



production process

Ce document est destiné à vous familiariser avec le processus de production d'un film animé.

Il décrit l'enchaînement chronologique des différentes étapes du projet ainsi que l'essentiel des actions à réaliser pour chaque phase et par chaque protagoniste.

En effet, une des clefs de la réussite du projet réside dans une collaboration fructueuse entre nous.

1/ Développement

Briefing créatif - cahier des charges:

Ces documents essentiels me permettront de bien comprendre votre souhait, de cerner l'ampleur de votre projet et de vous faire une proposition.

Pour le brief créatif il convient que vous rassembliez toutes les références graphiques et audio concernant votre marque, votre produit :

- charte graphique, typographie,
- mots clefs,
- pitch ou synopsis, message, ton,
- cœur de cible,
- vos points forts.

Pour le cahier des charges, rassemblez tout les aspects techniques :

- format,
- type de diffusion,
- délais,
- budget,
- modalités de livraisons.

Ces indications sont le départ du processus créatif. Soyez précis, opérationnel et synthétique !

Proposition :

Suite au «brief créatif» et au cahier des charges, je vais estimer le temps nécessaire à la réalisation de votre film, en tenant compte de vos délais et de votre budget. Il vous sera soumis un calendrier prévisionnel de production et un devis précisant le nombre de propositions graphiques et la qualité des livrables. La réception de votre commande marque la date de départ des délais indiqués.

Script :

Il s'agit de réaliser ensemble au cours d'une réunion, un document écrit qui raconte votre film, tel que vous l'imaginez. Il doit définir les éléments majeurs transmettant le message de votre film.

Il doit être le plus exhaustif et détaillé possible :

- la description des actions se déroulant à l'écran,
- les textes apparaissant à l'écran,
- la musique éventuelle,
- la voix-off et les dialogues,
- la durée estimative du film.

Suivant la nature de votre projet la réalisation d'un découpage technique minuté et/ou une continuité dialoguée peut être indispensable.

2/ Pré-production

Graphisme - mood board:

Je vous soumettrai une planche qui regroupera mes inspirations et servira à donner le ton et l'orientation de mes recherches graphiques sur votre projet. Une fois ces pistes validées, je pourrai créer un style visuel unique, mémorable et adapté à votre film.

Plusieurs propositions vous seront faites suivant les modalités du devis.

Story-board :

Je vais réaliser le story-board, document graphique qui découpe le script en plans. Chaque plan est illustré sommairement et annoté des divers actions et mouvements de caméras.

Le rôle principal du story-board est de s'assurer que la narration est efficace et le message correctement transmis.

Il permet de vérifier qu'aucun élément du script n'est négligé et de s'assurer de la cohésion plan par plan, séquence par séquence.

Style Frames :

Les style frames sont une alternative ou un complément au story-board. Elles définissent au plus près le graphisme et la composition d'un instant clef de votre film.

Animatique :

L'animatique est un story-board sommairement animé dont le but est essentiellement de régler le rythme de votre film et d'y adjoindre une bande sonore.

Cette étape définit la fluidité, esquisse les raccords et les mouvements.

3/ Production

Animation :

A cette étape, chaque plan sera animé séparément ainsi que les différents raccords. Le bon déroulement de cette phase nécessite (plus que pour toutes les autres) un travail en étroite collaboration, je vous tiendrai donc périodiquement informé de mes progrès. Vous aurez accès au contenu en cours d'élaboration à différents stades d'achèvement.

A son terme, je vous présenterai le projet complet dans un format léger.

4/ Livraison et paiement

Livraison :

Une fois votre projet validé, ils vous sera remis comme de convenu dans le devis. Généralement un master en haute définition ainsi qu'un fichier plus léger.

Règlement :

Un acompte de 50% à la signature du devis, le solde suivant facturation. Tout les livrables vous seront transmis à réception du règlement du solde.

Note sur la conduite du projet :

Les phases décrites sont indépendantes et systématiquement séparées par une validation ferme de votre part. Les délais indiqués pour chaque phase dans le calendrier prévisionnel de réalisation courent à compter de la réception de votre validation de la phase précédente et/ou de la transmission des éléments pré-requis.

La validation et/ou la transmission tardive des pré-requis peuvent donner lieu à une ré-évaluation du devis et du planning prévisionnel.

Feedback :

Les remarques que vous pourrez formuler au cours de chacune des phases de la production sont essentielles. La réussite du projet repose en partie sur l'échange et le travail collaboratif que nous mèneront ensemble.

Je serai toujours ravi de prendre en considération vos remarques et suggestions par téléphone, cependant il est préférable qu'un tel entretien soit suivi d'un mail détaillé confirmant vos demandes d'ajustements et modifications.

Pour toutes ces raisons, il est fortement recommandé de nommer un interlocuteur privilégié pour suivre l'avancée du projet et assurer l'interface entre vous et moi.

C'est terminé !

Merci d'avoir pris le temps de lire ce document qui, j'espère, vous aura éclairé. N'hésitez pas à me contacter pour des précisions ou de plus amples informations.



François Dettwiller

30/10/1984 - 30 ans

Réalisateur, monteur et motion-design

Chez Marine Escure
33 rue Emeriau
75015, Paris

06-68-14-94-94

francoisdettwiller@g-mail.com

Activités professionnelles

2007- maintenant

Motion-designer,
Monteur truquiste,
Infographiste.
Réalisateur.

2009

Professeur vacataire à l'IUP de Vichy section infocom (After Effects 3Dsmax).

2008

Professeur à ISIS école d'infographie (3dsmax, CAV).

2007

Monteur «Le Manuscrit du Dôme».

Formation

2014

MJM

2004-2006

Supinfocom Arles.

2003

Atelier de Sevres Paris.

2002

Bac L option CAV.

Activités personnelles

2014-maintenant

«Ministre de la propagande» La Nouvelle Manufacture.
Membre Petit Lieux d'Art Contemporain.

2011-maintenant

Directeur artistique G.S.M, Guinée Solidarité Médical.

2010-2012

Graphiste et traceur Central Parkour.

2002-2009

Organisateur et scénariste de LARP pour le G.I.G.N.

2007

Bénévole festival du court métrage de Clermont Ferrand.

Compétences

Logiciels :

Excellente maîtrise :
Photoshop, Illustrator, Première pro, After Effects.

Bonne Maîtrise :

Flash (animation 2d), Audition.
AVID, Final Cut.

Maitrise :

3Dsmax, XSI, C4D, Celtx.

Bonnes Notions :

HTML, CSS, PHP, javascript (expression after effects).

Matériel :

Captation images & son.
Cameras et réflexes numériques.
Éclairage, mise en scène, prise de son.

Bonne notions narratologie et storytelling..

Loisirs

Street Art, photographie, dessin, lecture, cinéma, typographie, Art génératif et procédural, randonnée, jeux de sociétés et jeux de rôles, optique, chimie, outil informatique, bricolage et travaux manuels, sports de combats, parkour, permaculture, pelles, znalb...