

 COSMIC-CATTLE<sup>FR</sup> vous présente

# LA FIN DES RAVIOLIS ...EN BOITE



  
**UFC**  
UNIVERSITÉ  
DE FRANCHE-COMTÉ

  
**S T-gi**

  
PRODUITS ET SERVICES MULTIMÉDIA

Soutenance du 10 Mai 2012  
Projet Rhizome  
Master 1 Produits & Services Multimédia

**Chef de projet & scénarisation**

Sébastien COGET

**Responsable 3D**

Fabrice COTE

**Responsable Web**

Laurent COTE

**Responsable Son**

Antonin SEGAULT

**Responsable Communication**

Orianne VIGOUROUX

**Responsable Post-production**

Miyang YU

## Sommaire

<b>Introduction.....</b>	<b>4</b>
<b>Cosmic Cattle.....</b>	<b>5</b>
Équipe.....	5
Identité graphique.....	6
<b>Conception.....</b>	<b>7</b>
Genèse.....	7
Scénario.....	7
1er Acte.....	7
2ème Acte.....	8
3ème Acte.....	9
Personnages.....	11
Esthétique.....	13
Aspect général .....	13
Personnages.....	13
Repas.....	14
<b>Gestion de projet.....</b>	<b>15</b>
Infrastructure.....	15
Planning.....	15
<b>Production.....</b>	<b>16</b>
Réalisation.....	16
Modélisation.....	18
Technique .....	18
Généralités.....	19
Cell-shading.....	20
Cuisine.....	20
Personnages .....	20
Ménagère.....	21
Décor extérieur.....	22
Animation.....	22
Généralités.....	22
Personnages.....	24
Sonorisation.....	25
Voix.....	25
Sound-design.....	25
Musique.....	26
Post-production.....	27
Compositing.....	27
Montage.....	27

## Communication.....28

<b>Plan de communication.....</b>	<b>28</b>
Objectifs.....	28
Cibles.....	28
Matrice SWOT.....	28
<b>Événementiel.....</b>	<b>29</b>
<b>Web.....</b>	<b>30</b>
Blog de l'équipe.....	30
Site du court métrage.....	32
<b>Print.....</b>	<b>33</b>
Sets de plateaux.....	33
Affiche.....	34
Flyers.....	35
Stickers.....	36

## Financements.....37

<b>Partenaires.....</b>	<b>37</b>
PMA.....	37
Numérica.....	37
Schraag Industries Graphiques.....	37
Jardins d'IDÉES.....	38
Biocoop les Halles.....	38
Artisans du Monde.....	39
Resolan.....	39
<b>Budget.....</b>	<b>40</b>

## Conclusions.....41

<b>Chef de projet.....</b>	<b>41</b>
<b>Bilans personnels.....</b>	<b>43</b>
Sébastien.....	43
Fabrice.....	44
Laurent.....	45
Antonin.....	46
Orianne.....	47
Miyang.....	48
<b>Conclusion générale.....</b>	<b>49</b>

## Annexes.....50

## Introduction

Pour la sixième année consécutive, le master Produits et Services Multimédia de l'université de Franche Comté, au département multimédia à Montbéliard, conduit un projet de courts métrages d'animation, le projet Rhizome.

Cette année, le thème donné était « Ces objets qui nous nourrissent. ». Comme les années précédentes, trois minutes d'images de synthèse sont demandées.

Nous avons choisi un scénario axé sur la promotion de la nourriture saine.

A travers ce rapport, vous retrouverez le cheminement de notre projet, que ce soit au niveau du scénario, de la modélisation ou encore de l'animation. Nous justifierons les choix que nous avons faits et vous présenterons également notre campagne de communication web et papier.

Vous pourrez enfin trouver un bilan personnel de chaque membre de l'équipe qui vous expliquera ce que nous avons retenu de cette expérience.

## Cosmic Cattle

### Équipe

L'équipe **Cosmic Cattle** s'est créée en début d'année universitaire pour les besoins du projet Rhizome. Elle se compose de :

- Sébastien Coget : chef de projet : gestion de projet, infogérance, relations partenaires, scénarisation, modélisation, développement web, infographie, cuisine
- Laurent Cote : responsable Web : modélisation, développement web, animation, cuisine
- Fabrice Cote : responsable images de synthèse : modélisation, développement web, infographie, animation, cuisine
- Antonin Segault : responsable son : scénarisation, modélisation, composition, enregistrement, mixage, cuisine
- Orianne Vigouroux : responsable communication : relations partenaires, scénarisation, modélisation, infographie, animation, cuisine
- Miyang Yu : responsable post-production : modélisation, montage, cuisine



## Identité graphique

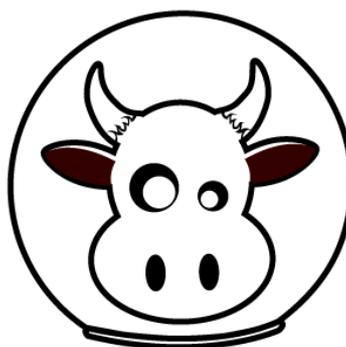
Cosmic Cattle, le « bétail cosmique », est une identité qui s'inscrit dans le contexte local du pôle universitaire du pays de Montbéliard. C'est donc la vache montbéliarde, stylisée et colorée, qui est déclinée dans toute la charte graphique.



Logo complet



Bannière web



Insigne

## Conception

### Genèse

Le scénario initial a été écrit par Sébastien Coget, notre chef de projet. Le thème de ces Rhizome étant « Ces objets qui nous nourrissent », un scénario axé sur la nourriture semblait logique. Nous avons donc décidé de promouvoir la nourriture saine à travers un scénario dans lequel les ustensiles de cuisine se rebellent contre la malbouffe.

Afin de rester dans cette idée de « sain », nous avons décidé d'utiliser le logiciel libre de modélisation 3D Blender.

### Scénario

#### 1er Acte

Durée : 31s

*(12h00 à l'horloge : La scène s'ouvre sur la cuisine, la ménagère en sort en direction de la salle à manger. On entend des voix d'enfants réclamer leur repas)*

Lorsque la mère de famille dépose le plat sur la table on entend les enfants pousser un soupir de déception.

La caméra circule le long du plan de travail, on voit des déchets de boîtes de conserves et surgelés vides, ainsi que Dan la casserole avec le la sauce de raviolis qui lui dégouline sur la joue.

La casserole réagit, à bout de nerf **“Argh ! On ne peut plus continuer comme ça ! Ils méritent mieux que des surgelés et des conserves. On est pas fait pour cuisiner de la ...”**

Sam la poivrière tombe dans l'évier, coupant la fin de la phrase à Dan. On voit Sam ressortir de l'évier, la cuisine se rassemble autour de Dan. Kim le rouleau à pâtisserie, acquiesce **“Faut faire quelque chose !”**

# LA FIN DES RAVIOLIS EN BOITE

## 2ème Acte

Durée : 97 secondes

(La pendule affiche 18h)

Dan est posté au sommet du frigo et dirige les opérations. **“C'est l'heure ! Tous à vos postes !”**. Sam ne se souvient déjà plus de ce qu'il doit faire **“Et moi ? Qu'est-ce que je fais ?”**. Dans lui répond avec un air agacé. **“On te l'a déjà dit quinze fois ! Avec les catapultes !”**. Kim, qui est en train de tirer le rouleau de cellophane au sol soupire **“Mais quel boulet !”**.

On entend les bruits de pas dans le couloir, la ménagère entre. On voit le plan de travail où sont postées les fourchettes prêtes à être catapultées sur la planche à découper.

La marmite qui était postée sur le meuble au dessus des fourchettes s'élance, les fourchettes sont parties.

On voit le vol des fourchettes qui arrive sur la ménagère, puis la ménagère clouée à la porte, incrédule. Celle dernière se libère et s'élance vers Sam, resté en arrière. De peur, celui-ci court le long du plan de travail, essaye de grimper sur le grille-pain mais se fait éjecter. Sam fait un vol plané à travers la pièce. Il percute la ménagère, perd sa tête et sème ses grains de poivres qui aveuglent la mère de famille. On le voit ensuite chercher sa tête sur la sol de la cuisine.

Voyant que ces efforts n'arrêtent pas la ménagère, Kim s'élance et se jette sous ses pieds **“Oh toi, tu ne t'en sortiras pas comme ca !”**. La mère de famille glisse sur le rouleau (*arrêt sur image*) à pâtisserie et tombe sur le cellophane.

Attendant ce moment, Dan posté en haut du frigo s'élance. **“Banzaiiiiiiiiiiii!”** (*slow motion autour de Dan en semi-panoramique*). Dan s'écrase ensuite sur la tête de la ménagère (*arrêt sur image, puis cut au noir*)

La ménagère finit emballée dans du film étirable et bâillonnée avec un torchon, on ne la voit que partiellement à côté du frigidaire en train de se débattre.

# LA FIN DES RAVIOLIS EN BOITE

Les ustensiles se réunissent devant le menu qu'ils vont devoir réaliser. Le menu est affiché au mur :

- Salade de concombre
- Côtelettes de porc, purée fraîche et haricots verts.
- Tarte aux pommes maison

S'en suit un long travelling sur le plan de travail sur lequel on voit les couverts à l'ouvrage. La poivrière s'autoproclame chef alors que les préparatifs ont déjà commencé et passe d'atelier en atelier en faisant mine de rayer des éléments sur une check-list n'ayant que peu de rapport avec le repas en question. Elle n'est en fait d'aucune aide et provoque même un tas de catastrophes. Elle prononce également des paroles qui ne veulent rien dire.

Le couteau coupe le concombre en faisant des pompes. Des couverts l'aident en enlevant les tranches au fur et à mesure. Sam pousse une fourchette qui tombe dans l'évier. Dan touille la purée qui a cuit à l'intérieur de lui. Une poêle fait cuire la viande sur la gaz et une marmite fait cuire les haricots verts.

Sam glisse sur un morceau de pomme et tombe dans la tarte que Kim et d'autres couverts étaient en train de préparer. Kim sort Sam de la tarte et le pousse vers le Blender.

## 3ème Acte

Durée : 30 secondes

On voit la tarte qui finit de cuire dans le four. Kim et Dan sont soulagés d'avoir réussi à terminer à temps. Dan : « **Il était temps.** » Kim : « **Allez, on dresse et on envoie !** ».

Nos héros détachent la ménagère et lui expliquent ce qu'elle doit faire en lui parlant par bulles façons BD. Kim lui dit de prendre le plateau, Dan de le poser sur le passe-plat et Sam divague, comme à son habitude. On entend les enfants réclamer le repas du soir.

La mère de famille amène donc le plateau à table. Visiblement toute la famille se régale. Tous les couverts de la cuisine sautent de joie.

# LA FIN DES RAVIOLIS EN BOITE

• **CODA - pendant le générique** Comme un flashback de la scène précédente, les héros se rapprochent avec un air menaçant de la mère de famille, et lui font comprendre les bonnes pratiques culinaires.

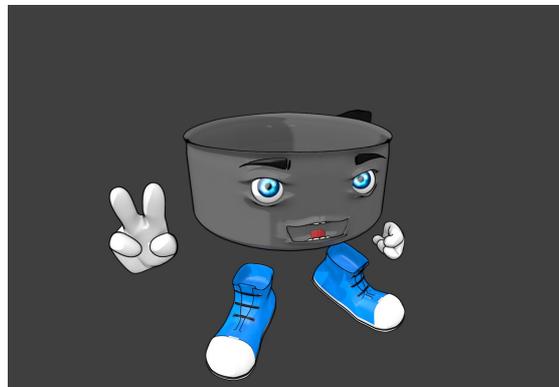
*(Comme dans une BD des bulles de dialogue apparaissent, les dialogues sont remplacés par des icônes représentant les bons points et les mauvais points. La mère hoche la tête en signe d'approbation avec une mine pas totalement rassurée)*

# LA FIN DES RAVIOLIS EN BOITE

## Personnages

### Dan la casserole

Dan est le leader de notre histoire. C'est lui qui tient la barre et qui réunit la cuisine pour que les habitudes de la maison changent.



*Dan la casserole*

### Sam la poivrière

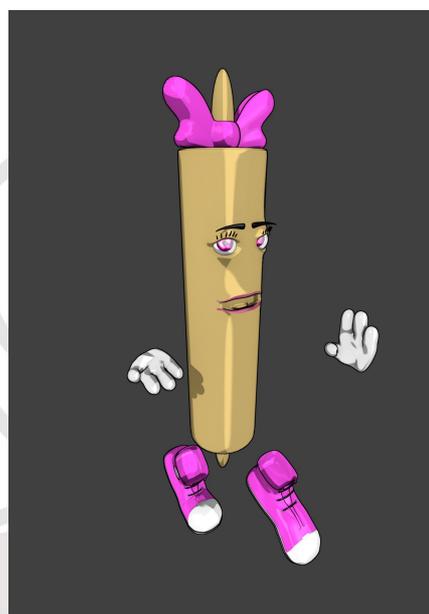
Sam est un personnage un peu fou qui entrave plus qu'il n'aide ses amis. Il est plein de bonne volonté mais plutôt maladroit.



*Sam la poivrière*

### Kim le rouleau à pâtisserie

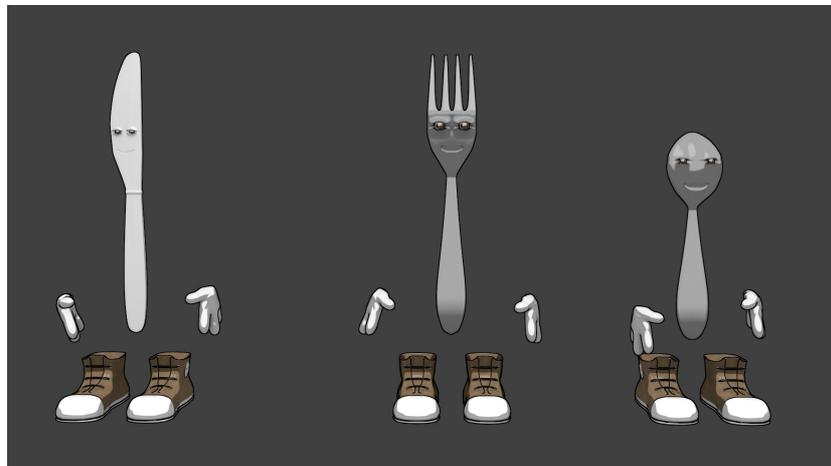
Kim est une fille dévouée qui va mettre tout son cœur et son courage pour que leur plan réussisse.



*Kim le rouleau à pâtisserie*

# LA FIN DES RAVIOLIS EN BOITE

## Personnages secondaires



*Les personnages secondaires*

Secondaires mais importants, ils aident au bon déroulement du plan et suivent les ordres de Dan à la lettre. On trouvera également dans le film une poêle et une marmite.

### La ménagère

La mère de famille pense qu'il est plus rapide de faire réchauffer des plats surgelés et des raviolis en boîte. Elle va être très surprise de se faire kidnapper par ses ustensiles de cuisine.



*La mère de famille*

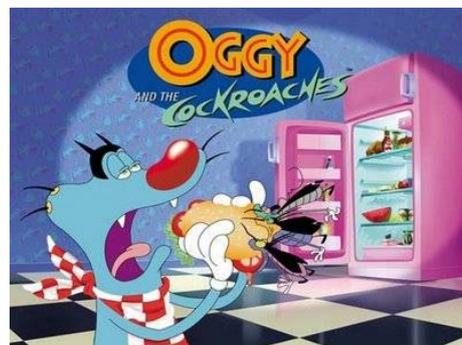
# LA FIN DES RAVIOLIS EN BOITE

## Esthétique

### Aspect général

Nous avons choisi un style cartoon afin de donner un côté déculpabilisant au discours sur la malnutrition. Afin de donner cet effet cartoon désiré, nous avons décidé de rendre notre court métrage en cell-shading avec des contours marqués en noir.

Notre court métrage sera donc essentiellement constitué de couleurs vives. Nous nous inspirons du dessin animé « Oggy et les cafards » auquel un clin d'œil est fait puisqu'on peut trouver un tableau à son effigie dans la cuisine.



Oggy et les cafards



La cuisine



Inspiration cuisine

Notre cuisine possède des couleurs très vives qui donnent un effet cartoon et démoralisateur par rapport à notre thème.

### Personnages

Nous avons décidé de donner des mains et des pieds à tous nos personnages, mais sans les relier au corps, à la façon de Rayman.

Nos trois personnages principaux possèdent des couleurs qui les distinguent des autres couverts de la cuisinette. Les couverts lambdas possèdent des yeux et des chaussures marrons.



Rayman

# LA FIN DES RAVIOLIS ...EN BOITE

## Répas

Les aliments possèdent des couleurs naturelles et ont un aspect assez réaliste. On les reconnaît aisément.



*Tarte aux pommes*



*Plateau repas*

## Gestion de projet

### Infrastructure

Tous les documents nécessaires à la réalisation du projet sont centralisés sur un wiki monté par Sébastien Coget.

Pendant la période de conception, des réunions régulières étaient organisées toutes les deux semaines, et des compte-rendus publiés sur le wiki (voir Annexe 1). Plus tard, quand les tâches ont été plus précisément réparties, ces réunions se sont espacées.

### Planning

Le diagramme de Gantt nous a permis une répartition optimale des tâches en fonction des échéances et des disponibilités de chacun (voir Annexe 2).

## Production

### Réalisation

Le découpage du scénario en actes, scènes, séquences et plan a aboutit à la création du tableau suivant :

Acte	Scène	Seq	Plan	Description	Durée		
1	1	1	1	ensemble sur la cuisine avec la ménagère qui sort	5 s		
			2	demi-ensemble sur le plan de travail avec travelling gauche→ droite	6 s		
		2	1	moyen sur la casserole qui parle	8 s		
			2	moyen sur la poivrière qui sort de l'évier	2 s		
			3	gros plan en insert sur une boite de raviolis vide	0,5 s		
			4	gros plan en insert sur un emballage vide	0,5 s		
			5	gros plan en insert sur un autre emballage vide	0,5 s		
			6	demi-ensemble sur la moitié de la cuisine, les ustensiles se réunissent	3 s		
			7	moyen sur le groupe qui parle	3 s		
		2	1	1	1	moyen sur la pendule, puis dé-zoom pour voir la casserole qui parle	5 s
					2	plan rapproché sur la poivrière qui déconne	2 s
					3	moyen sur le casserole qui lui répond	4 s
					4	moyen sur la rouleau qui grommelle	3 s
				2	1	ensemble sur la cuisine, la ménagère rentre	3 s
2	demi-ensemble sur le plan de travail avec les catapultes				4 s		
3	rapproché taille sur le dos de la ménagère contre plongée, avec une pluie de fourchettes en slow motion				2 s		

# LA FIN DES RAVIOLIS EN BOITE

Acte	Scène	Seq	Plan	Description	Durée		
			4	ensemble sur la ménagère clouée à la porte, elle se libère et avance	5 s		
			5	moyen sur la poivrière qui s'enfuit, se catapulte et sort du cadre	7 s		
			6	moyen suivi sur la poivrière qui vole	2 s		
			7	rapproché poitrine sur la ménagère percutée par la poivrière	3 s		
			8	moyen sur la poivrière qui cherche sa tête	3 s		
			9	demi-ensemble sur le rouleau qui s'élançe vers la ménagère	3 s		
			10	rapproché poitrine et slow motion sur le rouleau sous le pied de la ménagère	2 s		
			11	moyen sur la ménagère qui tombe sur le cellophane	3 s		
			12	demi-ensemble sur la casserole qui se jette du haut du frigo slow motion et semi panoramique	5 s		
			13	plan moyen sur le choc entre la casserole et la tête de la ménagère	2 s		
			2	1	1	moyen sur la pendule dé-zoom avec panoramique vers le bas pour voir la ménagère attachée	5 s
					2	demi-ensemble sur le groupe qui lit le menu affiché au mur, des couverts portant des légumes passent en arrière plan	4 s
					2	1	long travelling sur le plan de travail on suit la poivrière qui dit n'importe quoi
3	1	1	1	moyen sur l'horloge	2 s		
			2	moyen sur le four, avec la tarte dedans et la minuterie sonne	2 s		
			3	moyen sur la rouleau et le casserole qui parlent	4 s		
			4	demi-ensemble sur les couverts qui préparent le plateau	3 s		
			5	demi-ensemble sur les 3 héros qui détachent la ménagère	5 s		
			6	rapproché poitrine sur la rouleau qui parle du plateau	1 s		

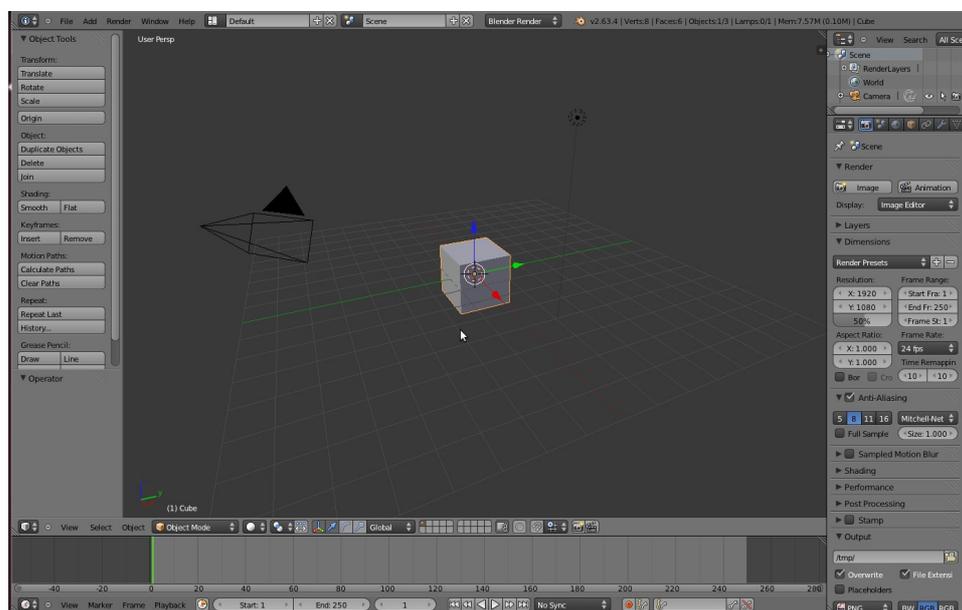
Acte	Scène	Seq	Plan	Description	Durée
			7	rapproché poitrine sur le casserole qui parle du dépose-plat	1 s
			8	rapproché poitrine sur la poivrière qui dit n'importe quoi	1 s
			9	ensemble sur la cuisine avec la ménagère qui sort, on la voit par le passe-plat récupérer le plateau	6 s
		2	1	ensemble sur le passe-plat, caméra derrière les héros, flou de premier plan	4 s
			2	moyen sur les héros qui sautent de joie	3 s

Nous avons choisi de séparer un grand nombre de plans, pour donner plus de dynamisme au montage, surtout durant les scènes d'action. Un plan séquence de 30 secondes couvre cependant toute la préparation du repas, pour insister sur le comique de la situation.

## Modélisation

### Technique

Nous avons choisi d'utiliser le logiciel libre et gratuit Blender comme alternative à 3DS Max, tout d'abord pour nous permettre de travailler en toute légalité tant sur nos machines personnelles qu'au département.



Interface de Blender

Par ailleurs, Blender se prête mieux au rendu du cell-shading que 3DS Max, tout en offrant des performances et des fonctionnalités au moins égales.

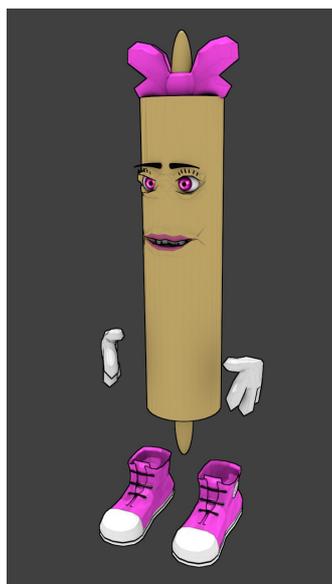
La modélisation a commencé très tôt afin de permettre à tous les membres de l'équipe de se familiariser avec le logiciel Blender. Fabrice et Laurent ayant déjà connaissance du logiciel, ont aidé les autres membres de l'équipe en leur préparant des tutoriaux.

Nous avons commencé par modéliser nos personnages principaux ainsi que la cuisine. La modélisation a été précédée par des croquis sur papier afin d'avoir une idée précise de ce que nous voulions obtenir.

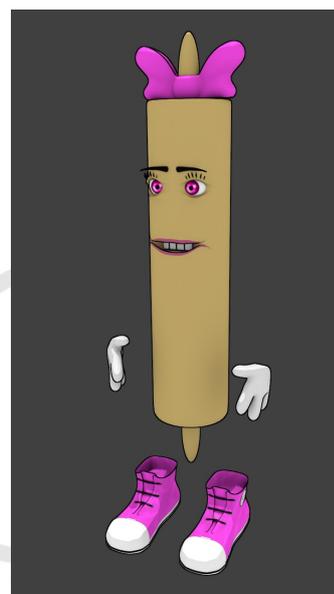
## Généralités

Nous avons choisi l'unité métrique pour notre espace de travail. Ainsi, nos objets et personnages sont tous modélisés en taille réelle avec des dimensions précises.

Tous nos rendus sont un subsurf 3 ou 4 (lissage par subdivision de surface) afin d'avoir un maillage plus complexe et donc une haute qualité de modélisation.



*Kim sans lissage*



*Kim avec un subsurf 3*

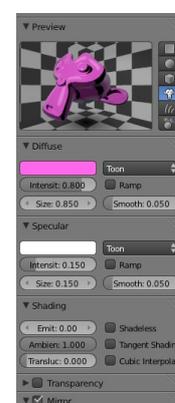
# LA FIN DES RAVIOLIS EN BOITE

Pour l'éclairage, nous possédons un soleil qui génère un ciel bleu et dont les paramètres sont réglables afin d'en choisir la couleur. Pour l'éclairage intérieur de la pièce, deux lampes de forte intensité sont situés au plafond. Nous avons également rajouté deux spots hémisphériques, un dans un coin de la cuisine, l'autre dans la pièce d'à côté et qui émet la lumière par le passe-plat. Ces « Hémi » ne provoquent pas d'ombres et sont juste présentes afin de régler la luminosité de la pièce.

## Cell-shading

Afin d'obtenir un effet de cell-shading, Blender propose un effet de texture nommé **Toon** et qui nous donne l'effet recherché. On peut également très facilement ajouter un contour noir sur les arêtes marquées afin d'accentuer cet effet de cell-shading que nous cherchions.

Le cell-shading nous permet de donner un effet dessin animé à notre court métrage.



Texture toon

## Cuisine

La cuisine a été modélisée très tôt et n'a que peu changé. Les meubles ont eu leur forme définie également, seules les couleurs ont changé. Le frigo est très largement inspiré du frigo d'*Oggy et les cafards*. L'évier, les plaques de cuisson ainsi que le four ont été ajoutés plus tard.

## Personnages

Nos personnages ont tout d'abord été modélisés comme des ustensiles de cuisine normaux. Ce n'est qu'ensuite que de yeux et une bouche leur a été rajoutée, extrudée depuis le maillage existant.

### Principaux

Dan : Nous voulions que Dan ressemble à une vraie casserole. Les sourcils sont présents pour lui donner un air assez autoritaire.

Sam : La modélisation de Sam s'est faite en plusieurs étapes. Elle a tout d'abord été ronde, puis carrée avant de trouver la forme qu'elle possède au final. Les yeux de Sam regardent dans tous les sens et n'ont pas de réelle coordination. Il s'agit d'un personnage un peu fofou

# LA FIN DES RAVIOLIS EN BOITE

Kim : Nous avons ajouté un nœud à Kim afin de montrer qu'il s'agissait bien d'une fille.

De même, les couleurs que nous avons donné à nos personnages ont changé afin de les personnifier. Dan qui est un garçon est en bleu, Kim qui est une fille est en rose et Sam qui est indéterminé est en vert.

## Figurants

La poêle et la marmite ont été modélisées à partir du maillage de Dan.

Les couverts (fourchette, couteau et cuillère) ont été modélisés à partir de couverts réels.

## Chaussures

Les chaussures sont inspirées des Converse originales. A la place du logo Converse, elles possèdent le Logo Cosmic Cattle. Elles sont très détaillées et possédaient trop de facettes. Nous les avons donc simplifiées afin de limiter les temps de rendu.



Chaussure

## Ménagère

La ménagère a été réalisée à l'aide du logiciel MakeHuman. Cependant ses os ont été rajoutés à la main. Ses cheveux ont été modélisés à part, tout comme ses yeux, sa robe et ses chaussures.

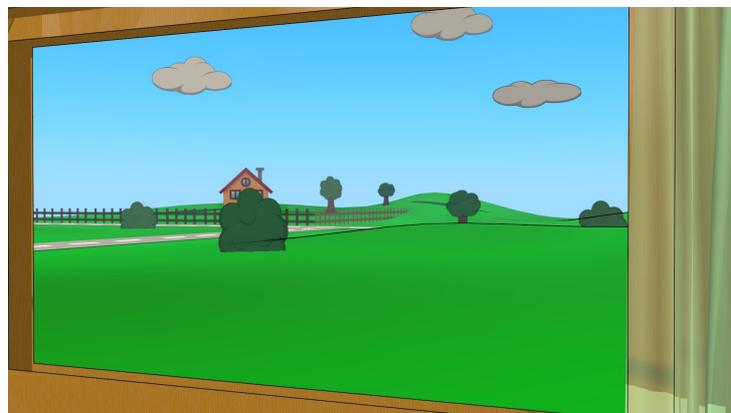
Le logiciel MakeHuman est un logiciel libre et open source qui permet de créer des maillages 3D de type humanoïde. L'interface permet d'ajuster finement de très nombreux aspects du corps.



Make Human

## Décor extérieur

Notre décor extérieur n'est pas modélisé en 3D. En effet, il s'agit d'images 2D, créées pour l'occasion, qui sont posées sur des plans à l'extérieur de la maison.



*Paysage extérieur*

Le paysage n'étant pas primordiale mais tout de même présent, cette technique permet d'avoir un rendu différent et évite les temps de calculs longs liés aux objets 3D.

## Animation

### Généralités

Tous nos personnages animés possèdent un squelette. Afin de les faire marcher et courir de façon réaliste, nous avons étudié la décomposition des mouvements de marche et de course.

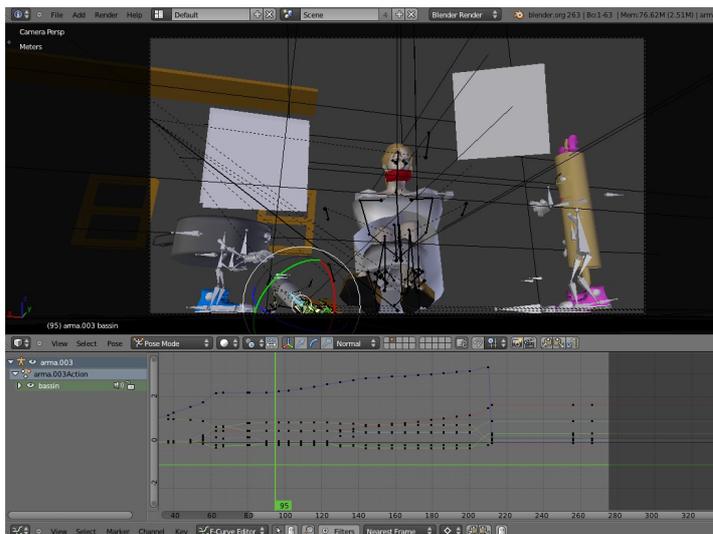
Contrairement à 3DS Max, il n'existe cependant pas de squelette de type humanoïde par défaut. Lorsque l'on souhaite animer un personnage, il faut donc créer un squelette spécifique pour ce même personnage. Nous avons créé deux squelettes, à savoir celui de la ménagère et celui de tous nos couverts.

Par rapport aux relations des os entre eux, le fonctionnement de base est le même que 3DS Max. La parentalité des os entre eux peut être réglée comme on le souhaite. Les os qui apparaissent en jaune sont soumis à des contraintes de cinématique inverse, c'est à dire que leur position est calculée automatiquement en fonction de la position d'un certain os (poignet pour les bras et cheville pour les jambes).

Lors de l'animation des personnages, nous avons un point qui permettait de diriger le regard. De même nous avons animé les mouvements de caméras afin qu'elle suivent des courbes et un point fixe que nous faisons également bouger au cours du temps.

# LA FIN DES RAVIOLIS EN BOITE

Hormis l'absence de squelettes prédéfinis sur Blender, la méthode d'animation reste exactement la même que sur 3DS Max. En effet, on donne des clés d'animation aux différents os dans le temps ce qui permet de définir une animation du squelette.

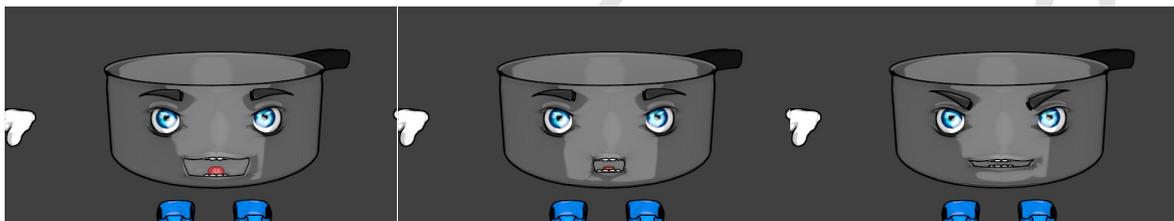


*Animation du générique avec les clef d'animations*

Nos temps de rendus pour chaque image variait de 1min à 2min en fonction des objets présents au rendu. En effet, Blender permet de désactiver très facilement chaque objet présent dans la scène du rendu. Ainsi, les objets qui ne sont pas visibles par la caméra n'ont pas forcément besoins d'être présents au rendu. Nous avons cependant décidé de laisser tous les murs afin que les lumières de la cuisine restent cohérentes.

## Morphing

Afin de permettre à nos personnages d'articuler durant les dialogues et de leurs donner diverses expressions faciales (mouvements de sourcils), nous leur avons ajouté des morph-shapes. Il s'agit de clés de morphing de maillage qui permettent de fixer des modifications à un maillage et de les utiliser comme clés d'animations et de transitions entre les différents états du maillage.



*Dan bouche ouverte, sourcils levés*

*Dan bouche en "o", sourcils levés*

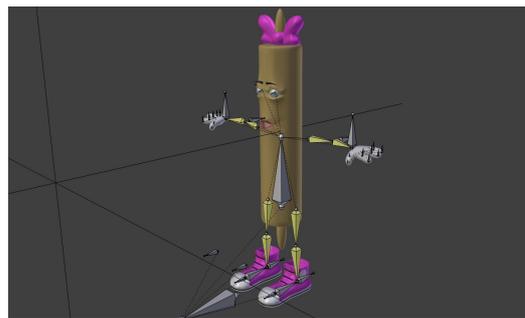
*Dan bouche fermée, sourcils froncés*

## Personnages

### Ustensiles

Nous avons décidé de ne pas faire plier nos personnages. Ils ne possèdent donc qu'un seul os pour la colonne vertébrale.

Cependant, même si nos personnages sont dépourvus de jambes et de bras, nous avons décidé de les intégrer à l'ossature pour nous permettre de toujours garder une cohérence par rapport aux distances qui séparent les pieds et les mains du corps ainsi qu'une cohérence des mouvements de ceux-ci. Leurs doigts possèdent deux os afin de pouvoir les plier, ainsi que les pieds.

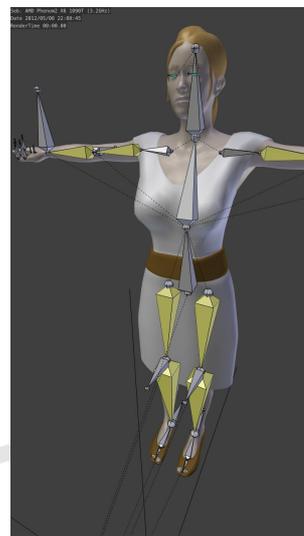


*Squelette de tous les couverts  
(Exemple sur Kim)*

### Ménagère

Concernant celui de la mère de famille, il est guère différent si ce n'est qu'il comporte plus de vertèbres ainsi que des os pour les épaules et un os pour le cou et la tête.

Donner une animation naturelle à la ménagère était plus complexe qu'aux ustensiles car elle possède des bras et jambes visibles.



*Squelette de la ménagère*

## Sonorisation

### Voix

L'ensemble des voix ont été enregistrées dans la salle son du département multimédia (avec le micro AKG, une interface Edirol et le logiciel Audacity), avec des membres de l'équipe, et notamment : Sébastien pour Dan, la casserole, Oriane pour Kim, le rouleau et Laurent pour Sam, la poivrière.

Dans le cadre de l'esthétique cartoon, il a ensuite fallu y appliquer différents effets, principalement de transpositions et de filtres, pour les rendre moins réalistes. Il s'agissait également d'améliorer la différenciation des personnages principaux, en rapport avec leurs caractères et leurs aspects.



*Oriane enregistrant les cris des enfants*

### Sound-design

L'intégralité de sons et bruitages du court métrage ont été enregistrés par nos soins. Bruits de pas, chocs de couverts, horloges et même la cuisson d'un côtelette de boeuf ont été captés avec le matériel emprunté au département multimédia (Zoom H4n).

De nombreux sons ont ensuite été traités, pour en améliorer la qualité mais aussi, parfois, pour en diminuer le réalisme. Certains chocs, par exemples, sont compressés, sur-mixés et réverbérés pour en exagérer la présence.



*L'enregistrement des couverts*

# LA FIN DES RAVIOLIS ... EN BOÎTE

## Musique

La bande originale de La Fin Des Raviolis ... En Boîte est basée sur deux thèmes musicaux choisis au vote parmi 6 mélodies composées par Antonin :



*Thème 1 / thème de Dan / thème de la bataille*



*Thème 2 / thème de Sam / thème de la cuisine*

L'orchestration de ces thèmes a beaucoup changé au cours du projet, alternant entre des instrumentations classiques, dans la tradition du cartoon, et d'autres plus électroniques. Ainsi, la première apparition du thème 1, dans une vidéo présentant la démarche de Dan, est jouée au synthétiseur (instruments virtuels de GarageBand), tandis que celle du thème 2, dans une vidéo de Sam, utilise des samples de bois et de cuivres (clarinette, saxophone, tuba et trombone de la banque de sons EastWest). Le choix final des instruments électroniques s'est fait tardivement, à nouveau à la suite d'un vote entre deux versions du thème 2.

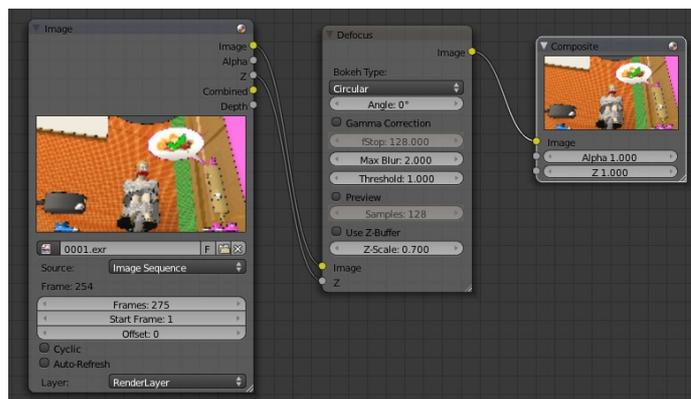
Le mixage final s'est fait durant les deux semaines des vacances de Pâques, sur Logic (qui permet très simplement d'importer les mélodies composées avec GarageBand, et d'utiliser des instruments logiciels communs), la synchronisation fine entre le son et l'images (dialogues, bruitages) étant réalisée à mesure que les rendus et le montage progressaient.

# LA FIN DES RAVIOLIS EN BOITE

## Post-production

### Compositing

Nos plans ont été rendus individuellement, au fur et à mesure de l'avancement de l'animation. Nous les avons rendus image par image, au format EXR. Ce format nous a permis de faire un compositing sur chacun



Compositing sous Blender

des plans afin de donner un flou de profondeur lorsque cela était nécessaire.

### Montage

L'assemblage de tous les plans et de la musique a été fait via Blender. En effet, Blender intègre une partie permettant de faire du montage audio et vidéo. Nous avons ainsi pu rajouter nos effets et transitions.



Montage sous Blender

## Communication

### Plan de communication

#### Objectifs

Notre communication est orientée par deux objectifs principaux : faire connaître notre projet, notre formation, nos compétences (objectif cognitif, lié à la connaissance) et sensibiliser nos cibles à la nourriture saine (objectif conatif, lié au comportement).

#### Cibles

Les étudiants des filières multimédia du campus de Montbéliard (DUT SRC, licence 3 SLIC, master PSM) constituent notre coeur de cible. La cible principale comprend l'ensemble des étudiants du campus. Notre cible secondaire s'étend à tous les habitants de l'agglomération.

#### Matrice SWOT

Strengths / Forces	Weaknesses / Faiblesses
Message clair et universel Graphisme cartoon Ancrage local de l'image Cohérence de la démarche responsable (bio / équitable / local / libre)	Message parfois surexploité et trop moralisateur Origine géographique de l'équipe (pas de montbéliardais) Pas de profil de communicant dans le groupe
Opportunities / Opportunités	Threats / Menaces
Engouement pour la cuisine Tissu d'entreprises locales	Dilution dans les campagnes véhiculant le même message Crise économique diminuant le pouvoir d'achat

## Événementiel

Mardi 17 avril, nous avons organisé un repas spécial au restaurant universitaire, dans le but de sensibiliser les étudiants au « bien manger ». En effet, beaucoup n'ont souvent ni le temps, ni l'argent, ni l'envie de cuisiner, et de choisir des aliments sains. Cette action, cohérente avec le message de notre film, était également un bon moyen de faire connaître notre travail sur le campus, notre cible principale.

Avec l'aide du chef du restaurant universitaire, Christian Cointre, nous avons participé à la cuisine et au service. Le menu était celui de notre scénario : salade de concombre, haricots verts, purée de pommes de terre, côtelettes de porc et tarte aux pommes. Pour l'occasion, les plateaux étaient recouverts de sets à l'image de notre court métrage, tandis que des membres de l'équipe, vêtus de tabliers personnalisés, distribuaient des autocollants et flyers (permettant de participer à notre tombola) et servaient les plats. A notre demande (voir dossier de presse en Annexe 3 et 4), la presse régionale a couvert l'événement (voir articles en Annexes 5 et 6).



*Laurent et Antonin font le service*



*Le menu préparé par nos soins*

# LA FIN DES RAVIOLIS EN BOITE

Deux de nos partenaires, Artisans du Monde et les Jardins d'IDÉES, ont également tenu des stands dans le hall du restaurant universitaire. Ils y proposaient des dégustations et ventes de produits, ainsi que de la documentation sur l'agriculture biologique, le commerce équitable et les filières locales.



*Le stand des jardins d'IDÉES*

Le samedi 28 avril, nous avons également tenu un stand lors des journées portes ouvertes des Jardins d'IDÉES. Nous avons présenté notre projet via un montage de quelques plans de notre film. Nous avons également distribué des flyers et stickers aux personnes présentes et s'intéressant à notre démarche.

## Web

En ce qui concerne la partie web, nous avons créé un blog d'équipe, un site internet de court métrage, un compte Dailymotion ainsi qu'une page Facebook dédiée. Cette dernière nous permettait principalement de partager les articles rédigés dans le blog. Le compte Dailymotion contient quand à lui les vidéos publiées au cours du projet.

## Blog de l'équipe

Pour notre blog d'équipe, nous avons choisi de mettre notre identité graphique en avant. Ainsi, on peut trouver en fond de page la Cosmic Cattle.

Trois parties sont présentes sur le blog.

Une partie **Blog** dans laquelle on peut trouver tous les articles qui ont été publiés. Les articles peuvent contenir des images ou des vidéos afin d'en illustrer le contenu.

Une partie **Galerie** qui regroupe différentes images de notre travail : une partie regroupe les photos de l'équipe en cours de travail, une autre les réalisations 3D, une pour les photographies prises lors de notre événement et enfin une pour toute notre communication papier.

# LA FIN DES RAVIOLIS EN BOITE

Enfin, une partie **Groupe** afin de présenter les membres de l'équipe Cosmic Cattle.



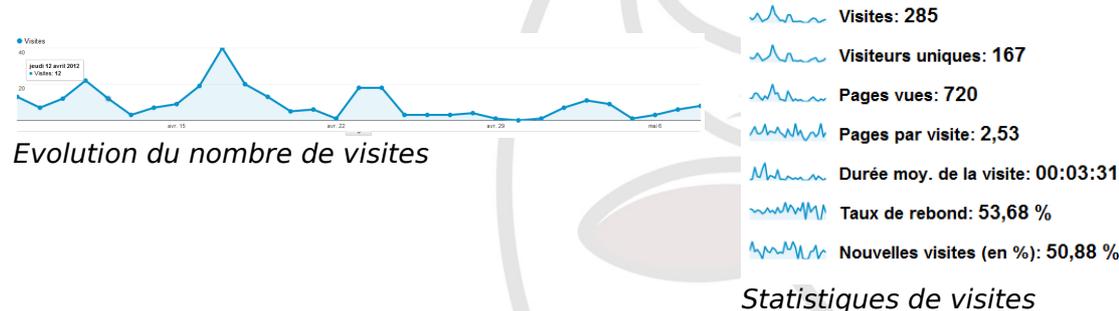
Blog de l'équipe

On trouve des icônes permettant d'accéder à notre compte Facebook ou Dailymotion, ainsi que la possibilité de s'inscrire à un flux rss.

La partie droite de notre blog est dédiée à nos partenaires. Les logos présents mènent sur leurs sites internet respectifs. Le bandeau de bas de page est dédié aux partenaires institutionnels.

D'un point de vue technique, le site a été développé à l'aide du framework « django » (programmation en python) dans le simple but de s'essayer à autre chose que du PHP, et de se démarquer des autres groupes utilisant des CMS.

Voici certaines statistiques de notre compte google analytics lié au blog.



# LA FIN DES RAVIOLIS ...EN BOITE

## Site du court métrage



Site du court métrage

De la même manière que pour le site de l'équipe, nous avons décidé de mettre en avant l'identité du film. C'est à dire réutiliser les mêmes couleurs et textures que le court-métrage afin de garder cette vivacité que l'on retrouve dans le film.

L'**accueil** dans lequel nous allons retrouver toutes les informations concernant le projet, son contexte et l'équipe Cosmic Cattle.

Une autre partie est consacrée au **scénario**. Cette page, comme son nom l'indique, présente le synopsis du court métrage.

La dernière partie, la plus importante, permet d'accéder à toutes les **vidéos** publiées depuis le début du projet.

# LA FIN DES RAVIOLIS EN BOITE

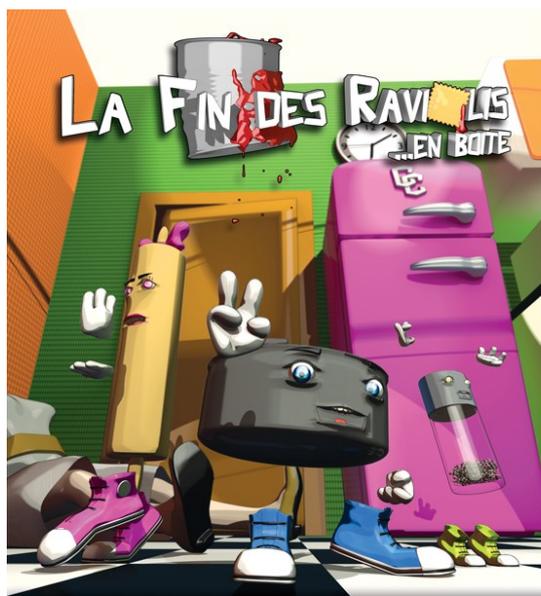
D'un point de vue technique, le site a entièrement été réalisé par nos soins. Nous n'avons pas besoin d'un CMS pour gérer la quantité restreinte de données à présenter. Nous nous sommes tournés vers les technologies HTML 5 et javascript, nous permettant beaucoup de dynamisme et d'originalité (navigation en diagonale sans rechargement de page).

## Print

Pour notre campagne print, nous avons choisi d'imprimer tous nos visuels chez Schraag Industries Graphiques, car ils entrent dans une démarche environnementale en lien avec notre court métrage. En effet, ils impriment sur des papiers recyclés, avec des encres biologiques et utilisent l'eau de pluie afin de refroidir leurs machines. Nous leur avons également proposé un partenariat et avons eu des devis à prix préférentiels.

## Sets de plateaux

Pour notre événement au restaurant universitaire, nous avons besoin de sets de plateaux. Ils ont été imprimés sur papiers recyclés et avec des encres biologiques (voir Annexes). Ces sets de plateaux nous permettait de montrer notre démarche auprès des étudiants du campus mangeant au restaurant universitaire.



Le menu de votre repas a été réalisé par l'équipe



Pour plus d'informations, rendez vous sur :

Notre blog de production :  
<http://www.cosmic-cattle.fr>

Notre film :  
<http://raviolis.cosmic-cattle.fr>

Nous vous invitons à participer à notre tirage au sort via les flyers distribués pour gagner des paniers garnis et à venir assister à la diffusion de notre court métrage aux Rhizome Awards :



**le Vendredi 11 Mai 2012  
à partir de 17h30  
au Grand Amphithéâtre**

En vous souhaitant un bon appétit !

Tous nos remerciements au Chef Cointre pour son aide et pour nous avoir permis de réaliser cet événement.



Set de plateau



# LA FIN DES RAVIOLIS EN BOITE

## Affiche

Nous avons préparé notre événement en placardant des affiches dans tous les bâtiments du pôle universitaire, à la bibliothèque universitaire, au centre de documentation et à Numérica. Nous avons imprimé nos affiches au format A2, sur papier brillant (voir Annexes).



Affiche

# LA FIN DES RAVIOLIS EN BOITE

## Flyers

Afin de permettre aux personnes de participer à notre tirage au sort, nous avons décidé de créer un bon à remplir directement via notre flyers. Nos flyers ont donc été imprimés au format A5 afin de laisser la place de le remplir, en couleur au recto et en niveau de gris au verso afin de limiter les coûts, et la couleur au verso n'étant pas indispensable (voir Annexes). Au recto de celui-ci, on peut trouver le visuel de notre affiche. Au verso, on retrouve nos partenaires, un début de contenu des paniers garnis qui sont à gagner le jour des Rhizome Awards ainsi que le formulaire de participation et diverses informations concernant notre court métrage.



Les lots du tirage au sort sont 3 paniers garnis :

Panier 1	Panier 2	Panier 3
Légumineuses	Légumineuses	Légumineuses
Lait d'avoine	Lait d'avoine	Jus de fruits
Jus de fruits	Jus de fruits	Café
Miel	Café	Chocolat
Algues	Chocolat	
Café		
Chocolat		



Le tirage au sort sera effectué lors des Rhizome Awards

rhizome

le Vendredi 11 Mai 2012  
au Grand Amphithéâtre à partir de 17h30

Notre blog de production :  
<http://www.cosmic-cattle.fr>

Plus d'informations sur :

Le site de notre film :  
<http://raviolis.cosmic-cattle.fr>

Nous remercions nos partenaires de nous avoir fourni ces lots.

© RCS Ne pas jeter sur la voie publique

Nom : .....

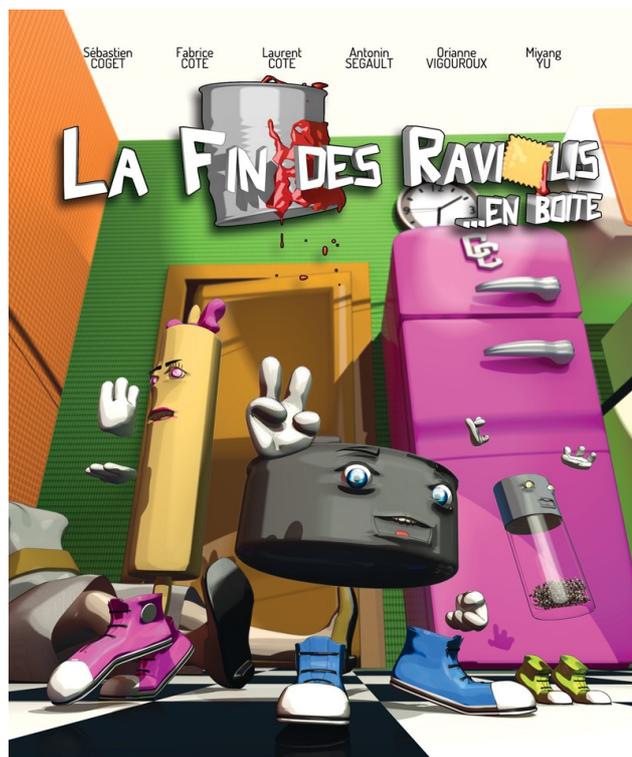
Prénom : .....

Mail : .....

Formation (optionnel) : .....



Verso du flyer



Recto du flyer

# LA FIN DES RAVIOLIS ...EN BOTE

## Stickers

Nous avons également créé des goodies sous forme de stickers que nous avons distribués à chaque étudiant mangeant au restaurant universitaire lors de notre événement (voir Annexes). Nous en avons également donné à nos partenaires, et nous en donnerons un à chaque spectateur présent lors des Rhizome Awards.



Sticker : Cosmic Cattle



Sticker : Kim



Sticker : Sam



Sticker : Sam

## Financements

### Partenaires

#### PMA

Pays de Montbéliard Agglomération est la communauté de communes de



Montbéliard et des environs. A travers les bourses FIE (Fond pour l'Initiative Etudiante), elle propose de soutenir les projets des étudiants. Particulièrement intéressée par notre démarche de sensibilisation et nos partenariats dans le tissu d'entreprises locales, ses importantes subventions ont permis notre large communication papier.

#### Numérica

La SEM Numérica est le pôle numérique régional de Franche Comté. Elle réunit les acteurs des NTIC, participe à leur diffusion et soutient les projets innovants. Très proche du département multimédia, elle a choisi d'aider financièrement l'ensemble des projets Rhizome.



**NUMERICA**

PÔLE MULTIMEDIA  
DE FRANCHE-COMTÉ

[www.sem-numerica.fr](http://www.sem-numerica.fr)

#### Schraag Industries Graphiques

Schraag est une imprimerie basée à Trevenans. Labellisée Imprim'vert, elle est très impliquée



dans le développement durable : papier recyclé, encres végétales et même utilisation de l'eau de pluie pour alimenter les presses. C'est cette démarche, cohérente avec le message de notre court métrage, qui nous a incité à nous mettre en relation avec eux.

Schraag a imprimé l'intégralité de notre communication papier : affiches, flyers, autocollants et sets de plateaux, en nous offrant d'importantes réductions.

## Jardins d'IDÉES

Les jardins d'IDÉES est une association basée à Valentigney, qui travaille à la réinsertion de personnes en difficultés en produisant et livrant des légumes biologiques. A la manière d'une AMAP, elle permet de s'abonner pour recevoir chaque semaine un panier de légumes frais.



Une bénévole des Jardins d'IDÉES a tenu un stand durant notre événement au restaurant universitaire, proposant une dégustation de légumes aux étudiants. En contrepartie, Sébastien et Oriane se sont rendus à leur journée "portes ouvertes" samedi 28 avril pour y présenter notre travail.

## Biocoop les Halles

La Biocoop Les Halles, nouvellement installée au centre ville de Montbéliard, est une coopérative d'alimentation biologique. Elle propose une large sélection de produits (fromages, viandes, vins, ...), provenant notamment de producteur locaux.



Dans le cadre de notre partenariat, la Biocoop Les Halles a fourni une grande partie du contenu des paniers garnis distribués pendant la tombola.

# LA FIN DES RAVIOLIS EN BOITE

## Artisans du Monde

Les Artisans du Monde sont un réseau de magasins tenus par des bénévoles et mettant en avant le commerce équitable. Ils proposent des produits très variés, allant de l'artisanat (bijoux, vêtements ...) aux cosmétiques, en passant par l'alimentaire. En raison de notre message commun, nous avons établi un partenariat.

Des bénévoles d'Artisans du Monde ont tenu un stand (vente de produits et dégustation de café) durant notre événement au restaurant universitaire. Ils ont également fourni une partie des paniers garnis distribués pendant la tombola.



## Resolan

Resolan est un hébergeur associatif basé sur Besançon bien connu de Sébastien. Ils ont accepté d'héberger gracieusement nos sites Web.



## Budget

Intitulé	Dépenses	Recette	Remarques
Evénementiel			
Stickers (1000)	297,80 €	46,64 €	Réduction par Schraag
Tabliers	62,00 €	62,00 €	Couvert par les membres de Cosmic Cattle
Sérigraphie tabliers	50,00 €	50,00 €	Couvert par Trussprod
Sets de plateaux (1000)	314,55 €	33,49 €	Réduction par Schraag
Sous-total	724,35 €	192,11 €	
Communication papier			
Affiches (100 A2)	303,79 €	33,49 €	Réduction par Schraag
Flyers (2000 A5)	223,65 €	23,92 €	Réduction par Schraag
Sous-total	527,44 €	57,41 €	
Communication Web			
Nom de domaine (1 ans)	13,00 €	0,00 €	
Hébergement (1 an)	100,00 €	100,00 €	Offert par Resolan
Sous-total	113,00 €	100,00 €	
Objets promotionnels			
Lots tombola	150,00 €	150,00 €	Couvert par Artisans du Monde et Biocoop des Halles
Sous-total	150,00 €	150,00 €	
Subventions			
FIE (PMA)	0,00 €	700,00 €	
Numérica	0,00 €	250,00 €	
Sous-total	0,00 €	950,00 €	
<b>TOTAL</b>	<b>1504,79 €</b>	<b>1449,52 €</b>	

La différence finale entre dépenses et recettes est couverte par les membres de Cosmic Cattle.

## Conclusions

### Chef de projet

Qui dit gestion de projet, dit responsabilités et certaines prérogatives. J'espère avoir rempli les premières et usé des secondes sans les outrepasser.

Le projet a commencé sur un certain nombre de consensus : le scénario et l'outil de travail. Puis au fil de la réalisation, il a fallu trouver de nouveaux points d'accord pour avancer vers l'aboutissement du projet. Nous avons eu quelques différends sur des points précis, du fait de caractères et opinions parfois opposés, mais rien qui ait pu constituer un blocage du bon déroulement de notre travail. Je n'ai pas eu, en somme, à imposer quoique ce soit car tous les membres se sont comportés de façon à privilégier les décisions communes et à les assumer, même les individus les plus butés (dont je fais parti).

L'organisation du travail a été un point plus complexe, compte tenu notamment des emplois du temps différents pour chacun, et de nos ancrages géographiques. Nous avons compensé en nous imposant énormément de travail personnel. J'ai tenté d'intéresser chaque membre de l'équipe à chacune des étapes de la réalisation, tout en donnant la responsabilité de sa partie à chaque responsable. Il apparaît tout de même que tous les membres de l'équipe n'ont pas fourni la même somme de travail, sans qu'il me soit possible de dire si il s'agit de problèmes d'intégration à l'équipe, de volonté personnelle de s'insérer et de s'intéresser au projet ou de différences de capacité à gérer de fortes charges de travail.

# LA FIN DES RAVIOLIS EN BOITE

L'essentiel réside tout de même dans la réussite ou non du projet, dans le fait de le mener à son terme et dans les temps impartis. Il me semble que le contrat est rempli à ce titre. Nous sommes arrivés à garder une bonne cohésion malgré les différents, et je pense que cela a été possible notamment par le processus de constitution du groupe autour de l'envie commune de travailler sur l'outil open-source Blender : prouver ainsi que nous pourrions aboutir à un résultat au moins équivalent à ceux de nos collègues et appliquer les connaissances acquises sur la synthèse d'image via 3DS Max à un autre outil.

Dans la constitution du groupe, il nous a tout de même manqué un bon communicant, la majorité du groupe étant à profil très technique. La communication du groupe en a certainement pâti, particulièrement via le web, n'étant forcément très à l'aise avec la communication sur les réseaux sociaux. Cet aspect a été contrebalancé par une communication ciblée sur le tissu local d'activité, via notre événement au RU de Montbéliard et notre présence auprès de nos partenaires.

## Bilans personnels

### Sébastien

Ce projet était enrichissant à bien des égards, tant techniquement qu'humainement. Tout d'abord la collaboration en groupe élargi m'a amené à aller à la rencontre d'autres étudiants, aux horizons et compétences variées : Une véritable chance par rapport à des projets basés sur des binômes. Ma différence d'âge avec eux aurait pu être une barrière mais ne me semble pas avoir eu d'incidence sur notre travail, ni une véritable source d'incompréhension. Je suis vraiment content d'y avoir rencontré des passionnés de nouvelles technologies, cela nous a indéniablement rapproché.

D'un point de vue technique, les choix que nous avons opérés nous ont conduits à une autoformation sur des outils tels que Blender. Cela représentait un challenge supplémentaire, et qui ajoute à mon sens une plus-value à notre parcours. Ces choix m'ont ainsi permis de me remettre à jour sur les technologies web, particulièrement HTML5 et CSS3.

L'étendue couverte par ce projet était aussi un point intéressant, m'obligeant à m'intéresser à des domaines comme la communication et la synthèse d'image, qui m'étaient totalement étrangers jusqu'alors.

L'orientation éthique que nous avons donné à notre projet, via le thème abordé, m'a permis aussi d'engager des conversations sur des sujets qui me tiennent particulièrement à cœur, tel que l'écologie, l'économie durable, le bio, l'open-source.

Je retire de cette expérience un sentiment positif, principalement au vu du résultat de notre travail, qui correspond à l'idée que je m'en faisais en proposant mon scénario à la promotion. J'ai rempli un rôle, en tant que chef de projet, que je connaissais déjà de par mon expérience professionnelle et que j'espère poursuivre dans ma carrière et mes emplois futurs.

## Fabrice

Comme je l'attendais, le projet rhizome est un projet ambitieux qui demande beaucoup de temps et d'organisation. C'est en fait le premier réel travail de groupe auquel j'ai participé et ce n'était pas chose aisée. En effet, s'accorder avec 5 membres est une chose vraiment difficile à laquelle on est pas habitué.

J'ai été très heureux de participer à ce projet car, mis à part quelques tensions, nous avons su garder une excellente cohésion au sein du groupe. Cette cohésion nous a à la fois permis de finir le projet en temps et en heure mais il nous a aussi permis d'atteindre les objectifs que nous nous étions fixés.

De plus, je pense que ma place au sein du groupe, à savoir responsable 3D, m'a permis de vraiment m'approprier un logiciel que je connaissais peu et de transmettre toutes les connaissances que j'ai acquise tout au long du projet à mes collègues de projet.

Je conclurais en disant qu'à mon humble avis, le projet que nous avons mené est une réussite et que je remercie tous les membres du groupe qui se sont investis dans le projet et pour toute l'aide qu'ils ont pu apporter dans mon travail.

## Laurent

Ce projet a été une expérience très intéressante. En effet, elle m'a permis de me rendre compte ce que c'était que de travailler à plusieurs sur un projet long et de grande envergure.

Dans ce projet, j'ai occupé la place de responsable web. Donc c'est moi qui me suis occupé de mettre en place le site web du groupe et celui du court-métrage. Ayant l'habitude de travailler sur le développement de sites internet, je pensais que tout se déroulerait normalement. Sauf que je n'avais pas pensé à l'éventualité de devoir utiliser une nouvelle technologie.

C'est ici qu'à reposé tout le problème. Le fait de devoir se réadapter à un langage de programmation totalement inconnu s'est révélé assez difficile du fait des dead-lines très courtes. Cependant, ceci s'est révélé très formateur et intéressant.

Pendant ce projet, j'ai aussi été amené à faire un peu de modélisation et d'animation 3D. Ce qui a été très intéressant du fait que c'était quelque chose de nouveau pour moi cette année et qu'il est toujours bien d'apprendre de nouvelles choses. Ces tâches ce sont révélées assez difficiles au début du fait de mon inexpérience dans ce domaine.

Pour conclure, je dirai que le fait de participer à un projet de ce genre s'est révélé être quelque chose de très intéressant et formateur d'un point de vue organisation et charge de travail. Ça m'a aussi montré à quel point le travail en groupe pouvait être contraignant, du fait que tout le monde dépend de notre travail et inversement, et problématique quand des frictions et désaccords apparaissent entre les membres du groupe.

## Antonin

Ce sont principalement la visée didactique du scénario et le choix du logiciel libre Blender qui m'ont incité à rejoindre ce projet, et je ne le regrette pas un instant. Bien que souvent réticent au travail en équipe, ces 8 mois au sein de Cosmic Cattle m'ont beaucoup plu.

J'ai particulièrement apprécié de travailler avec Blender, notamment pour le montage vidéo et les problématiques de rendus réseaux. Cependant, l'omniprésence de 3DsMax au département, tant pour le support des enseignants que pour les infrastructures techniques, a parfois été dure à vivre (on nous avait prévenu ...). Je regrette également de ne pas avoir pu faire d'animation, mais ce n'est que partie remise.

La musique et le son ont été ma principale occupation durant les deux derniers mois du projets. La composition des thèmes musicaux, bien que laborieuse, s'est avérée très gratifiante. Les cours du parcours musique et son m'ont beaucoup aidé, tant pour l'enregistrement (des voix et des bruitages) que pour le mixage final. C'est surtout le temps qui a manqué, pour finaliser la bande son, et j'aurais souhaité pouvoir l'affiner et l'enrichir davantage.

Ce projet a été une expérience conséquente, nécessitant de mobiliser sur le long terme des compétence aussi variées que pointues. Mais chaque problème rencontré, chaque défi relevé a apporté son lot de nouvelles connaissances, d'expériences enrichissantes, et d'émotions fortes, bien sûr. C'est, à mon sens, ce qui fait de Rhizome un élément majeur de cette formation et un formidable outil pédagogique.

## Orianne

Ce projet était très enrichissant, tant au niveau connaissances qu'en travail en groupe. En effet, c'était la première que je réalisais un projet avec plus de deux personnes, et cela m'a appris que plus on est nombreux sur un projet, plus cela devient compliqué à gérer. En effet, du moment qu'une personne ne rend pas ce qu'elle devrait quand elle le devrait, cela peut retarder d'autres personnes dans leur travail.

J'ai également beaucoup appris au niveau communication, car venant initialement d'un parcours informatique, ce n'était évidemment pas ma spécialité. Le fait d'être désignée responsable communication m'a permis d'apprendre à entrer en contact avec des personnes que je ne connaissais pas, mais également de faire des recherches de partenaires sur un thème précis et situé localement.

Ayant réalisé une partie de la modélisation et de l'animation, j'ai dû rapidement apprendre à utiliser le logiciel Blender. Cela m'a permis d'en connaître de nombreuses facettes et techniques. C'est un peu déstabilisant, étant donné qu'en cours nous utilisons 3DSMax, et bien que les fondements du logiciels soient les mêmes, la manière de faire est un peu différente. Certaines choses sont pour moi plus faciles sur 3DSMax, d'autres sur Blender.

En ce qui concerne le projet, je pense qu'une équipe de 6 personnes n'est pas indispensable et que 3 ou 4 suffirait. Certes cela augmenterait la charge de travail de chacun, mais cela faciliterait la communication ainsi que la gestion de projet.

# LA FIN DES RAVIOLIS EN BOITE

## Miyang

Dans notre projet, je suis responsable de la post-production, et j'ai également fait un peu de modélisation. Au début du projet, je ne connaissais pas Blender. J'ai du apprendre. Donc avec l'aide de mes camarades, j'ai cherché sur internet pour apprendre, mais c'est encore difficile pour moi.

Dans notre équipe, mes camarades sont excellents. Ils sont travailleurs, dynamiques, créatifs. On a eu des réunions régulières pour discuter des progrès du projet. C'est un honneur de travailler avec eux. Et j'ai appris beaucoup dans ce projet.

## Conclusion générale

Toute l'équipe s'accorde à dire que le projet s'est avéré aussi intéressant qu'enrichissant. Nous avons tous beaucoup appris, dans de nombreux domaines, et en ressortons grandis.

Nous sommes très heureux d'avoir produit un résultat à ce point fini et satisfaisant. En associant nos compétences, nous avons créé ce qu'aucun d'entre nous n'aurait pu faire seul.

Cependant, nous regrettons de n'avoir pu consacrer plus de temps et de ressources à notre communication en ligne. Malgré l'originalité de nos sites Web, nous n'avons pas su les promouvoir suffisamment.

Par ailleurs, nous avons été un peu pris de court durant les dernières semaines, l'animation s'étant avérée plus longue que prévue. Il a donc fallu faire rapidement le montage, et certains points auraient pu être améliorés.

Malgré tout, ce projet est pour nous une réussite, et nous sommes convaincus qu'il sera un atout conséquent pour notre parcours professionnel.

## Annexes

### Points à valider

[éditer](#)

Réunion du 18/10/2011 :

- Regrouper des éléments pour l'idée graphique du projet
- Propositions graphiques du logo de l'équipe (Cosmic cattle)
- Propositions de gags : pendant la bataille et pendant la préparation du repas
- Autres idées éventuellement

### Points en discussion

[éditer](#)

#### Logo

[éditer](#)

Utiliser principalement le tête de la vache pour identifier l'équipe. Divers déclinaison (fusée, tampon ou autre) seront utilisées selon les supports. La tête de la vache doit encore être modifiée : proportions, formes du casque, ...

Proposition de "slogan" humoristique : "What the meuh !". Choix de typo encore à faire (type Impact usé, typewriter, ... ?).

#### Gags

[éditer](#)

- Utiliser des expressions faciales s'inspirant des emoticon/smiley

#### Bataille

- Plan sur du cellophane au sol
- Les cuillères catapultent des couteaux (clin d'œil à 300)
- La ménagère se détache et s'avance, menaçante
- La poivrière, en retard (car fort stupide), l'aveugle
- Les verres, peureux, tremblent dans leur placard
- Le rouleau à pâtisserie se sacrifie sous les pieds de la ménagère
- Le saut de l'ange de la casserole l'assomme

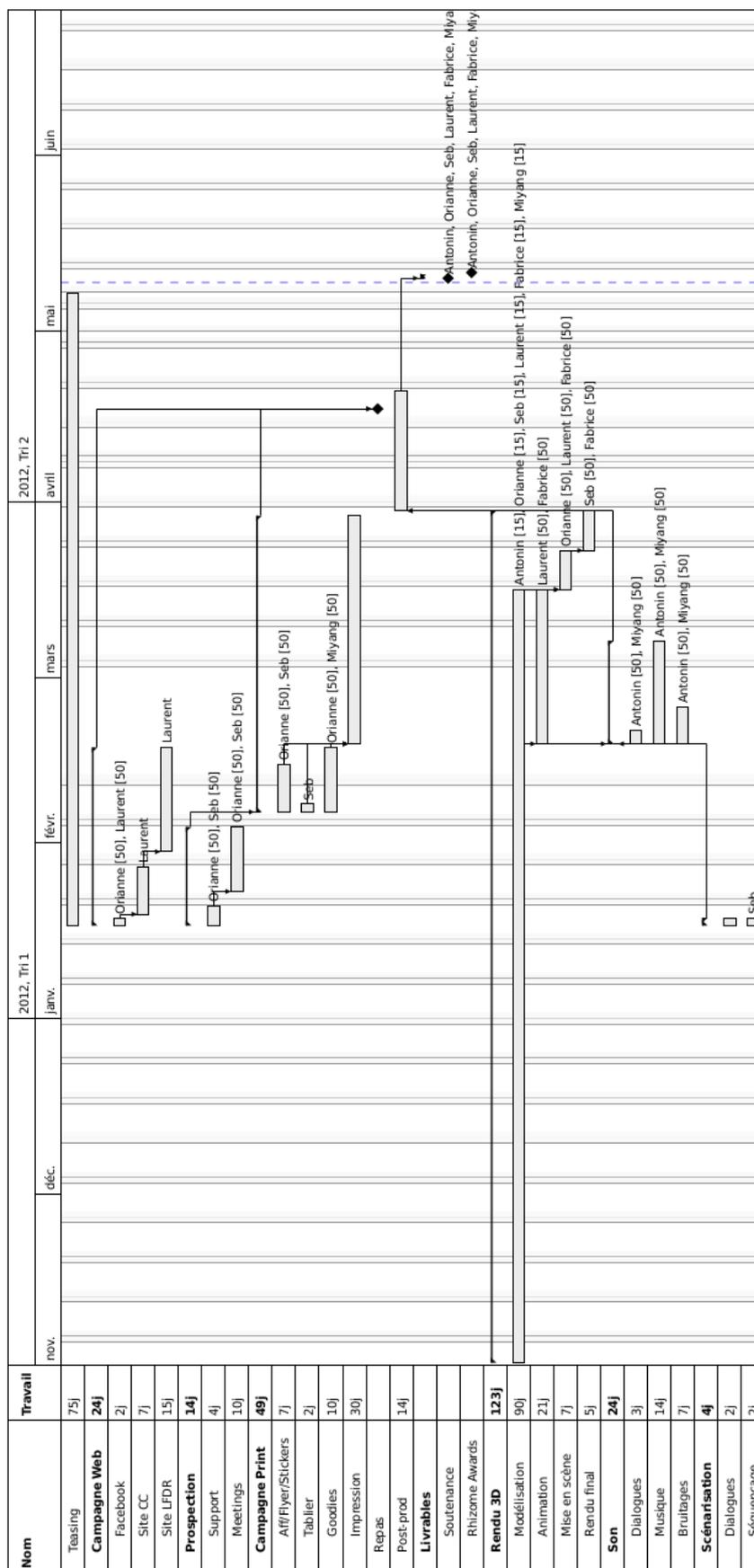
#### Préparation du repas

Privilégier des plans courts, sans montrer l'intégralité du processus de cuisine.

- La scène s'ouvre sur la ménagère saucissonnée dans un coin
- Achaque fois qu'elle s'ouvre, le frigo lui donne un coup de porte
- Une cuillère tombe dans la marmite et sort, ébouillantée, pour se jeter dans l'évier
- Deux cuillères en tiennent une troisième pour mélanger dans la casserole
- Les couverts galèrent à manipuler la râpe à carottes
- La poivrière (en se réparant ou en essayant de se rendre utile) enchaîne les gaffes

*Annexe 1 : Compte rendu de réunion (partiel)*

# LA FIN DES RAVIOLIS EN BOITE





## Contexte

L'UFR Sciences et Techniques de Gestion de l'Industrie (STGI) de l'Université de Franche Comté (UFC) est installée au Pôle Universitaire du Pays de Montbéliard. Le **département multimédia**, géré par M. Roxin, y dispense notamment le **master Produits et Services Multimédia** (PSM).

**Rhizome** est un projet de **court métrage d'animation** réalisé par les étudiants du master 1 Produits et Services Multimédia. Tout au long de l'année, ils mobilisent des compétences variées pour créer un film à partir du thème proposé. Pour 2011-2012, c'est "**ces objets qui nous nourrissent**" qui a été retenu. L'ensemble des projets sera présenté lors des **Rhizome Awards**, le **Vendredi 11 Mai** à partir de 17h30 au grand Amphithéâtre du Pôle Universitaire de Montbéliard.

## L'équipe

- Sébastien Coget, chef de projet
- Fabrice Cote, responsable synthèse d'image
- Miyang Yu, responsable montage
- Antonin Segault, responsable musique
- Orianne Vigouroux, responsable communication
- Laurent Cote, responsable site web



Annexe 3 : dossier de presse (part 1)

# LA FIN DES RAVIOLIS EN BOTE



## Synopsis

*“Dans une cuisine actuelle, des ustensiles sont las de ne réchauffer que des boîtes de conserve et des surgelés.*

*Ils aimeraient faire une cuisine saine et entendre au moins une fois les enfants de la maison se réjouir des plats préparés dans le foyer.*

*Dan la casserole, Sam la poivrière et Kim le rouleau à pâtisserie mettent au point un plan visant à neutraliser la mère de famille et à préparer un repas équilibré le temps d'une soirée. Mais tout ne se passe pas forcément comme prévu pour nos trois amis ...”*

## Réalisation

La **malbouffe** est un problème récurrent parmi les étudiants, qui n'ont souvent ni le temps, ni l'envie, ni les moyens de manger sainement. Pour ne pas tomber dans un discours moralisateur, nous avons choisi l'**humour** et un **style cartoon**, coloré et détendu. Nous nous inspirons de la série animée Oggy et les Cafards, mais également des dessins animés historiques de Walt Disney ou encore Warner Bros Cartoons.

La réalisation du court métrage commence par le choix d'une histoire, et l'écriture d'un **scénario** détaillé. Les **personnages et les décors** sont ensuite créés par ordinateur avant d'être **animés**. Les **dialogues et musiques** sont ajoutés lors du **montage**. En parallèle, un **site web** doit être créé pour présenter le projet, son univers, et les premières **bandes annonces**. Divers **événements** peuvent enfin être organisés pour promouvoir le court métrage.

## Événementiel

Dans notre cas, nous vous attendons pour un **repas au restaurant universitaire**, préparé par nos soins, avec des aliments sains, le **Mardi 17 Avril**. Nos partenaires, **Artisans du monde** et les **Jardins d'IdÉES**, seront présents et tiendront un stand où ils proposeront des dégustations.

Pour plus d'informations, rendez-vous sur notre blog :  
<http://www.cosmic-cattle.fr>

Annexe 4 : dossier de presse (part 2)

**Éducation** Des étudiants font la promotion du « bien manger »

## Au restau U, le bio a la frite

AU MENU DU RESTAURANT universitaire des portes du Jura hier, il y avait, une fois n'est pas coutume : salade de concombre, côtelettes de porc avec haricots/ purée et tarte aux pommes. Le tout, bio s'il vous plaît. Avec dégustation de radis et de carottes, proposée par les Jardins d'idées, en entrée dans le hall.

Le repas avait été préparé par une équipe de cinq étudiants, les Cosmic Cattle, qui participent au projet Rhizome 2012, un concours de courts-métrages organisé par le département multimédia de l'université de Franche-Comté, autour du thème « la cuisine et ses ustensiles ».

### Un cartoon qui cartonne

Les « vaches cosmiques » ont choisi d'élaborer un scénario sur la nourriture saine pour sensibiliser leurs camarades. « Nous voulons montrer qu'il n'y a pas que les conserves dans la vie, surtout quand on est étudiant » explique Oriane Vigouroux, élève en master 1 Produits et Services multimédias, responsable de la communication au sein de son équipe. Le futur court-



■ Dégustation de radis dans le hall.

Photo Francis REINOSO

métrage, actuellement en préparation, s'intitule « La fin des raviolis en boîte ». « C'est un cartoon dans l'esprit d'Oggy et les cafards ou les Zinzins de l'espace, très coloré, avec des dialogues qui font rire mais aussi réfléchir. Il raconte l'histoire d'ustensiles qui font la grève des conserves et des surgelés » résume Sébastien Coget, chef de projet.

L'équipe, en compétition avec cinq autres, s'inscrit dans une « démarche durable » sur le fond comme sur

la forme, avec le soutien de sponsors locaux (Artisans du monde, les Jardins d'idée qui étaient présents hier) et le choix délibéré d'utiliser un logiciel « open source » plutôt que celui proposé par l'école (et payant).

Les meilleurs films seront récompensés le 11 mai à l'occasion des Rhizome Awards, par un jury de professeurs et de professionnels du secteur. Ils pourraient être diffusés dans les établissements scolaires par la suite. **ET**

Annexe 5 : article sur l'Est Républicain

## Bio Les étudiants incités à manger plus sainement

Le Pays  
18/04/12



Les dégustations de carottes et de radis, cultivés à Bavans, n'ont pas connu le succès escompté chez les étudiants, un peu frileux avec les légumes.

Photo Lionel Vadam

Hier, les étudiants du pôle universitaire du pays de Montbéliard étaient invités à choisir un repas plus équilibré que le hamburger-frites. Une initiative de leurs camarades bossant sur « la fin des raviolis en boîte... » un film en 3D, noté en fin d'année scolaire.

Pour la sixième année consécutive, le département multimédia de l'université de Franche-comté à Montbéliard, met sur pieds un projet de courts métrages d'animation, nommé Rhizome. « Cette année, c'est la cuisine et ses ustensiles qui sont à l'honneur. C'est pourquoi, notre équipe a choisi un scénario axé sur la promotion de la nourriture saine », révèle Sébastien Coget, chef de projet de l'une des six équipes d'étudiants en lice dans ce concours. « La principale difficulté est que nous devons gérer notre travail de A à Z. Pas question de sous-traiter quoi que ce soit... Nous avons commencé par la scénarisation en octobre et nous devons livrer un film de trois minutes en 3D qui sera diffusé lors d'une cérémonie le 11 mai prochain ».

Baptisée « cosmic cattle », qui signifie le bétail de l'espace avec une vache montbéliarde dans une fusée en guise de logo, l'équipe de six étudiants (Sébastien Coget, Laurent Cote, Antonin Segault, Fabrice Cote, Orianne Vigouroux et Miyang Yu) possède déjà un titre accrocheur : « La fin

des raviolis en boîte... ». Sébastien Coget en dévoile la trame : « Notre film va mettre en avant une famille qui mange un peu trop de plats surgelés. Les ustensiles de la cuisine vont ligoter la mère de famille pour confectionner un repas avec des aliments beaucoup plus sains. Au final, les enfants vont retrouver le sourire ».

### Sur le pied de guerre à 7 h 30 pour couper les pommes

Et dans le cadre de leur communication, ces étudiants ont organisé, hier midi à l'attention de leurs copains, un repas réalisé à partir de produits issus de l'agriculture locale et/ou biologique. « Nous étions sur le pied de guerre dès 7 h 30 pour préparer un menu avec le chef Christian Coindre : salade de concombres, côtelette de porc, purée et haricots verts, tarte aux pommes maison. Nous avons bossé comme des fous et nous espérons qu'entre 150 et 200 étudiants vont choisir notre menu et non pas comme souvent hamburger, frites ou pizza... », annonce le chef de projet.

Deux partenaires, Artisans du Monde à Audincourt et les Jardins d'idées de Bavans étaient également présents à l'entrée du restaurant universitaire pour proposer des dégustations aux autres étudiants. Une invitation au « bien manger » qui n'apparaît pas comme évidente pour les jeunes du campus. Peu d'entre eux ont goûté les carottes et les radis, préférant une fois encore... les frites. Preuve en était sur les plateaux au cœur de la salle du restaurant.

Lionel Vadam

Annexe 6 : article sur le Pays