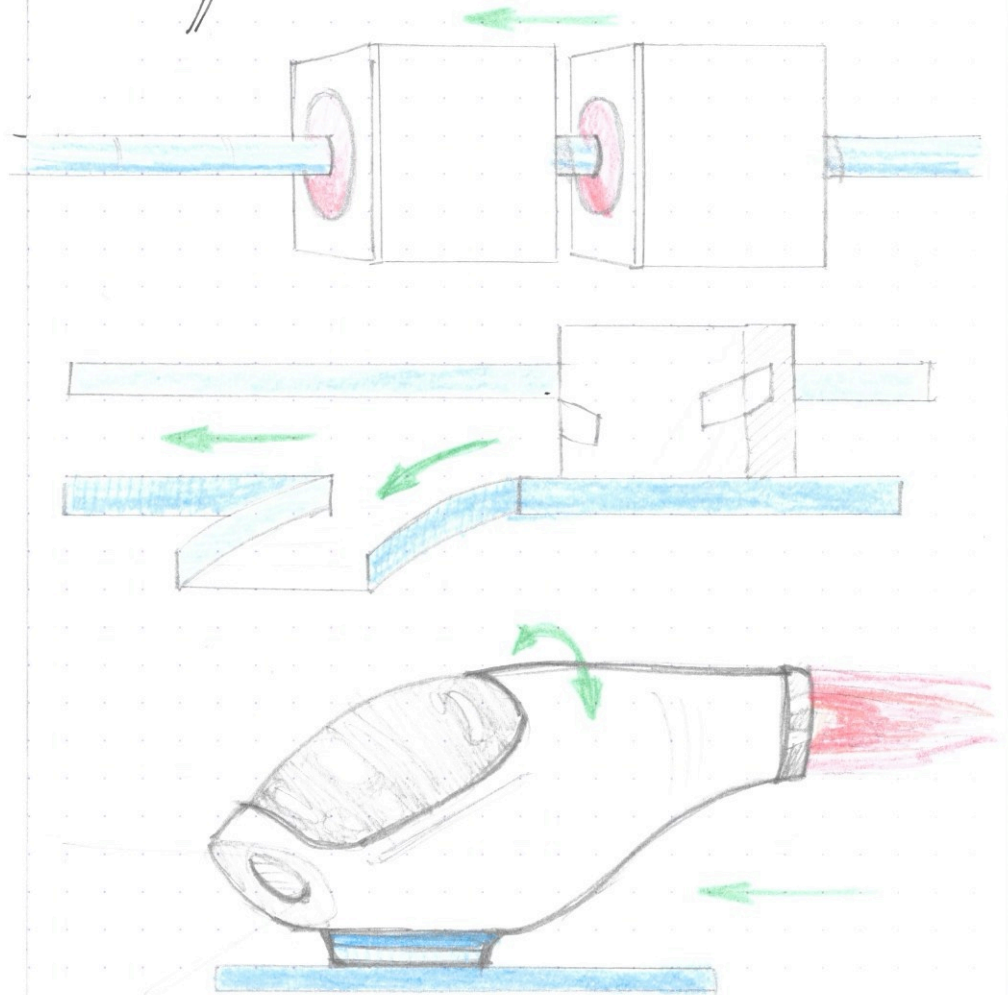
1/ Mise en mouvement du chauffeur dans un véhicule qui l'amène à son véhicule.

→ si c'est le même personnage qui fait le chauffeur, alors simple changement de coupe-chef.

↳ du casque à la casquette.

2/ Mise en mouvement des colis

3/ Mouvement parallèle des colis et du chauffeur.

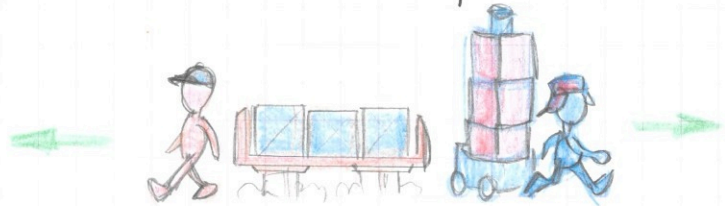


Flock

CMotion - Calques

Biblio poses

- (15) Hall des livraisons. → place de regroupement des livreurs. - qui marchent avec leur cargaison vers leur transport.



- (16) Embarquement → pilote + colis.

↳ contrôle embarquement des paquets dans la soute.

↳ installation au poste de pilotage

↳ position d'collage.

↳ décollage

- (17) Voyage spatial (exo planètes)

↳ effet vitesse lumière.

↳ planètes + soleil + astéroïde.

↳ atterrissage sur lune satellite

- (18) Livraison finale

↳ véhicule de livraison sur roues. sur terrain accidenté.

↳ sonnerie porte entrée. (avec alternative)

matériaux
+ textures

+ effet Toon.

+ matière modale?

+ objet modal?

particules

matières

sculpture.

objet mou

(16-17) Genre les "sentinelles de l'air"

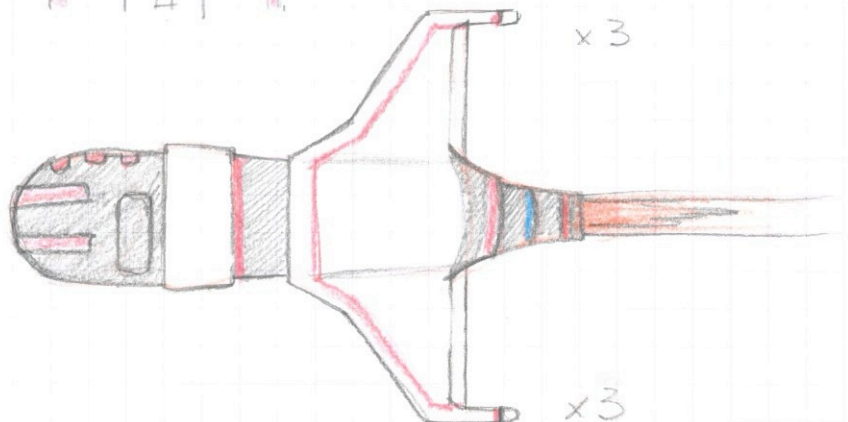
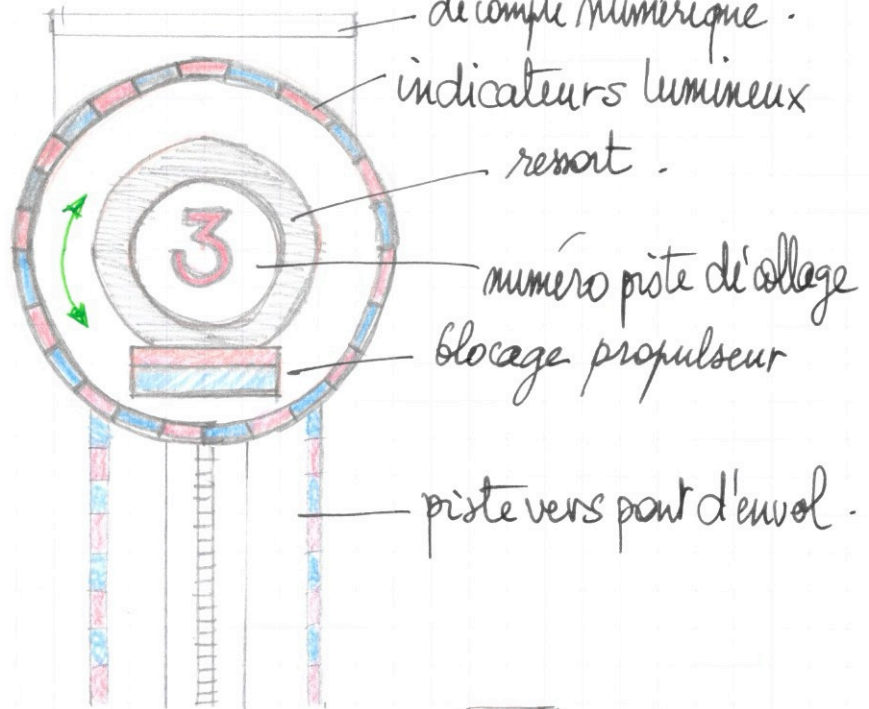
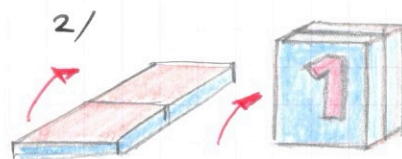
ou Goldorak
ou Batman

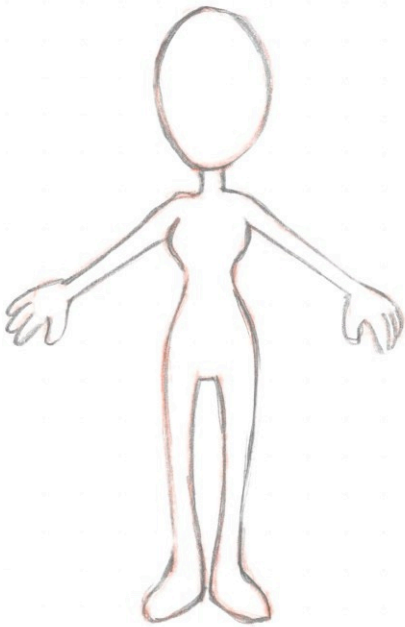
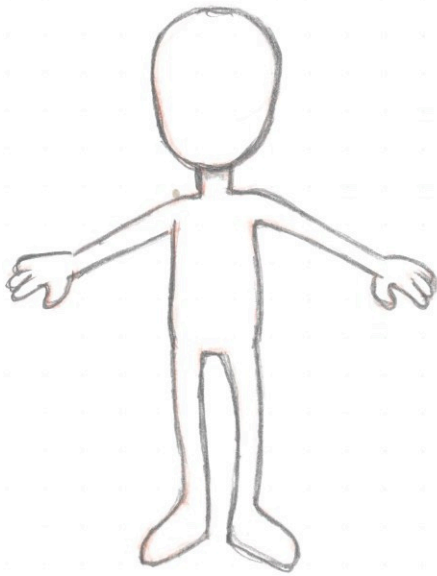
Thunderbirds (série de 1965)

Mograph
+ effecteurs.
+ MoSpline
ou Trim Spline

objet ressort
+ dynamiques
champs

- Organiser et animer la piste de décollage.
- changement des indicateurs lumineux.
 - positionnement du vaisseau sur la piste
 - blocage des moteurs pour optimiser le décollage → un énorme ressort qui propulse.





cheveux
fourrure
sculpture
contraintes
matière (visage)
bones et squelette.
CMotion
Calque animation
Body Paint

Personnages simples

- ① Création des Bones
- ② Personnalisation avec des accessoires ou en modifiant la structure polygonale.
 - ↳ accessoires : casque, chapeau, casquette, lunettes, badges... *contraintes*
 - ↳ fuyes, bottes, vestes, ceinture, gants...
- ③ Personnalisation avec texture visage.
- ④ Ajout de cheveux ou fourrure
- ⑤ Modification polygonale avec les outils de sculpture.

Dans l'usine.

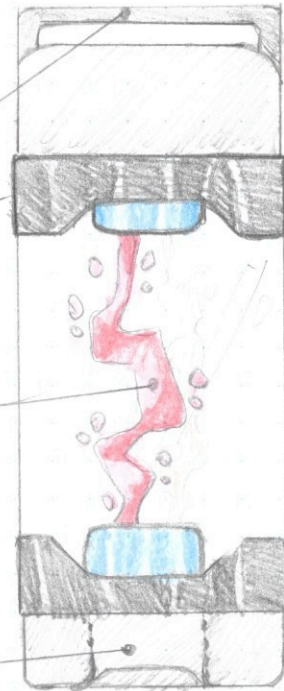
1) Cylindre d'énergie

poignée amovible
translation + rotation

bloc en rotation

flux d'énergie animé
qui change de forme
selon la rotation
de la poignée.
3 courbes?

connecteur



expression?
texture verre.

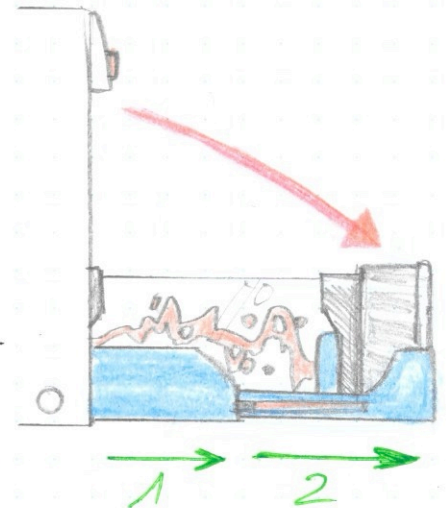
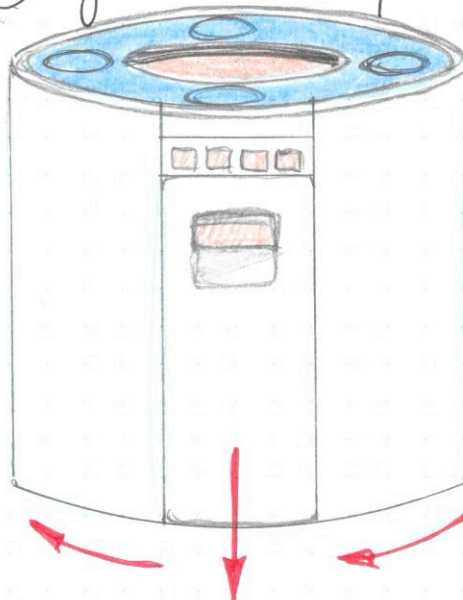
CGX
Beckman

Animation complexe
mécanique

=
Réutilisation animée
du personnage

Rose Moyh

(2) Système de transport des cylindres d'énergie.



Quelles dimensions?

Comment l'intégrer dans le véhicule?

Un autre système?