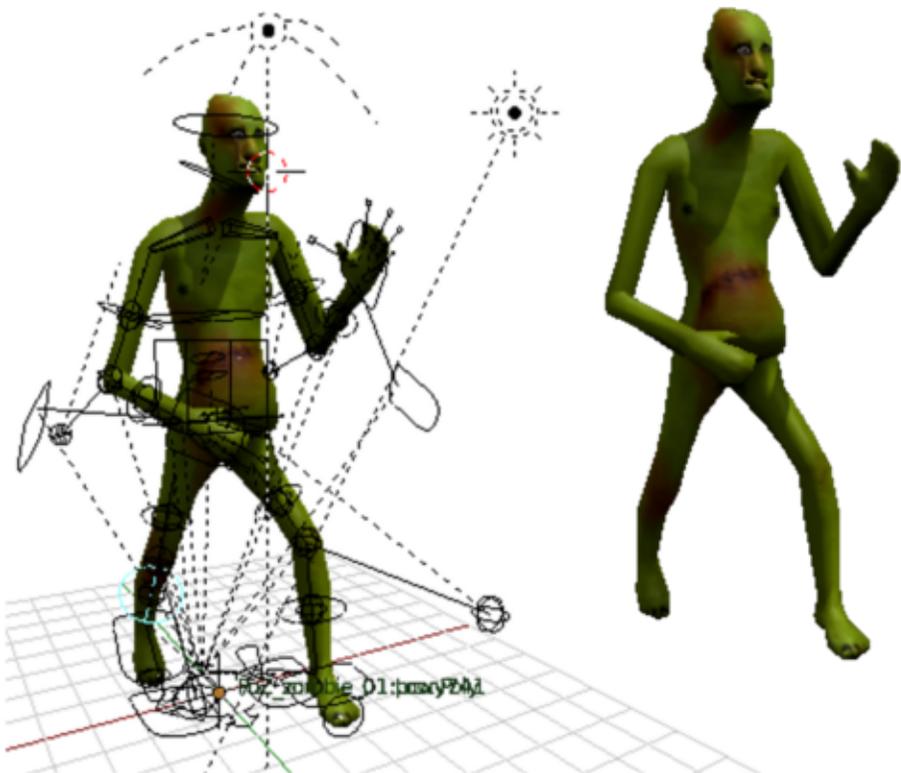
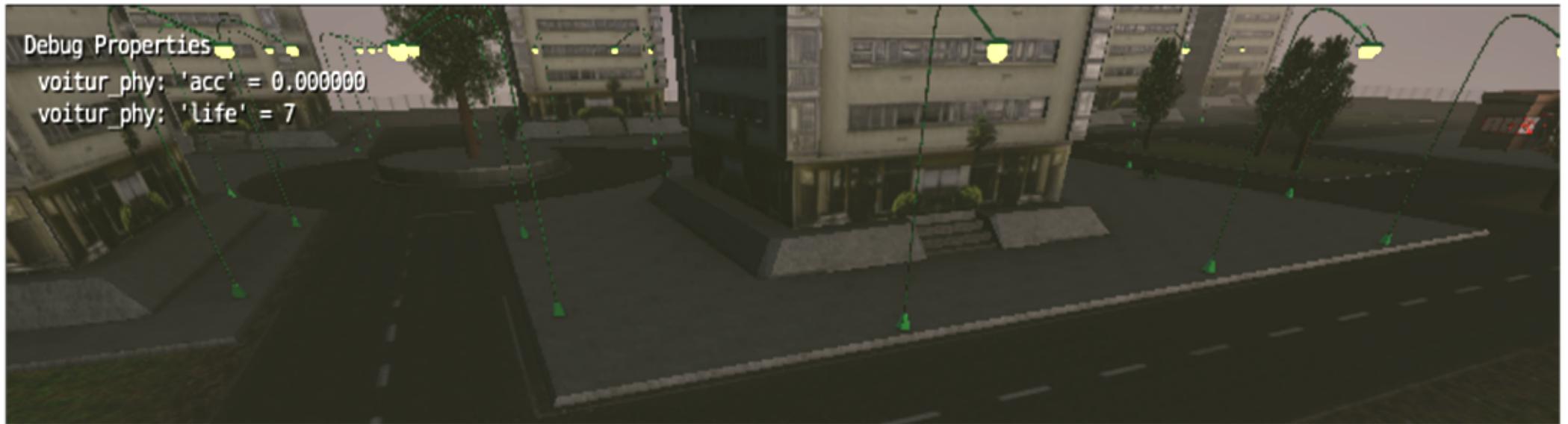


AUDEGUY EDOUARD ILLUSTRATEUR/INFOGRAPHISTE
EDOUARDAUDEGUY.WIX.COM/PORTFOLIO



MULTI-MEDIA / INFOGRAPHIE

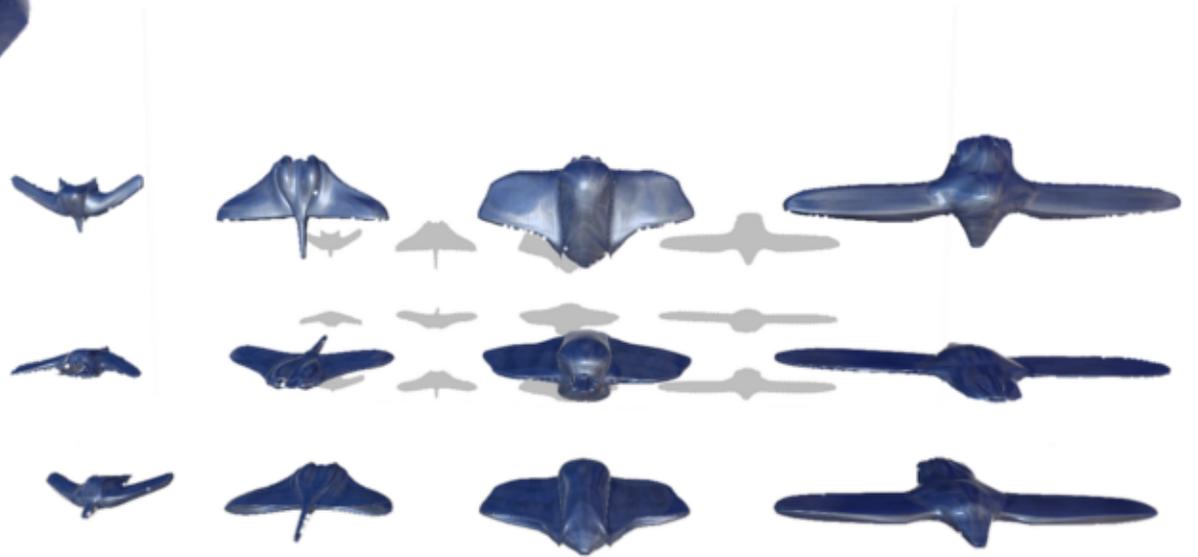
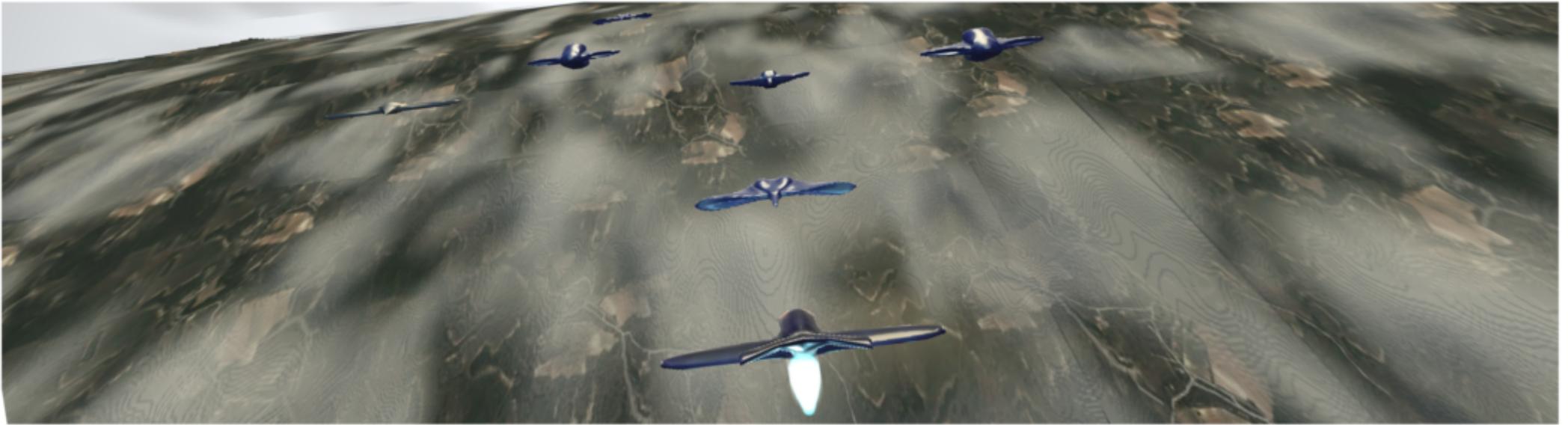
AUDEGUY EDOUARD ILLUSTRATEUR/INFOGRAPHISTE
EDOUARDAUDEGUY.WIX.COM/PORTFOLIO



Pick-up Zombie

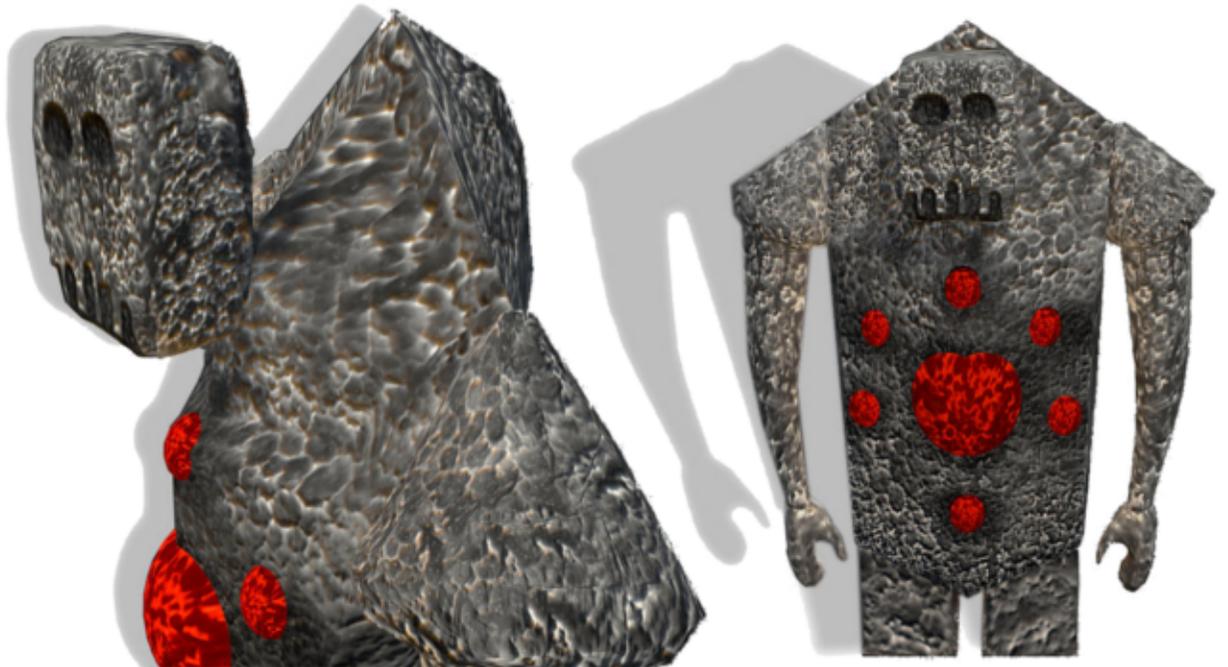
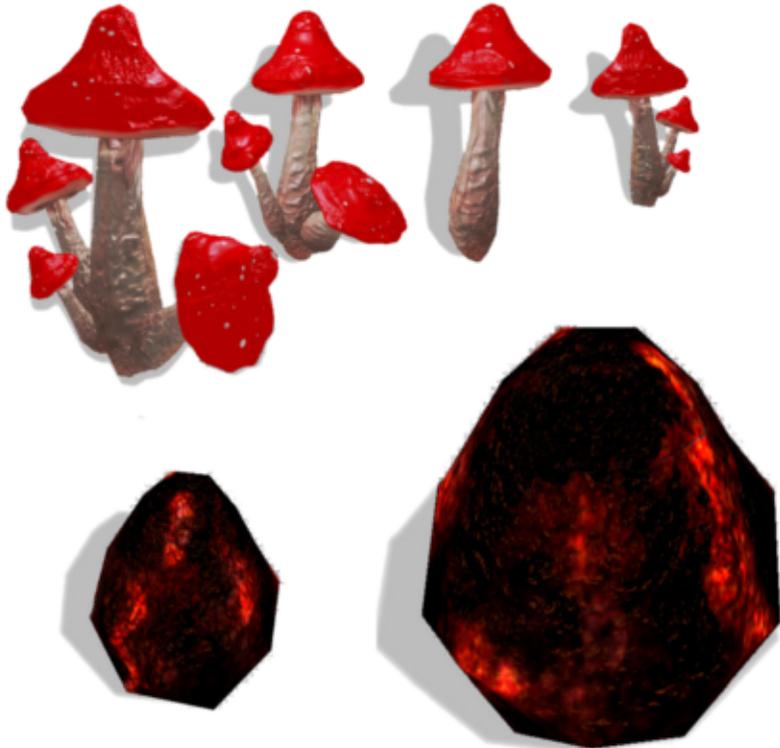
(The GiMP/Blender)

Prototype entièrement réalisé en 3Dimension.
Jeux de voiture style beat'em all. Rush de 6 jours.



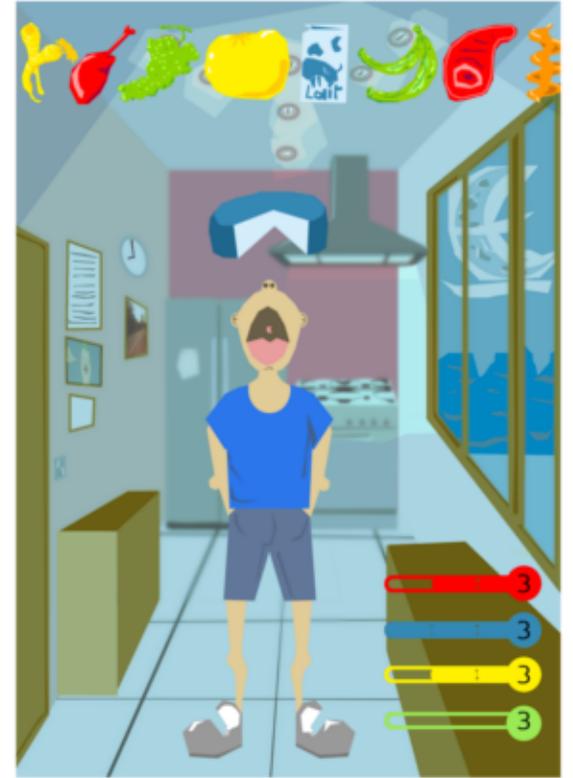
Alienne Strike (The GiMP/Blender)

Shoot'hem up, mélangant 2D et 3D. Déclinaison de
modèle d'ennemis (± 100 exemplaires) .



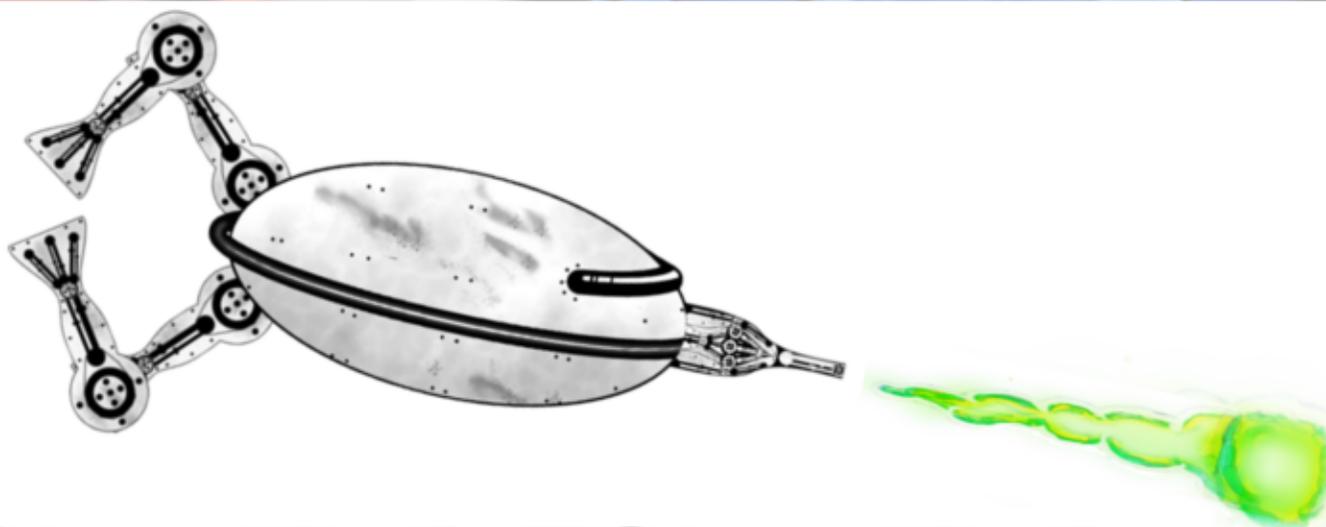
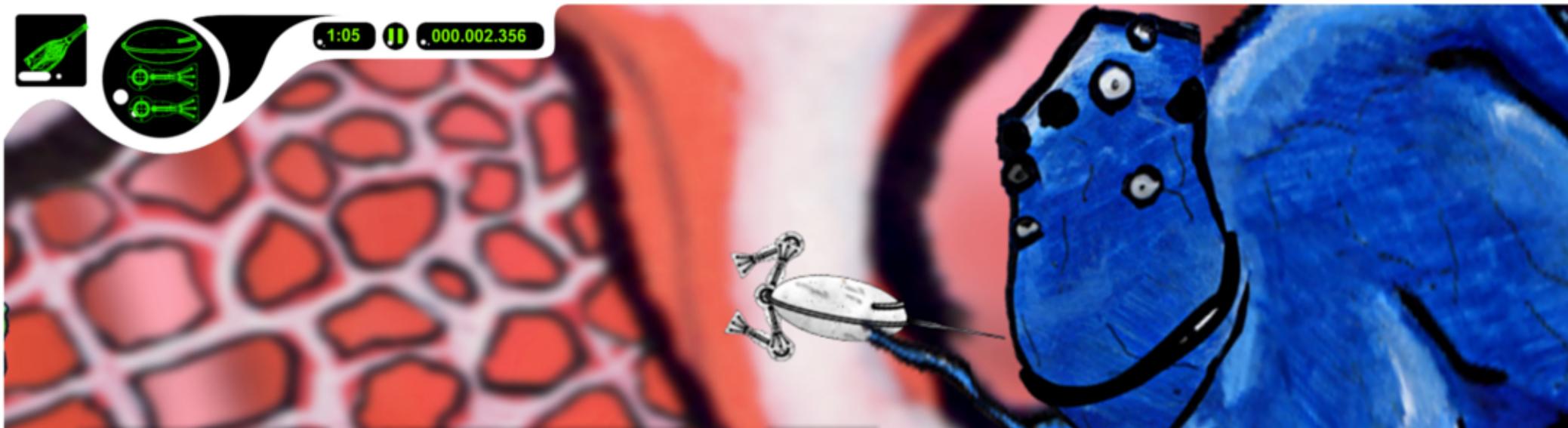
Zappy 42 (The GiMP/Blender)

Partenariat avec les
programmeurs de l'école 42.
Ressources et Habillage
graphique d'un simulateur
d'intelligence artificiel.



Repas complet (The GiMP)

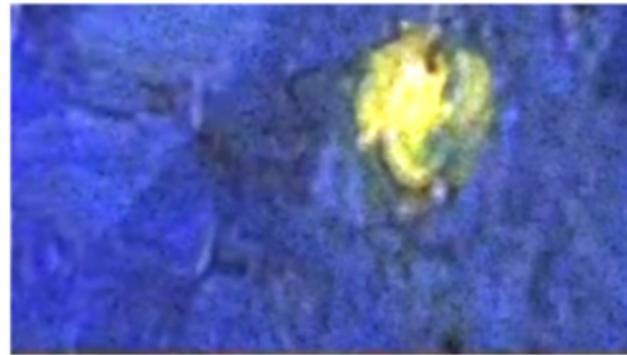
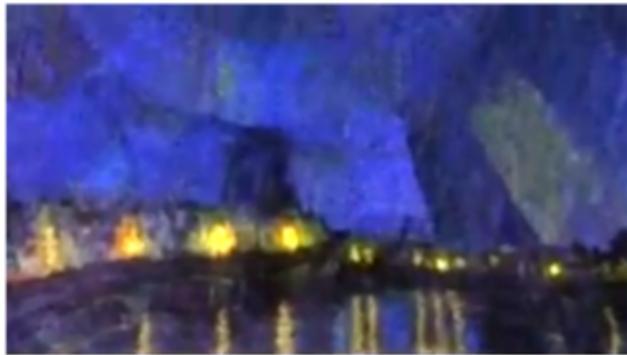
Maquette de jeux en réponse au concours du Ministère de la Santé durant la semaine du gout 2015 .



Inside

(The GiMP/Unity/Posca, encre de chine)

À l'instar de Earthworm Jim ce jeux mix plusieurs expériences de jeux, l'association analogique et numérique à été choisi pour accompagner cet aspect du gameplay.réalisation de la bande son et graphique .



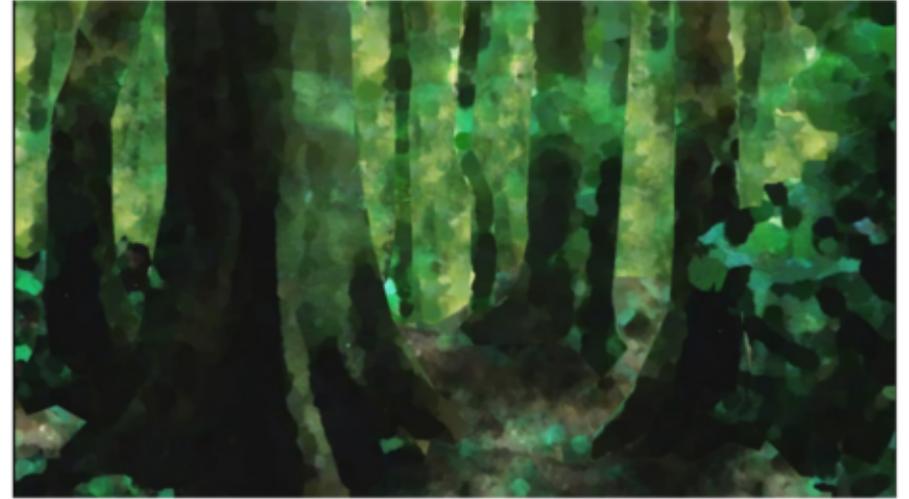
Nuit étoilée sur le Rhône^{24"} (The GIMP/Blender)

Décomposition et réagencement
du tableau de Vincent van Gogh
incrémentation d'animations et
d'une bande sonore et musical
(Joe hisashi "Sumer") .



Projet Da 1 ^{39"} (The GiMP/Blender)

Projet collaboratif d'animation en équipe composée: D'un musicien, un dessinateur, un coloriste ainsi qu'un animateur.



Les trois ours^{19"} (The GiMP/Blender)

Scénette inspiré du célèbre conte des Frères Grimms.

Dessin et colorisation numérique, caméra orthogonal.

Rendu open GL.



TRANS-MÉDIAS / MÉTHODOLOGIE

AUDEGUY EDOUARD ILLUSTRATEUR/INFOGRAPHISTE
EDOUARDAUDEGUY.WIX.COM/PORTFOLIO







Je me suis intéressé au compositing qui est une technique de création audiovisuelle qui permet de rassembler des ressources multimédium numériques et/ou analogiques dans un même plan .C'est à travers des films comme « Qui veut la peau de Roger Rabbit » des studios Touchstone en 1988 , « Le seigneur des anneaux » film dessin animé de 1978 réalisé par Ralph Bakshi ,ou encore le « Roi lion » des studios Disney de 1994 que tout petit j'ai baigné dans ces techniques sans forcément m'en rendre compte .

Aujourd'hui le compositing est présent dans quasiment toutes les productions ,effets spéciaux ,dessins animés ,jeux vidéos ,illustrations ,publicités etc ... C'est la démocratisation de la 3dimension et de l'informatique qui ont permis l'essor de ce procédé créatif . Les possibilités se sont décuplées ainsi que leur utilisation .

De plus la compression de temps et de moyen n'est pas négligeable , les image étant générées numériquement par interpolation on peut obtenir de meilleurs résultats à moindre coût. Du point de vue de la technique les évolutions sont faramineuses , l'intégration 3D/vidéo dessin/vidéo mais aussi la recomposition de scènes dessinées dans un environnement 3D sont aujourd'hui à la pointe de la technologie .

De plus à l'ère de la communication et de l'informatique où un projet multimédia ne peut se contenter d'un seul support pour une question de visibilité et de rentabilité le compositing est une réponse d'optimisation et de facilité quant au portage sur divers supports . En effet plus aucun film ou jeux vidéo ne sort sans être accompagné de son contenu additionnel (bonus vidéo , affiche , statuette , comics ,clip musical etc ...)En somme un attirail de communications massives .

Étant plus intéressé par les albums d'illustration ou l'illustration en général je me suis demandé s' il n'était pas possible de faire naître un nouvel intérêt à ce support à travers ces nouveaux procédés de création et de communication .

C'est pourquoi j'ai décidé par l'intermédiaire d'un exercice classique d'illustration qu'est la réinterprétation des contes pour enfant , en l'occurrence « Le petit chaperon rouge » des frères Grimm de m'appliquer à l'utilisation du compositing . Afin de profiter des ressources numériques et de la perméabilité de suite de programme tels que la Créative Suite d'adobe ou l'Open Suite pour développer un univers ludique et communicatif autour du conte .

Je m'étais déjà essayé à ce mode de production en décembre 2013 à travers la réalisation d'un dessin animé de 38 secondes dans le cadre de l'atelier vidéo encadré par Georges Chesneau . Cela m'a pris 11 jours grâce à l'assistance de mon frère à l'aide duquel la mise en place d'une méthode de création des ressources adaptées au logiciel de composition en 3Dimension a été possible .



Le seigneur des anneaux (Ralph bakshi 1978)



Mais qui veut la peaux de roger rabbit (touchstone 1988)



Le roi lion (disney1994)



Clip SOMEWHERE ONLY WE KNOW (Adam&EveDDB 2013)



Minuscule (Thomas Szabo, Hélène Giraud 2014)



Projet Dessin animé (2013)



Exposition Pisciac'ART 2011



Declinaison merchandising Albator corsaire de l'espace (Shinji Aramaki 2013)



Livre interactif Alice au pays des merveilles (Atomic Antelope 2011)

PR



Un fois cette méthode élaborée il a fallu définir un parti pris graphique , étant sensible à la photographie et ayant déjà travaillé sur le mélange dessin/photographie à l'occasion de l'exposition Pisciac'Art 2011 j'ai décidé de l'approfondir . De plus le sujet « Au bout de ma rue » lancé par Laurent Baude au premier semestre m'avait permis d'explorer mon imaginaire à travers une recherche sur le changement d'échelle .

Il ne me manquait plus qu'à définir le caractère design et le choix du type de colorisation , numérique , analogique ou composite .

Pour le caractère design en vue de la déformation d'échelle présente dans mes photographies j'ai été tenté de disproportionner le loup par rapport au petit chaperon rouge ce qui m'aurait permis de lui donner à la fois une dimension rassurante car englobante mais aussi terrifiant car démesuré .

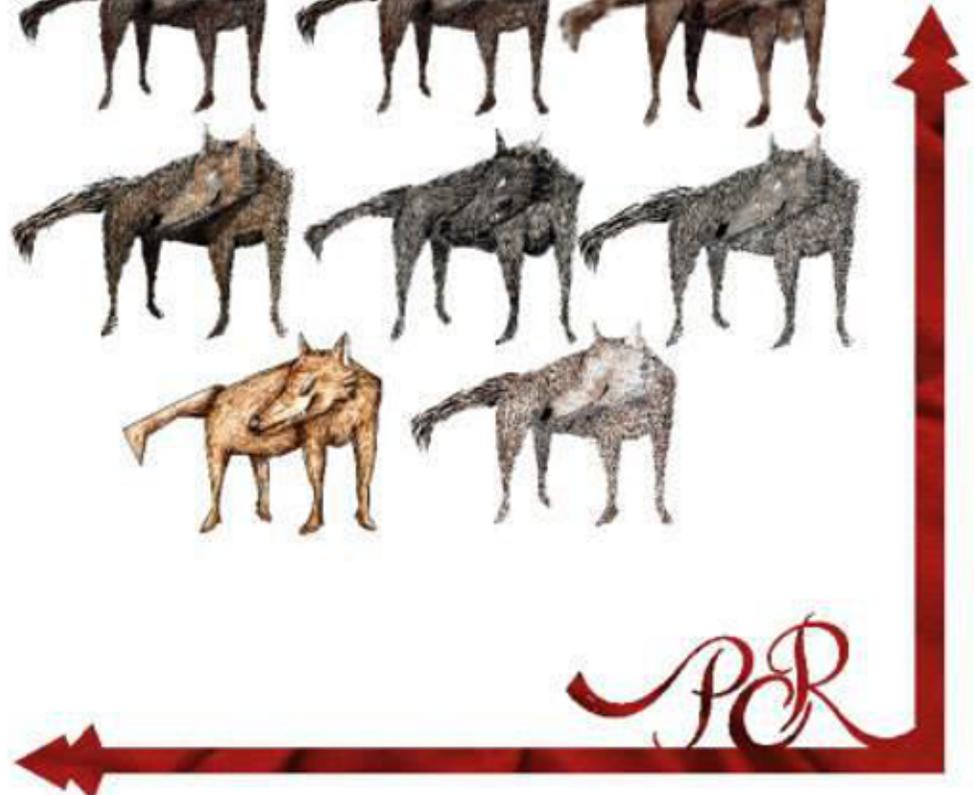
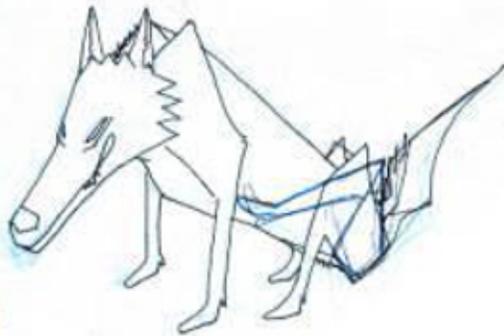
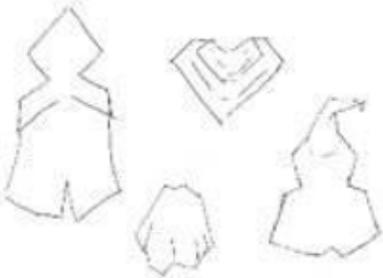
Pour le petit chaperon rouge je voulais lui donner une valeur de symbole en le réduisant au maximum à une forme géométrique :le triangle .

La mère ayant une filiation avec le petit chaperon rouge sa forme devait être proche j'ai alors décidé d'arrondir le triangle à la base et de rendre ses bras et ses mains apparentes .

La grand mère devait trancher avec le reste car elle n'apparaîtrait pas longtemps dans le livre je lui ai donc donné un air un peu mégère et très expressif ce qui m'a permis de jouer sur son visage lors de gros plans.

Pour le chasseur j'ai décidé de lui donner un côté un peu rustique et abrupte .

Durant le workshop de Marie-Dominique Guibal j'ai pris le temps de tester différents types de trames textures et aplats que j'ai mélangés numériquement . Le résultat ne me satisfaisait pas et l'intégration avec les photographies a été laborieuse . C'est alors que m'est venue l'idée de scanner des éléments afin de texturer mes personnages . J'ai donc utilisé de la laine cardée , de la mousse , du papier toilette et des photographies de cheveux.





À partir du moment où le parti pris graphique a été défini il me fallait découper l'histoire sélectionner les parties à illustrer et les morceaux de texte à extraire du texte original .

J'ai d'abord isolé les éléments textuels qui faisaient appel à des représentations graphiques directes , telles que les couleurs les éléments de décors qui donnaient des repères spatiaux et temporels . Mais aussi les dialogues et les actions qui donneront les mouvements à mes personnages et aux décors .

Suite à cette lecture du texte j'ai créé un premier story-board ,dans le quel j'ai utilisé un code couleur pour définir une occupation de l'espace des personnages ainsi qu'une composition approximative de mes plans .Mais surtout pour découper le texte en scènes .

Une fois cela effectué je me suis attaqué au vrai story-board qui comprendrait la prise en compte des photographies effectuées au niveau du point de vue , l'animation des personnages mais aussi une réduction du nombre de scènes et donc de pages .



Une fois tout ce travail préalable terminé je pouvais rentrer dans le vif du sujet et réaliser les ressources nécessaires en vue de leur utilisation dans le cadre d'une production en compositing .Effectivement cette méthode nécessite une réflexion en amont pour optimiser le temps passé à l'animation qui ne se fait plus image par image mais de manière interpolée . De ce fait je dois créer mes ressources à la manière d'un marionnettiste et découper chaque partie des mes personnages pour pouvoir les animer sans aucune contrainte .

La recomposition de l'environnement de chaque scène nécessite aussi une préparation préalable des photographies .Je me dois de découper chaque plan de la photo et de recomposer un fond . Ainsi le changement de lumière , de plan ,de netteté et le déplacement de la caméra seront possibles et efficient. Puis vient le montage dans un logiciel 3D dans mon cas ce sera Blender .

La disposition des plans fait appel à des règles d'optique de base ainsi pour que le sol soit placé en dessous des pieds et que l'optique de la caméra ne le déforme pas j'ai du changer sa perspective .

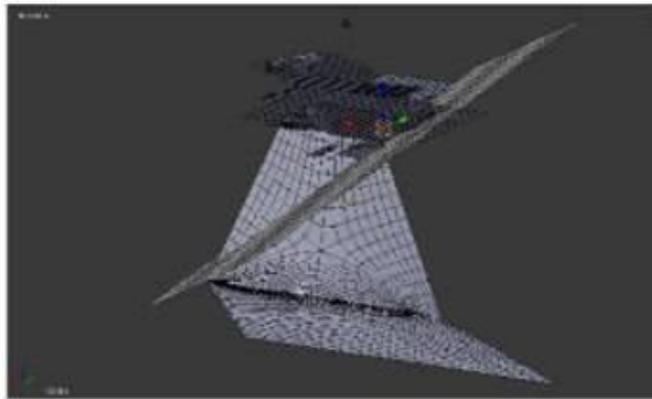
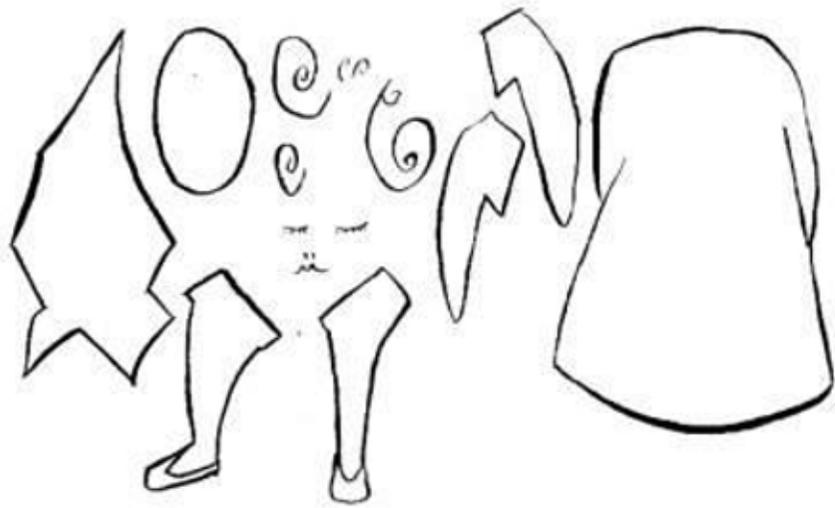
Pour que les éléments du décor accrochent la lumière j'ai du leur redessiner un volume à l'aide d'une normal-map et d'un high-map générés à l'aide de GIMP . Mais aussi gérer leur brillance cette fois-ci grâce à une spéculaire et une diffuse encore une fois générés pas un algorithme sous GIMP .

Une fois les éléments de la photographie traités il ne me restait plus qu'à placer les éléments les uns par rapport aux autres pour composer ma scène et rendre le plus pertinent possible l'utilisation du compositing .

Maintenant que la scène est montée il ne me reste plus qu'à l'animer pour en tirer soit une séquence d'un film ou une animation pour le livre numérique interactif . Mais aussi la maîtrise toute les conditions de prise de vue me permet de générer à l'aide de deux ou plusieurs caméras un rendu en 3Dimensions adapté à tous les nouveaux support type écrans 3D , 3DS etc ...

La qualité étant largement suffisante pour une impression je peux aussi me permettre de générer un rendu pour une édition papier .

L'animation et l'univers étant déjà générés dans un espace en 3Dimensions je peux aussi me servir de ces ressources pour réaliser un mini-jeu exportable en HTML5 grâce un plug-in de Blender .





ILLUSTRATIONS / EDISIONS

AUDEGUY EDOUARD ILLUSTRATEUR/INFOGRAPHISTE
EDOUARDAUDEGUY.WIX.COM/PORTFOLIO



Modèle vivant

posca, encre, peinture



Mise encouleur digitale

Photoshop ,The GIMP

ERRANT ZIGZAGUANT
ENNOIS REDONDANT
ESPRIT CURIEUX ET VOYEUR
LABYRINTH TORTUEUX ET BRUQUEUR
PLAISIRS USEE
DESIR ERRONE
PAR CES ENVIES ENFERME
UN EGOISTE C'EST MIS A REIGNER



"Si j'étais rois ?"
receuille de poèmes originaux,
illustrée suivant les rêves d'un jeune homme
tout au long de ca vie.
20page, encre de chine et blanco

FISSION AMBUREUSE
VISION AMBITIEUSE
QUESTIONNEMENT FUTILE
REPONSES DEBILES
RETENUE MOTRILE
CONCESSIONS GENERATRICES
LE COEUR EST PARTAGE
LES SUJETS DESORIENTE



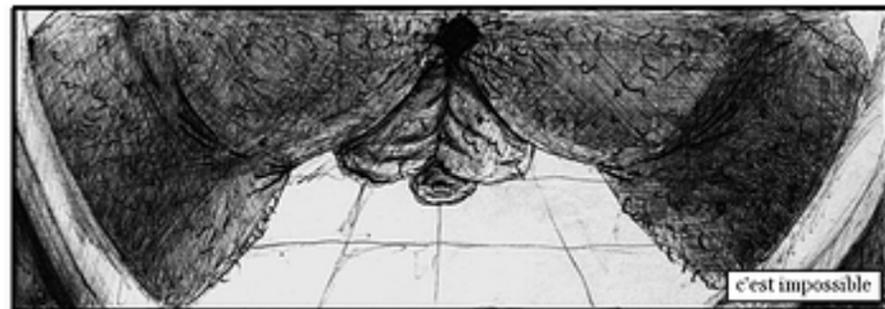
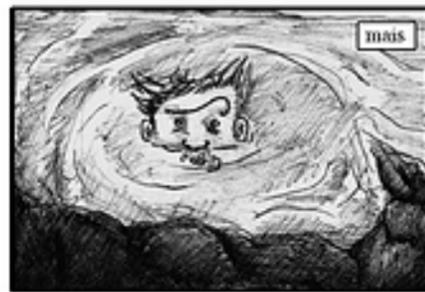


Planche BD "Où suis je ?" Stylo bic

Exposition Pisciac'ART 2011
"Béton un jour, béton toujours"
Photo dessin feutre à alcool

