



Compositing

Mikros Animation (Paris) - Astérix - Le Secret de la Potion Magique
Nuke

Ambiance de la séquence. Intégration mattepainting / lighting. Clean up de shading. Hero lens flare (Video Copilot Optical Flares). Dof.



Ambiance de la séquence. Godrays. Simulation des particules de poussière. Intégration des spits (anim tradi 2D). Clean up de shading. Animation des fougères latérales. Important denoise des ombres (NeatVideo ReduceNoise4). Dof.



Ambiance de la séquence. Retravail de l'influence du feu. Clean up de shading. Denoise (NeatVideo ReduceNoise 4). Dof.



Ambiance de la séquence. Clean up de shading. Clean up de layering (fumée, cheveux, devant/derrière). Animation de la texture de la corde pour suivre l'animation de la manivelle. Dof.



Lighting & Compositing TD

Mikros Animation (Paris) - Sherlock Gnomes
Katana / Nuke / Python / Lua / TCL

Assistance aux équipes de lighting et de compositing. Mise en place d'outils facilitant les tâches quotidiennes et l'échange d'informations entre le lighting et le compositing. Maintenance des templates de lighting en partenariat avec le superviseur lighting et son lead technique. Liaison entre les développeurs pipeline et les équipes.



Création des gizmos et scripts interfaçant le mattepainting et le compositing :
- Cyclo 360° layeré, entièrement riggé et retouchable et dynamique (interfacé au casting Shotgun).



- Système dynamique de création de cartes à partir d'un PSD layeré de taille variable (layer de cadrage permettant le placement automatique).

Compositing

Mikros Animation (Paris) - Astérix - Le Secret de la Potion Magique
Nuke

Ambiance de la séquence. Hero lens flare (Video Copilot Optical Flares). Simulation de particules de glace fondant des pieds. Simulation de gouttes d'eau floutées sur l'objectif.



Match à l'ambiance de la séquence établie par un autre artiste. Clean up de shading. Clean up de layering (cheveux, devant/derrière). Important denoise des cheveux et barbes (NeatVideo ReduceNoise 4). Dof.



Ambiance de la séquence. Intégration mattepainting / lighting. Clean up de shading. Correction d'erreurs de layout. Simulation de particules dans les godrays. Dof.



Tous les aspects sauf modélisation

Projet personnel - Mecabricks vers Maya (Redshift).

Python / Maya / Redshift / Nuke

Script python nettoyant les fichiers Collada exportés par le site, important le résultat dans Maya, remplaçant les shaders de base par ceux de ma bibliothèque et réassignant les textures au bon couple brique/shader.



Compositing TD

Mikros Image / Travail personnel - «ContributionGrade»

Nuke / TCL

Bloc from/plus encapsulé dans un gizmo clairement labellisé permettant la retouche rapide ou désactivation d'un aov de contribution ou de lightgroup. Changement de couleur et de label dynamique, indiquant la présence de modifications, entièrement en TCL, sans callbacks.

Présent dans toutes les templates de layer d'Astérix en précomp (lighting) et compositing.



Travail personnel - «SmartCard»

Nuke / Python / TCL

Gizmo personnel et mise à jour d'un ancien projet. Card3D riggée de façon à pouvoir être rapidement attachée et orientée sur une surface via les pass de wP et wN. Elle peut également servir de sprite.



Superviseurs

Compositing

Anne-Sophie Palermo

Lighting

Manuel Souillac

Compositing

Anne-Sophie Palermo

Mattepainting

Stéphane Daegelen

Technique

François Zarroca

Compositing

Anne-Sophie Palermo