



NOTE TECHNIQUE DES EFFETS VISUELS NUMÉRIQUES LA MAISON

Tony Zoreil est un film qui utilise le ton d'une comédie fantastique et émouvante pour traiter d'un sujet universel : la différence. Tony (ainsi que toute sa famille) a une particularité hors du commun : il a de très grandes oreilles. Il n'a pas des oreilles en feuille de chou ou bien les oreilles décollées. Son héritage génétique lui a légué une taille d'oreille surdimensionnée qui lui rend la vie impossible au jour le jour : d'une part du fait du regard des autres, et d'autre part du fait d'une sensibilité extrême aux bruits et sons alentour (il peut entendre de manière insupportable une aiguille tomber sur la moquette). Pour s'assumer dans la vie quotidienne Il ne sort jamais sans son bonnet pour éviter les moqueries, utilise des « boules quiés » sorte de prothèses sur mesure pour adoucir les sons alentour. Dans sa vie privée, son appartement est aménagé comme une chambre forte calfeutrée des murs au plafond, les sonneries du téléphone, de la porte d'entrée remplacées par des lumières clignotantes afin de tempérer tout niveau sonore qui génèreraient une grande souffrance.

De la même manière que la création sonore prendra une vraie place dans ce film, l'esthétique de l'image et les effets visuels auront un vrai rôle à jouer dans l'histoire afin que la crédibilité et le fantastique ne fasse qu'un.

Les effets visuels numériques viendront renforcer et aider la crédibilité de la narration de manière centrale et innovante à travers les thèmes suivants :

▲ 1°- Les très grandes oreilles, le thème central :

Durant des séquences clés, nous découvrirons Tony et sa famille qui dans l'intimité ne se cachent pas de leurs différences. Mais le simple fait de l'évoquer ou de la suggérer ne suffira pas, il faudra la montrer aux spectateurs afin de mieux comprendre la psychologie des personnages, et surtout il faudra rendre crédible qu'il existe tout une communauté partageant cette même anomalie génétique. Les effets visuels numériques auront pour objectif d'enlever tout soupçon aux spectateurs sur la réalité des faits et interviendront de la manière suivante :

Pendant les prises de vue, les comédiens seront équipés de fausses oreilles fabriquées et thermoformées en latex qui seront une première étape dans l'élaboration de l'image. Le travail de la 3D et de l'intégration viendra finaliser et améliorer les prothèses. Il s'agira de gérer les raccords du volume des oreilles sur le visage, les textures peau et les raccords de carnation avec la peau des comédiens, de renforcer les animations spécifiques participant à exprimer les émotions particulières des personnages.

- Pour chaque comédien des oreilles seront modélisées et texturées en 3D, celles-ci devant être différentes afin de matcher leur morphologie et leur carnation (XSI softimage, Photoshop, Zbrush).
- Afin de pouvoir les retravailler en post-production dans des conditions optimales, des trackers seront dessinés sur les prothèses afin de pouvoir analyser précisément les mouvements des comédiens et de la caméra en 3D, afin de venir caler au mieux la 3D sur la prise de vue (3D Equalizer, XSI softimage).
- L'animation et le rendu 3D seront mis en place sur chaque décor et pour chaque comédien afin de raccorder de manière précise chaque ambiance lumière et d'optimiser le réalisme (XSI softimage, Oudini, Mental Ray).
- Enfin, une fois les rendus 3D calculés, l'intégration ainsi que les réglages d'étalonnage seront effectués sur Inferno. Grâce à un développement « maison », les caméras 3D ainsi que les objets 3D pourront être exportées et manipulées dans les inferno.

>2°- la mouche, la hantise de Tony.

La mouche revient tel un thème récurrent dans le quotidien de Tony, tel un cauchemar sonore. Son bourdonnement lui rend la vie impossible et l'oblige à la chasser, à poser du papier tue mouche collant un peu partout et à porter des boules Quiés.

Lors du tournage, des décors seuls seront tournés en fixe ou en mouvement de caméra (suivant la mise en scène), des trackers seront posés dans les décors tournés et serviront de repères pour la post-production.

- Modélisation et mapping 3D de la mouche (XSI softimage, Photoshop, Zbrush).
- Tracking 3D de la caméra des plans tournés (3D Equalizer).
- Animation de la mouche 3D dans les plans (XSI softimage).
- Le rendu 3D sera mis en place sur chaque plan sera et sera calé en fonction de la lumière des décors (XSI softimage, Mental Ray).
- Intégration sur Inferno.

>3° - Tony et ses décors

Tony ne maîtrise plus la situation...A quelques instants de rencontrer pour la première fois sa future fiancée (qui elle aussi partage cette même particularité au niveau des oreilles) il doit trouver une serrurerie afin de se débarrasser des dizaines de piercing qu'une bande de fanatiques lui ont mis à son insu...Une course effrénée commence à travers les rues de Paris...Pas facile de trouver une serrurerie ouverte un dimanche :

Afin de gérer une continuité cohérente dans cette course, la création de matte-painting numériques viendra renforcer la quête de Tony, les prises de vue dans Paris ne permettant pas de gérer le changement de certaines façades ou enseignes en direct. Les mattes seront créées à partir de photos ou de prises de vue 35mm, puis intégrés sur Inferno.

>4° - Tony et la technologie

Comme beaucoup de gens à la recherche d'une histoire sentimentale, Tony fait appel à internet pour tenter de rencontrer l'âme sœur, la personne qui l'acceptera tel qu'il est. Les sites de rencontre, en accord avec la vie d'aujourd'hui, deviennent un espoir dans sa solitude mais aussi parfois une source de danger...

- Tournage de la comédie avec écrans.
- Tracking 3D des caméras (3D Equalizer) pour les plans en mouvement.
- Fabrication des images de différentes pages du site internet à intégrer (combustion ou Photoshop) dans les écrans ainsi que de la création de l'interface ou récupération d'images tournées ou de photos.
- Synchronisation et animation des images en interaction parfaite avec la comédie. Traitement graphique des images (rendu visuel) et intégration finale sur Inferno.