



Sœurs de pouvoir

Présenté par Agnes LAURET

Bachelor Animateur 2D/3D/VFX – STUDI (*Juin 2025*)

Présentation personnelle



Agnès LAURET | 28 ans
Ingénierie modélisation système
Diplômée de Supméca Paris (2020)

LinkedIn

Demoreel

ArtStation

Passionnée de jeux vidéo, j'aimerais me reconvertis un jour en tant que Game Designer. Le game design étant un domaine transversal mêlant technique et créativité (Modélisation, Level Design, Sound Design, Character Design, Programmation...), j'ai choisi cette formation pour monter en compétences dans ces différents domaines.

Il s'agit de mon premier court-métrage et premier projet artistique « professionnel ». C'était très enrichissant de travailler sur un projet du début à la fin et de pouvoir y apporter ma propre vision.



Fiche Technique



« Deux sœurs se voient offrir un mystérieux bracelet par leur grand-mère qui va réveiller un pouvoir enfoui en elles »

Titre : Sœurs de Pouvoir

Réalisateur : Agnès LAURET

Genre : Fantastique

Format : 1920x1080

Durée : 1min55

Année : 2025

Catégorie : Hybride (3D et 2D)

Logiciels : Blender,
Photoshop,
After Effect

Sommaire



Visionnage du court-métrage5

Pré-production.....6

Intention, Direction artistique, Scénarisation, Character Design, Layout, Mise en scène, Gestion de projet

Production32

3D Character Design, 3D environment Design, Prop Design, Mise en place, Lighting, Animation, Animation 2D

Post-Production.....63

Effets spéciaux, Compositing, Habillage graphique, Montage

Visionnage de la Demoreel75



Court-métrage

[Lien Youtube](#)

[Lien Vimeo](#)



Pré-production

- Intention.....7
 - Direction artistique.....8
 - Scénarisation.....10
 - Character Design.....13
 - Layout.....19
 - Mise en scène.....23
 - Gestion de projet.....30
- 

Note d'intention

L'histoire est basée sur un **projet d'écriture** basé sur un univers héroïque fantasy.

Le thème de la **relation fraternelle** me tient à cœur parce que j'ai une sœur et c'est un thème qui plaît au public auquel il peut facilement s'identifier. On peut noter d'ailleurs que les deux prénoms Celia et Alice sont des anagrammes, illustrant la connexion forte qui existe entre elles.

L'héritage du bracelet de la grand-mère à ses petites-filles symbolise la **transmission de mémoire** entre les générations.

La **musique** a joué un rôle central dans la construction du scénario.



Direction Artistique

3D Références

Animation 3D Disney/Pixar :

- Personnages stylisés (traits arrondis, grands yeux)
- Esthétique soignée et colorée (palettes vives et harmonieuses)

→ Idéal pour transmettre des émotions et pour traiter les thèmes des liens familiaux.



Encanto



La Reine des Neiges



Vaiana



Raiponce



Coco

Direction Artistique

2D Références

Enluminures gothiques :

- Couleurs vives (bleu/rouge/vert)
- Marges architecturées et décorées, décors texturés
- Identité graphique reconnaissable, caractéristique des manuscrits anciens et donne une impression de sacré.



Scène d'exposition

En forêt de nuit, une chouette est posée dans un arbre. On aperçoit une maison au loin.

La chouette s'envole vers la maison.

La chouette se pose sur une fenêtre de la maison, on distingue une silhouette derrière la vitre.





Scène 1 – Le rez-de-chaussée

Clotilde se tient face à la cheminée.
Celia court vers sa grand-mère pour lui faire un câlin.
Clotilde attrape une boîte qui était posée sur la cheminée et la tend à Celia.
Elle lui fait signe de ne pas poser de questions,
Celia se retourne perplexe et repart.
Celia commence à monter les marches et se retourne vers sa grand-mère.
Sa grand-mère lui sourit et lui fait un clin d'œil.
Celia se retourne et regarde la boîte.

Scénarisation

Scène 2 – La chambre

Celia pose la boîte sur son bureau.

Alice se réveille, Célia la regarde et regarde de nouveau la boîte.

Elle ouvre la boîte, découvre un bracelet et le prend pour l'inspecter.

Alice s'approche de sa sœur et tend sa main pour toucher le bracelet. En le touchant, elle et sa sœur Alice sont enveloppées de lumière. On aperçoit une vision de la grand-mère plus jeune qui découvre ses pouvoirs. Plus elle grandit et plus ses pouvoirs sont puissants.

Plus elle vieillie et plus ses pouvoirs faiblissent. Une fois très âgée, elle enferme toute la magie qui lui reste dans son bracelet.

La vision est terminée, les filles lâchent le bracelet qui tombe par terre et s'éteint.

La magie s'imprègne dans les deux sœurs.

On distingue dans leurs pupilles un éclair de magie.



Character Design

Références pour Celia et Alice

Héroïne Disney

- Cherche un sens à sa vie, souvent lié à un appel intérieur
- Indépendante mais très influencée par l'attachement familial
- Montre une vraie force intérieure plutôt que de dépendre d'un héros



Daphné et Agnès



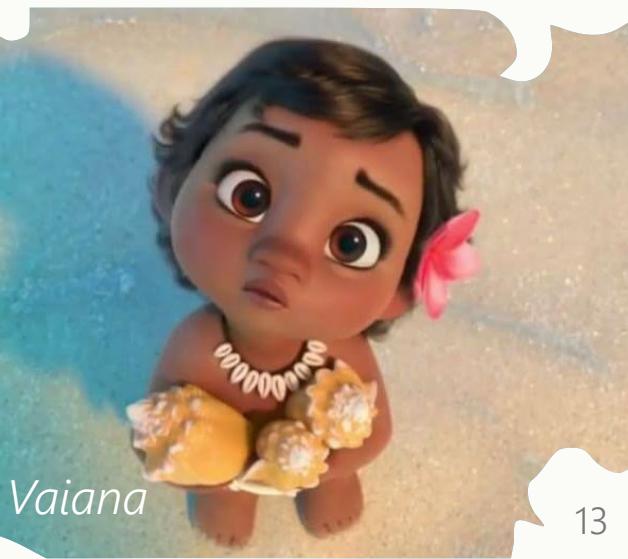
Vaiana et Siméa



Elsa et Anna



Mirabelle

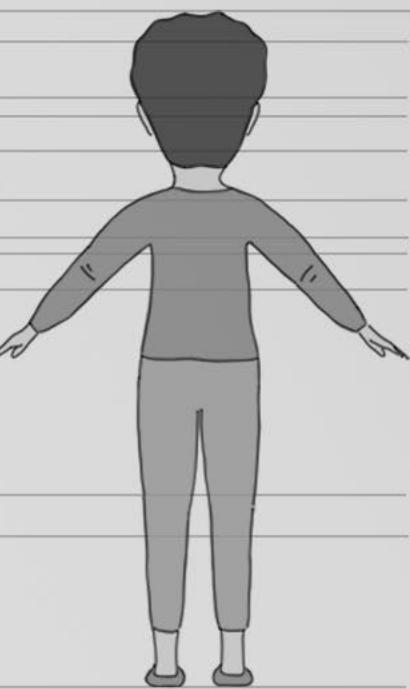
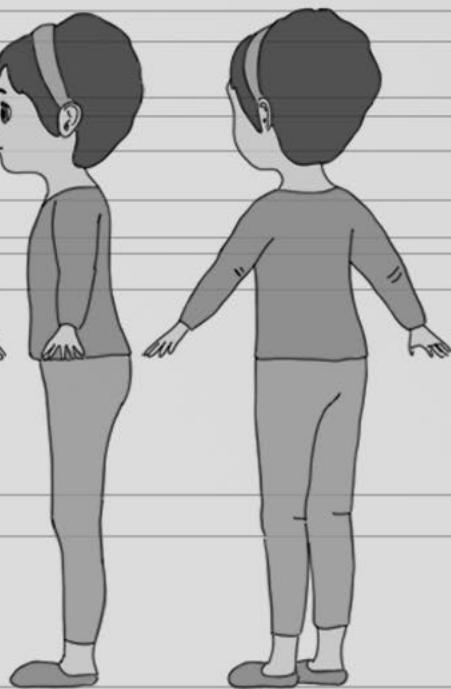


Vaiana

Character Design

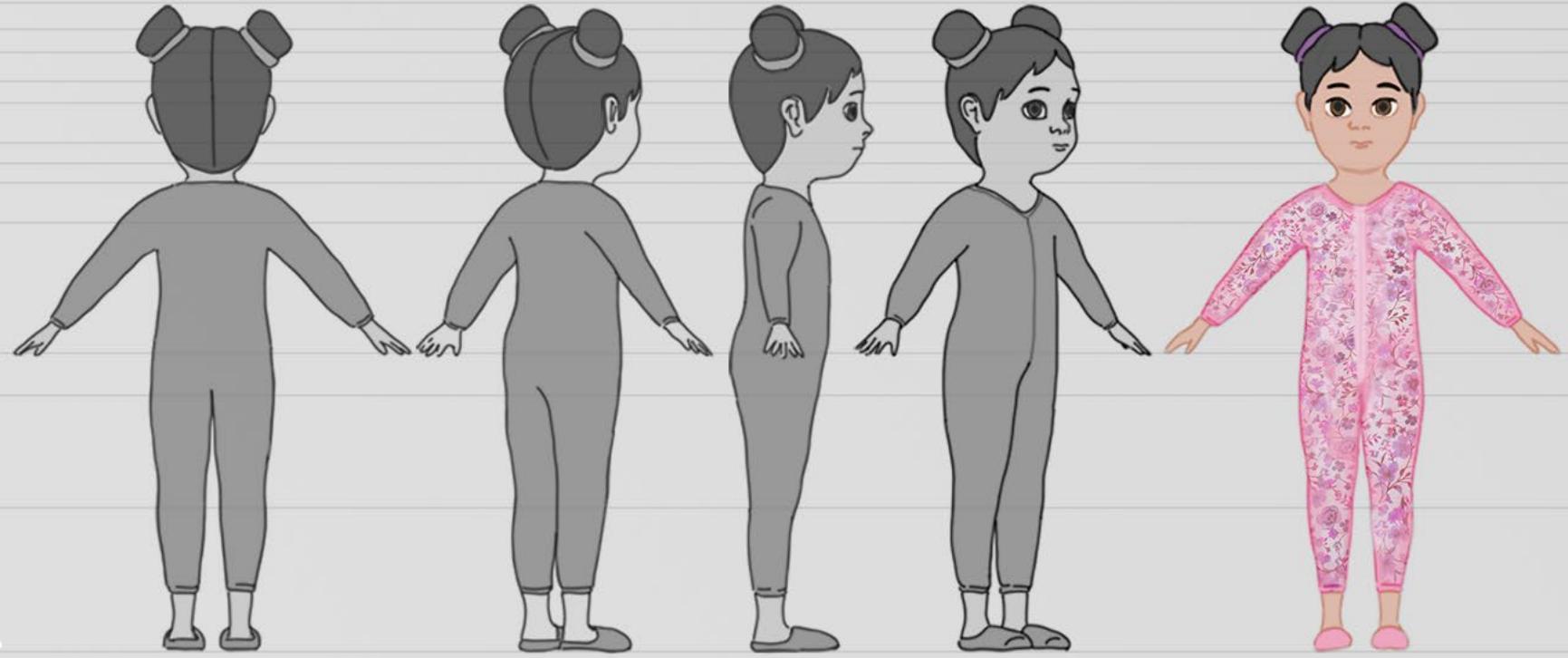
Celia

10 ans, 1m40



Alice

7 ans, 1m20



Character Design

Références pour Mamie Clotilde

Grand-mère Disney

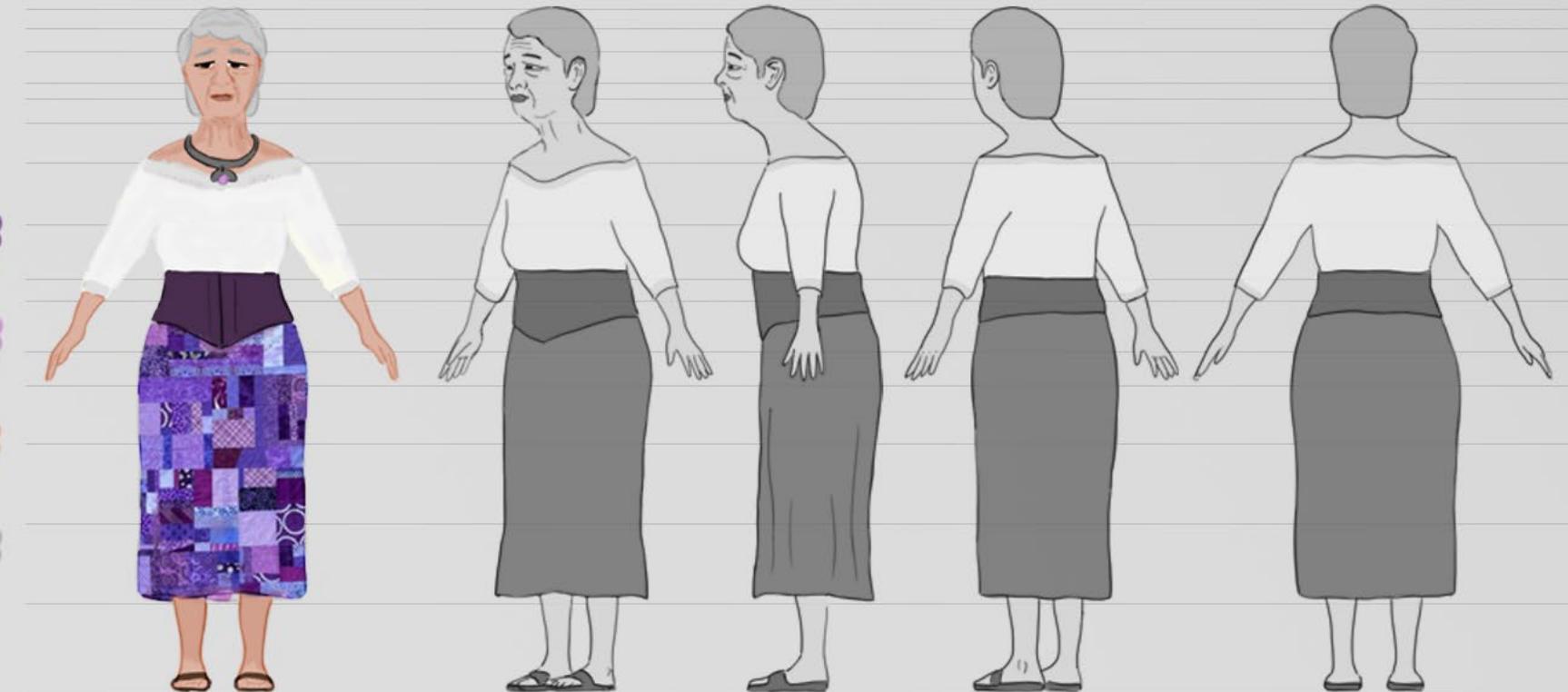
- Rôle de guide spirituel/mentor, pouvoirs mystiques ou d'une connexion spéciale avec la nature ou les esprits
- Côté folklorique ou décalé
- Offre un amour protecteur et profond

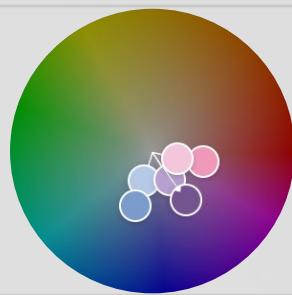


Character Design

Mamie Clotilde

65 ans, 1m70





Références

Architecture médiévale :

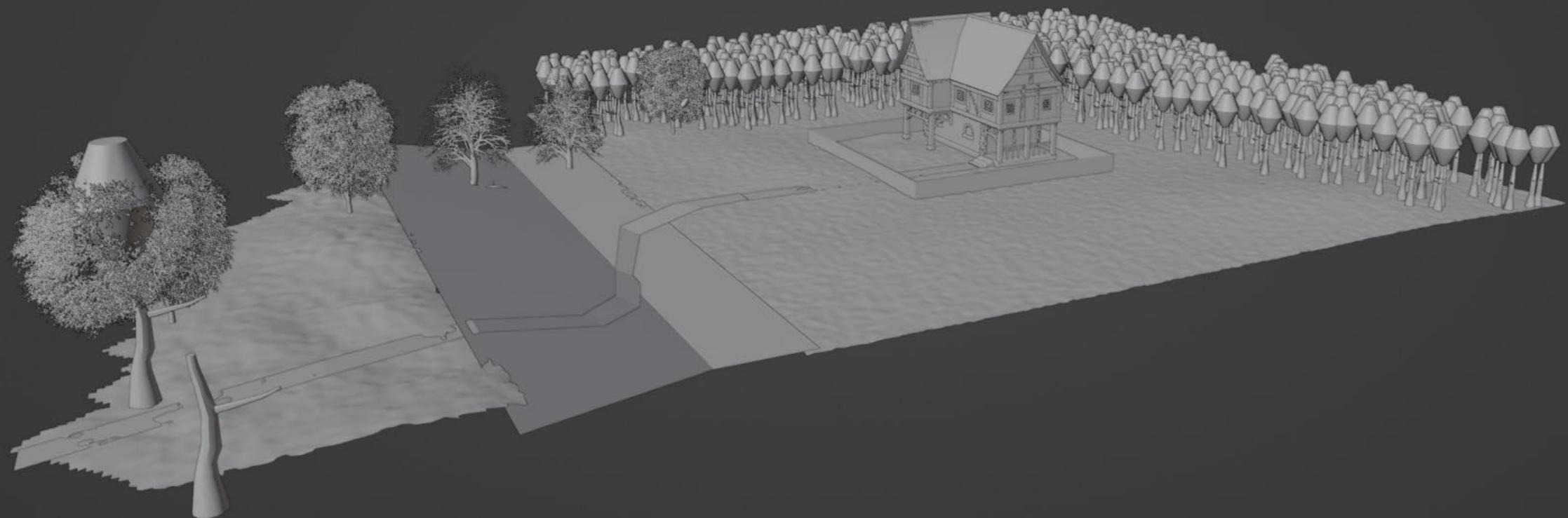
- Maisons à colombages en pierre et bois
- Couleurs naturelles
- Meubles en bois et éclairages à la bougie



Pré-production

Layout

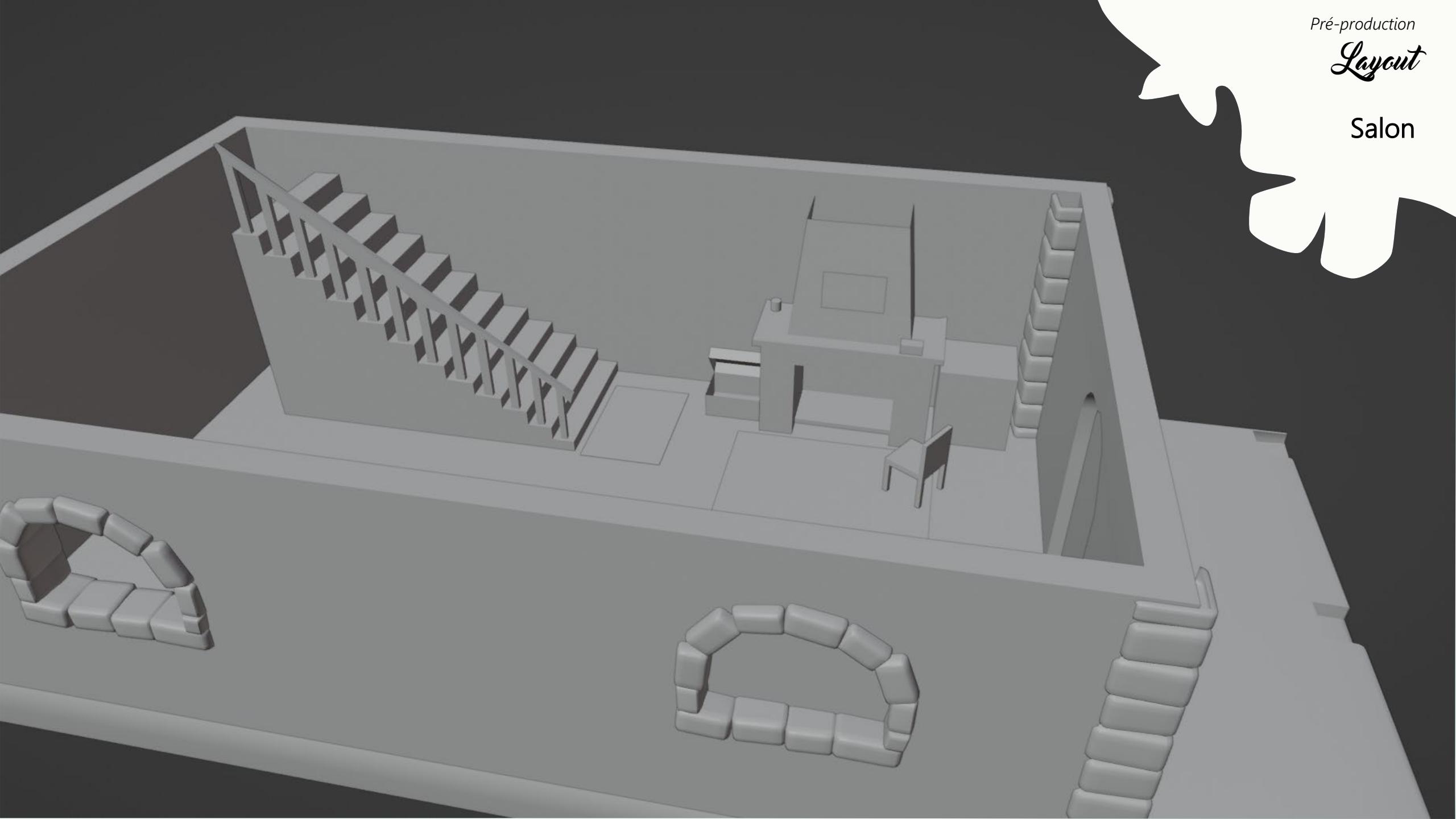
Extérieur



Pré-production

Layout

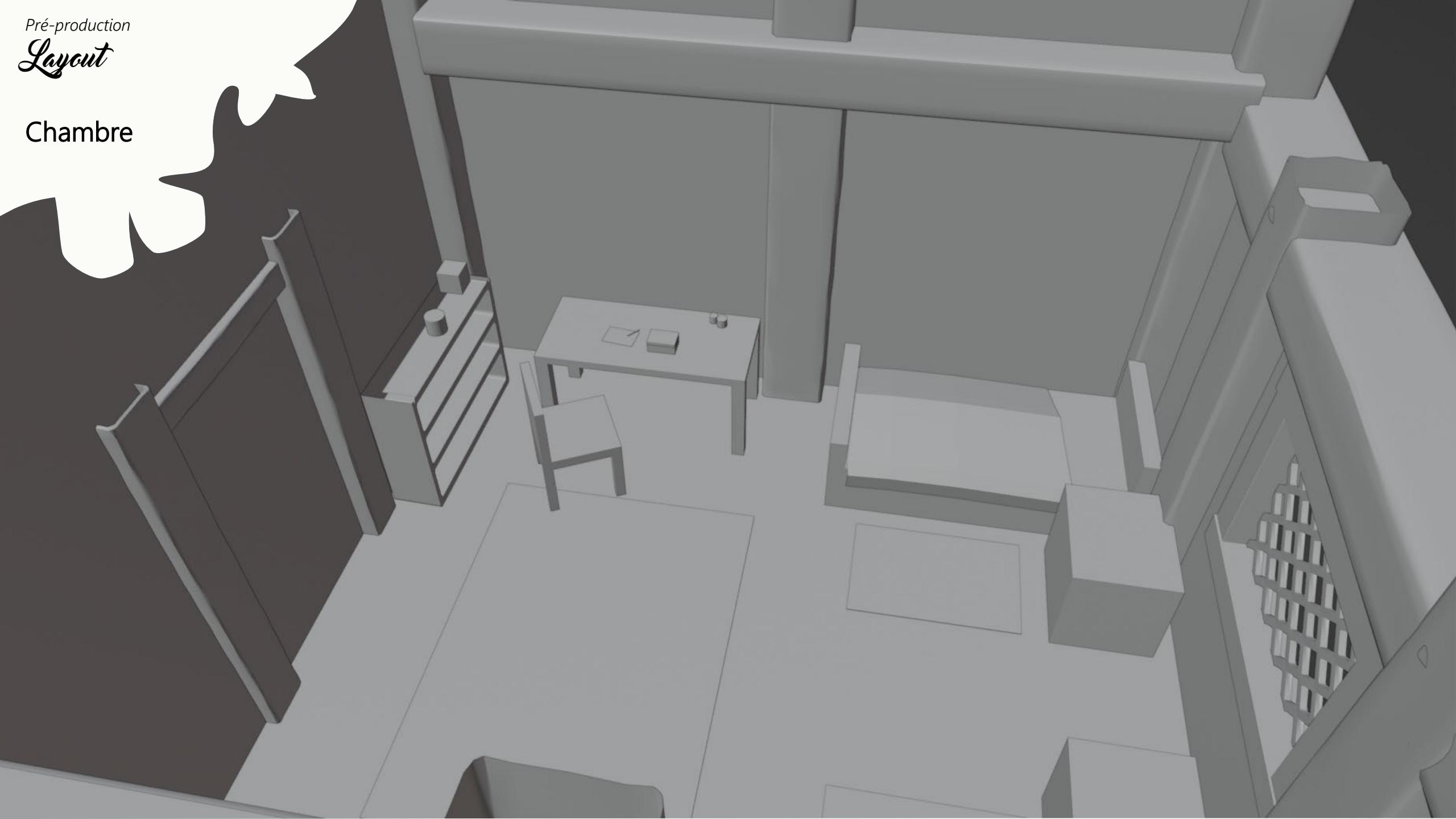
Salon

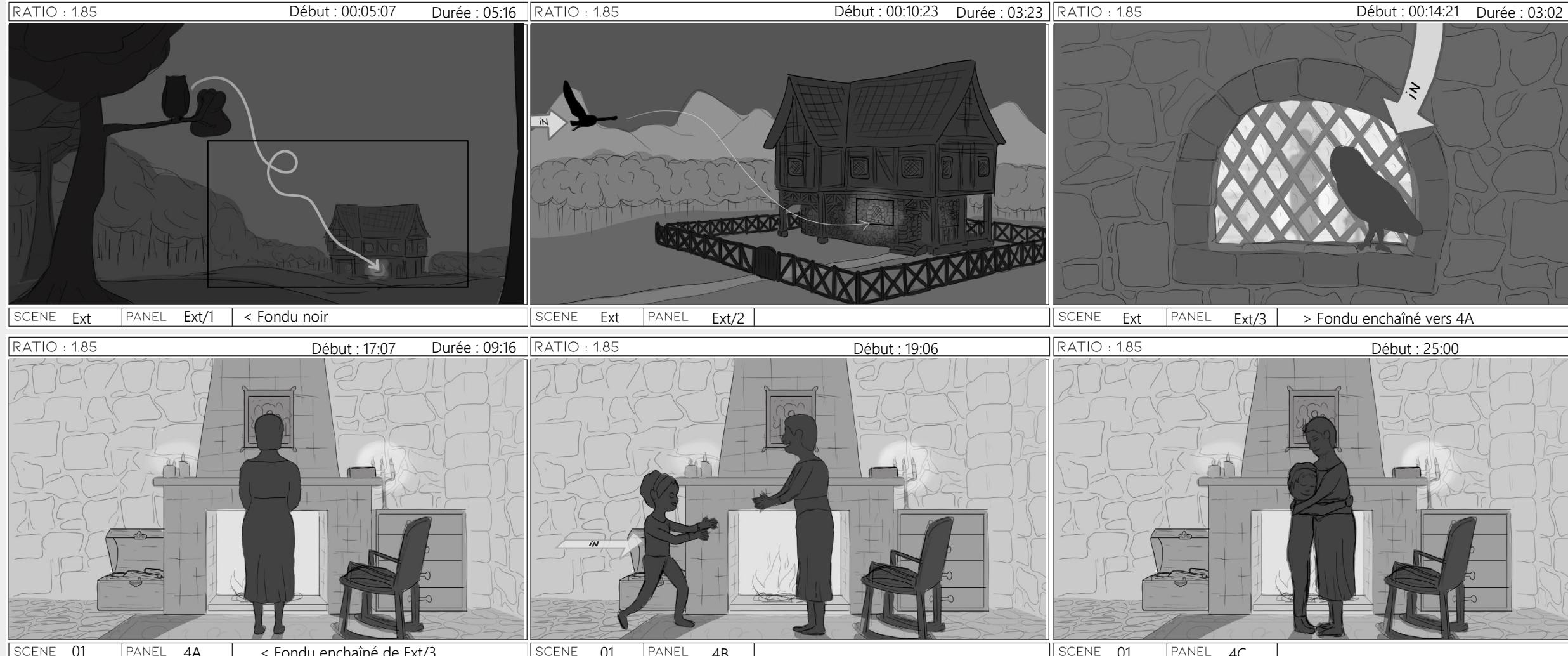


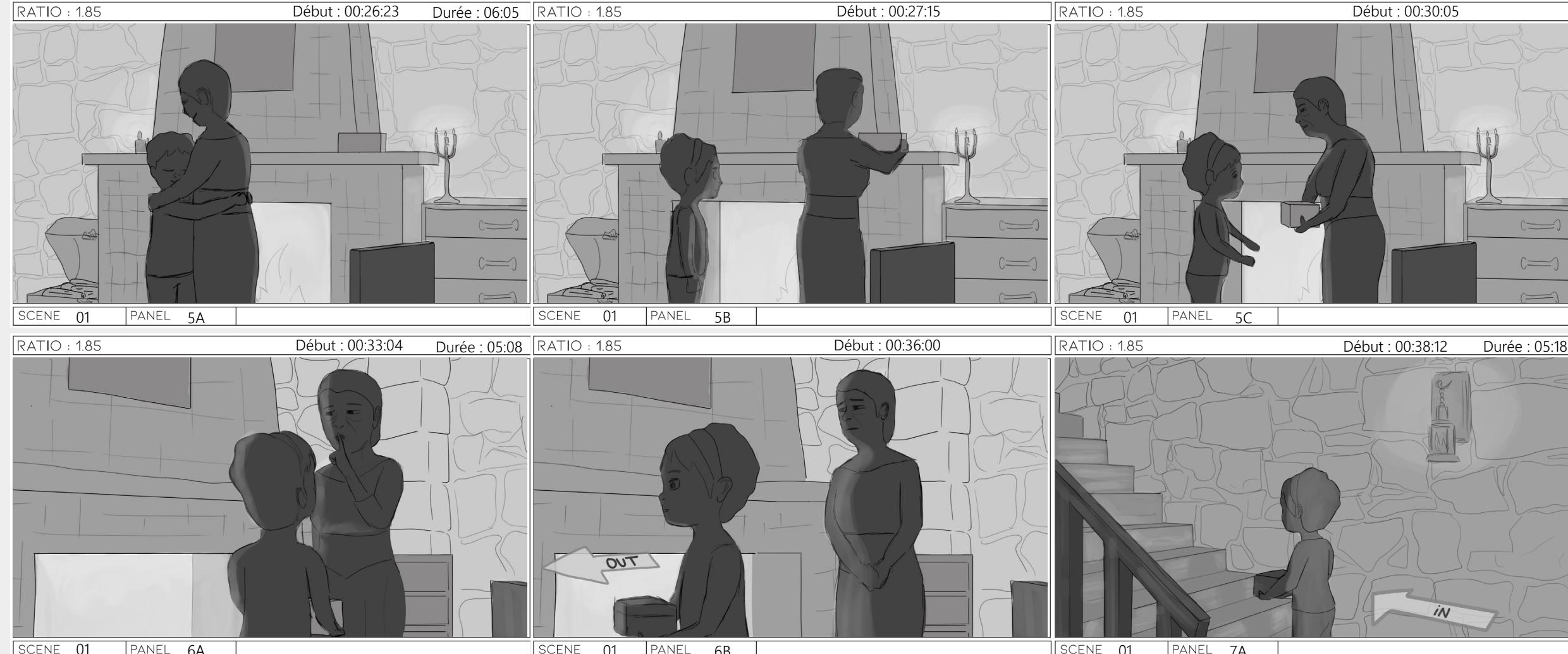
Pré-production

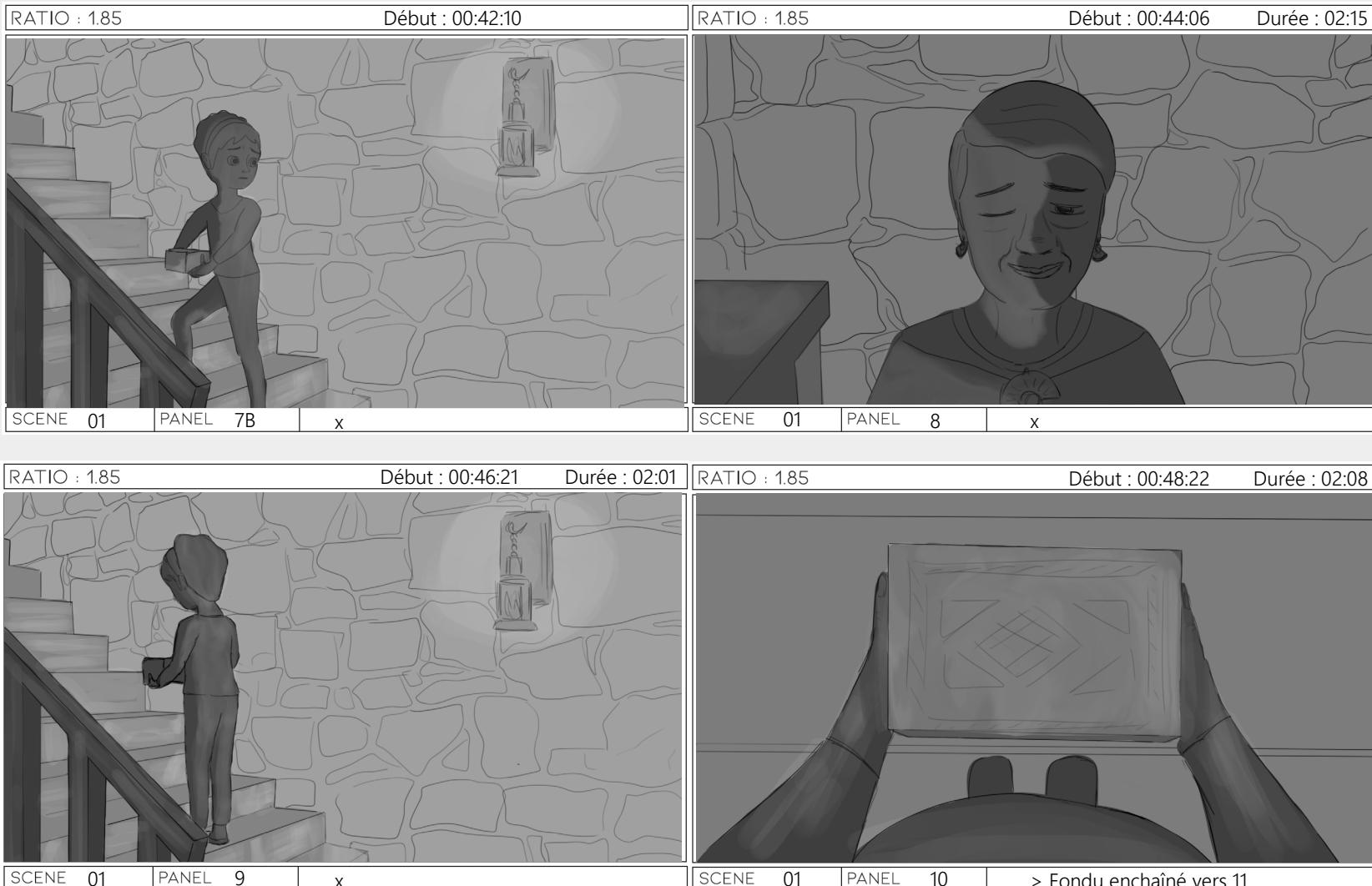
Layout

Chambre



Mise en scène

Mise en scène

Mise en scène

Mise en scène

RATIO : 1.85

Début : 00:50:07 Durée : 02:06



SCENE 2 PANEL 11 < Fondu enchaîné de 10

RATIO : 1.85

Début : 00:52:13 Durée : 06:06



SCENE 2 PANEL 12A

RATIO : 1.85

Début : 00:55:20



SCENE 2 PANEL 12B

RATIO : 1.85

Début : 00:57:00



SCENE 2 PANEL 12C

RATIO : 1.85

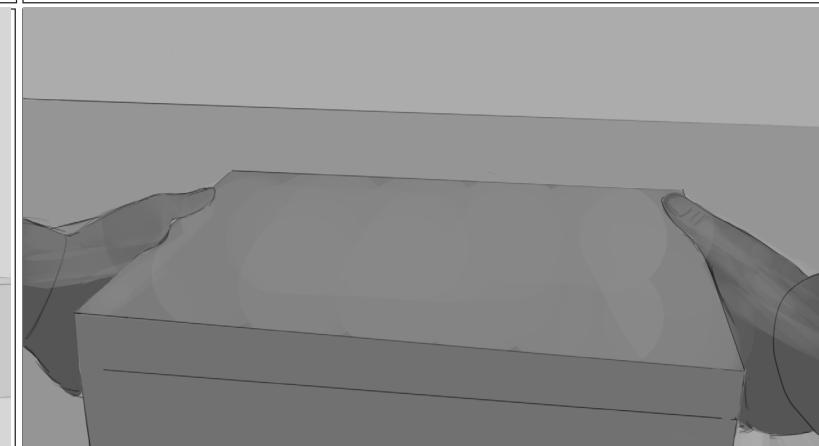
Début : 00:57:20



SCENE 2 PANEL 12D

RATIO : 1.85

Début : 00:58:19 Durée : 02:22



SCENE 2 PANEL 13A

Mise en scène

Mise en scène

RATIO : 1.85

Début : 01:21:16



SCENE 2 PANEL 15D

RATIO : 1.85

Début : 01:27:18



SCENE 2 PANEL 15E

RATIO : 1.85

Début : 01:29:11



SCENE 2 PANEL 15F > Zoom et fondu au blanc

RATIO : 1.85

Début : 01:32:13 Durée : 02:13



SCENE 2 PANEL 16A < Dézoom et fondu au blanc

RATIO : 1.85

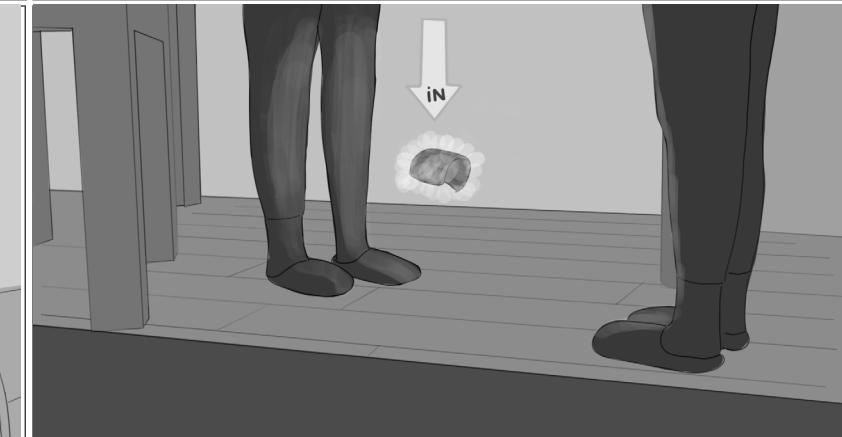
Début : 01:33:17



SCENE 2 PANEL 16B

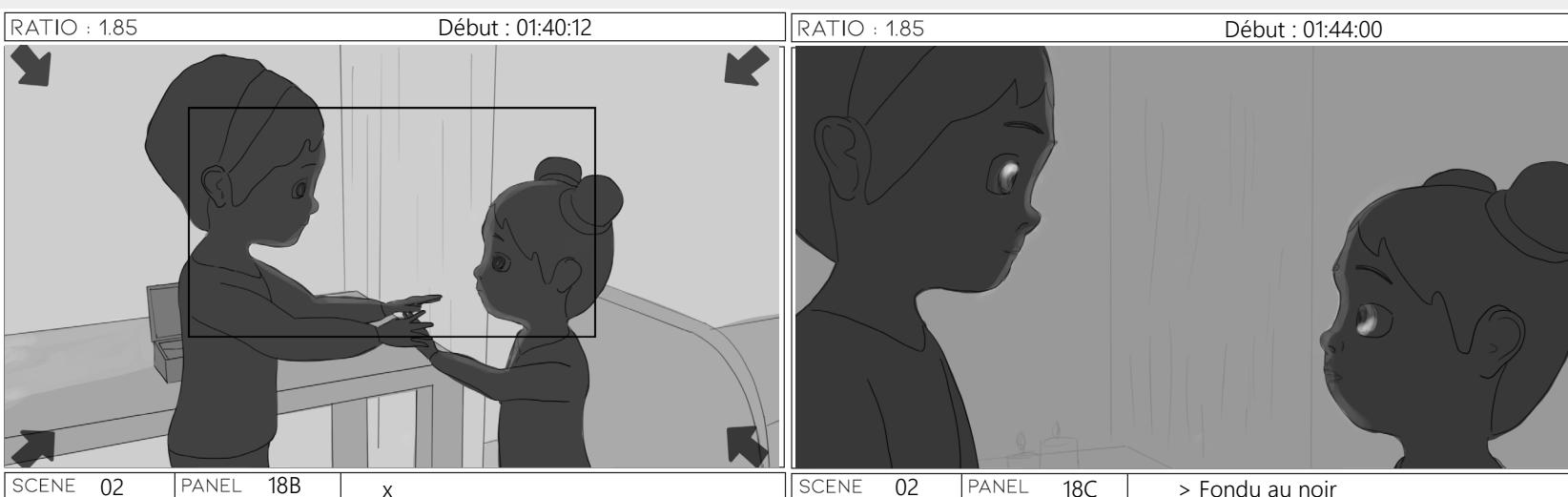
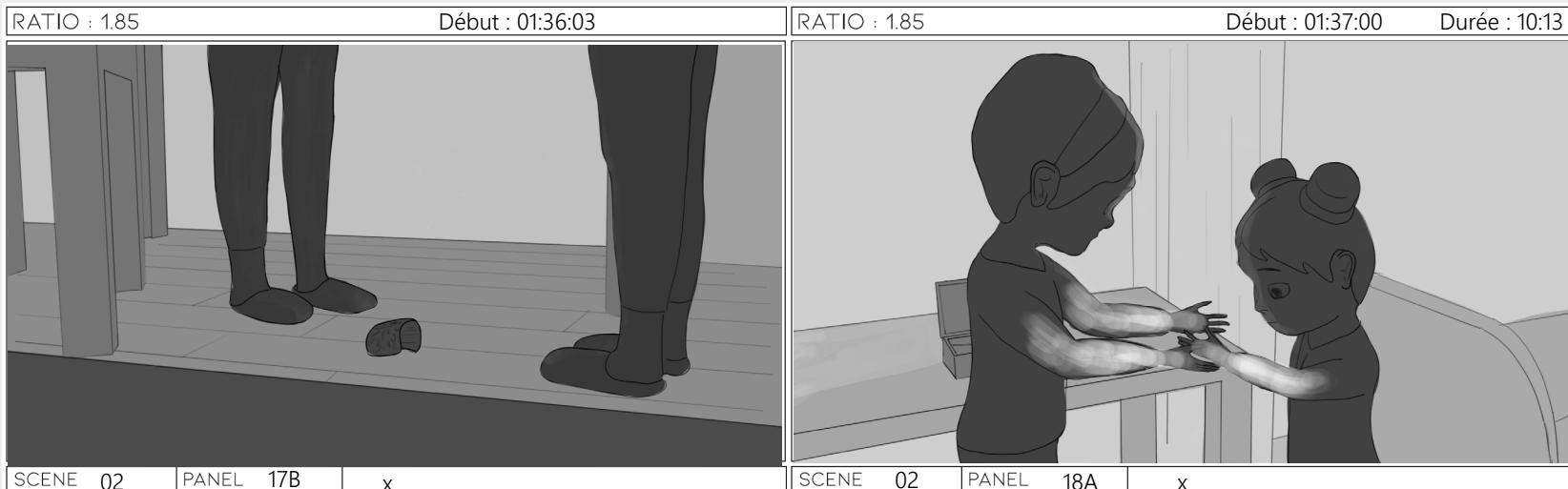
RATIO : 1.85

Début : 01:35:00 Durée : 02:13



SCENE 2 PANEL 17A

Mise en scène



Découpage technique

opérateur	signature	Vignette	Lieu	Action	Caméra	Audio	Unité	Fen	Durée	Cumulative	Prononciation
Seff1	1		Extérieur de la maison, vue extérieure de la maison.	Chouette pose sur un arbre en premier plan, maison au loin, la chouette s'envole.	Plan général sur la maison	Ambiance fond de nuit Bruits de chouette	00:05:07	00:10:23	00:05:16	00:05:16	Fond du noir en mélée C'est en corde
Seff2	2		Extérieur de la maison, vue extérieure de la maison.	La chouette vole vers la maison, maison plus proche		Ambiance fond de nuit	00:10:23	00:16:21	00:03:23	00:09:15	C'est en envol et corde
Seff3	3		Extérieur de la maison, tendance vers le chouette.	La chouette se pose sur le rebord de la fenêtre, on distingue l'intérieur de la maison à travers la vitre	Plan rapproché de la fenêtre	Ambiance fond de nuit	00:16:21	00:17:23	00:03:02	00:12:17	Fond en arrivée Fond en échappée en sortie
V4	4A		Rez-de-chambre maison, face à la cheminée	La grand-mère se tient debout devant la cheminée.	Plan d'ensemble, grand-mère de dos	Ambiance intérieure feu de cheminée	00:17:07	00:19:06			
	4B			Colle couvert dans une poche pour faire un bracelet.	Ambiance intérieure feu de cheminée Bruits de pas	00:19:06	00:25:00	00:09:16	00:21:17	Fond en sortie C'est en corde	
	4C			Colle et la grand-mère se font un clin d'œil.	Ambiance intérieure feu de cheminée	00:25:00	00:26:23				
V5	5A		Rez-de-chambre maison, face à la cheminée	Colle et la grand-mère se font un clin d'œil.	Plan tendanciel	Ambiance intérieure feu de cheminée	00:26:23	00:27:15			
	5B			Le grand-mère attrape ses bracelets posés sur la cheminée.	Ambiance intérieure feu de cheminée	00:27:15	00:30:09	00:06:05	00:27:22	C'est en sortie et partie	
	5C			Le grand-mère attrape ses bracelets. Colle.	Ambiance intérieure feu de cheminée	00:30:05	00:30:04				
V6	6A		Rez-de-chambre maison, face à la cheminée	Le grand-mère fait comprendre qu'il s'agit d'un secret.	Contre-plongé grand-mère de dos	Ambiance intérieure feu de cheminée, "clique" de la grand-mère	00:30:04	00:36:00			
	6B			Colle s'en va	Ambiance intérieure feu de cheminée	00:36:00	00:39:12			C'est en sortie et partie	
	7A			Colle ramasse vers les cordées	Plan tendanciel	Ambiance intérieure feu de cheminée	00:39:12	00:42:39			
V7	7B		Rez-de-chambre maison, dans les cordées	Colle s'arrête, et se retournes vers la grand-mère	Ambiance intérieure feu de cheminée	00:42:39	00:44:00		00:05:50	00:29:00	C'est en sortie et partie
	8A			Le grand-mère la regarde, lui fait un clin d'œil	Plan, Plan épaulé sur la grand-mère	Ambiance intérieure feu de cheminée	00:44:06	00:46:21	00:02:15	00:41:15	C'est en sortie et partie
V9	9		Rez-de-chambre maison, dans les cordées	Colle se retournes et regarde les bracelets	Ambiance intérieure feu de cheminée	00:46:21	00:49:22	00:02:01	00:43:36	C'est en sortie et partie	
V10	10		Rez-de-chambre maison, dans les cordées	Colle tient la bracelet dans son main	Plan d'insert sur la bracelets, plan générique	Ambiance intérieure feu de cheminée (unison)	00:49:22	00:51:06	00:02:08	00:41:00	Fond en sortie

11	11		Chambre des filles, vue de la fenêtre	Colle sur la bouteille de jus d'orange et bracelet	Plan générique	Gros plan sur la bouteille	00:51:01	00:51:20	00:02:06	00:42:10	Fond en sortie et partie C'est en corde
12	12		Chambre des filles, vue de la fenêtre	Colle se relâche vers la fenêtre			00:51:20	00:51:50			
13	13		Chambre des filles, vue de la fenêtre	Se relâche vers la bouteille et la grande gomme			00:51:50	00:52:00	00:01:06	00:43:21	C'est en sortie et partie
14	14		Chambre des filles, vue de la fenêtre	Colle se relâche vers la bouteille			00:52:00	00:53:00			
15	15		Chambre des filles, vue de la fenêtre	Colle vers la bouteille	Plan générique	Gros plan sur la bouteille	00:53:00	00:53:02	00:01:08		
16	16		Chambre des filles, vue de la fenêtre	Colle appuie sa main pour prendre la bouteille			00:53:02	00:53:10			
17	17		Chambre des filles, vue de la fenêtre	Allo, tout ce malin pour trouver le bracelet	Plan rapproché	Plus ralenti	00:53:10	00:54:03	00:01:03	00:43:20	C'est en sortie
18	18		Chambre des filles, vue de la fenêtre	Les deux soient vont shopping dans une boutique			00:54:03	00:45:10			Fond en sortie et partie
19	19		Chambre des filles, vue de la fenêtre	Le grand-mère joue qui fait de la magie	Image 1D		00:54:10	00:54:12			
20	20		Chambre des filles, vue de la fenêtre	Le grand-mère joue qui fait de la magie	Image 2D		00:54:12	00:55:00			
21	21		Chambre des filles, vue de la fenêtre	Le grand-mère joue qui fait de la magie	Image 3D		00:55:00	00:55:16			Fond en sortie et partie
22	22		Chambre des filles, vue de la fenêtre	Le grand-mère joue qui fait de la magie	Image 4D		00:55:16	00:57:10			
23	23		Chambre des filles, vue de la fenêtre	Le grand-mère joue qui fait de la magie	Image 5D		00:57:10	00:57:20			
24	24		Chambre des filles, vue de la fenêtre	Retour sur les deux soient et la bouteille	Plan rapproché	Plus ralenti	00:57:20	00:57:37			
25	25		Chambre des filles, vue de la fenêtre	Colle et Allo, j'ouvre la bouteille qui roule			00:57:37	00:58:00	00:02:05	00:43:04	Fond en sortie et partie C'est en corde
26	26		Chambre des filles, vue de la fenêtre	La bouteille tombe par terre			00:58:00	00:58:03			
27	27		Chambre des filles, vue de la fenêtre	Elle ouvre la bouteille			00:58:03	00:58:05	00:02:04		
28	28		Chambre des filles, vue de la fenêtre	La bouteille roule			00:58:05	00:58:08			
29	29		Chambre des filles, vue de la fenêtre	La magie - Dépêche dans les deux filos	Plan rapproché	Plus ralenti	00:58:08	00:58:12			
30	30		Chambre des filles, vue de la fenêtre	Elle se regardent dans les yeux			00:58:12	00:58:15			
31	31		Chambre des filles, vue de la fenêtre	Les deux soient rient / Rire			00:58:15	00:58:18			

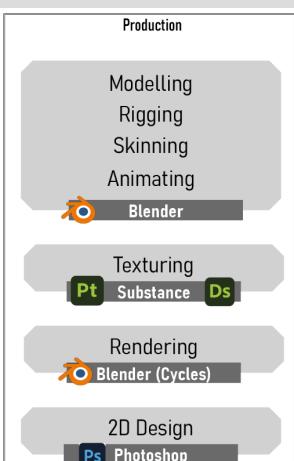
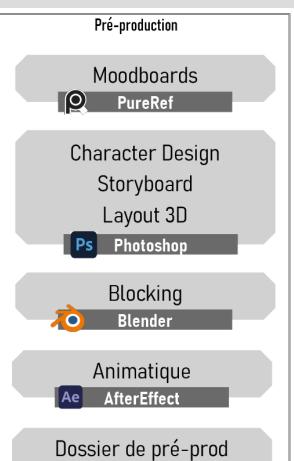
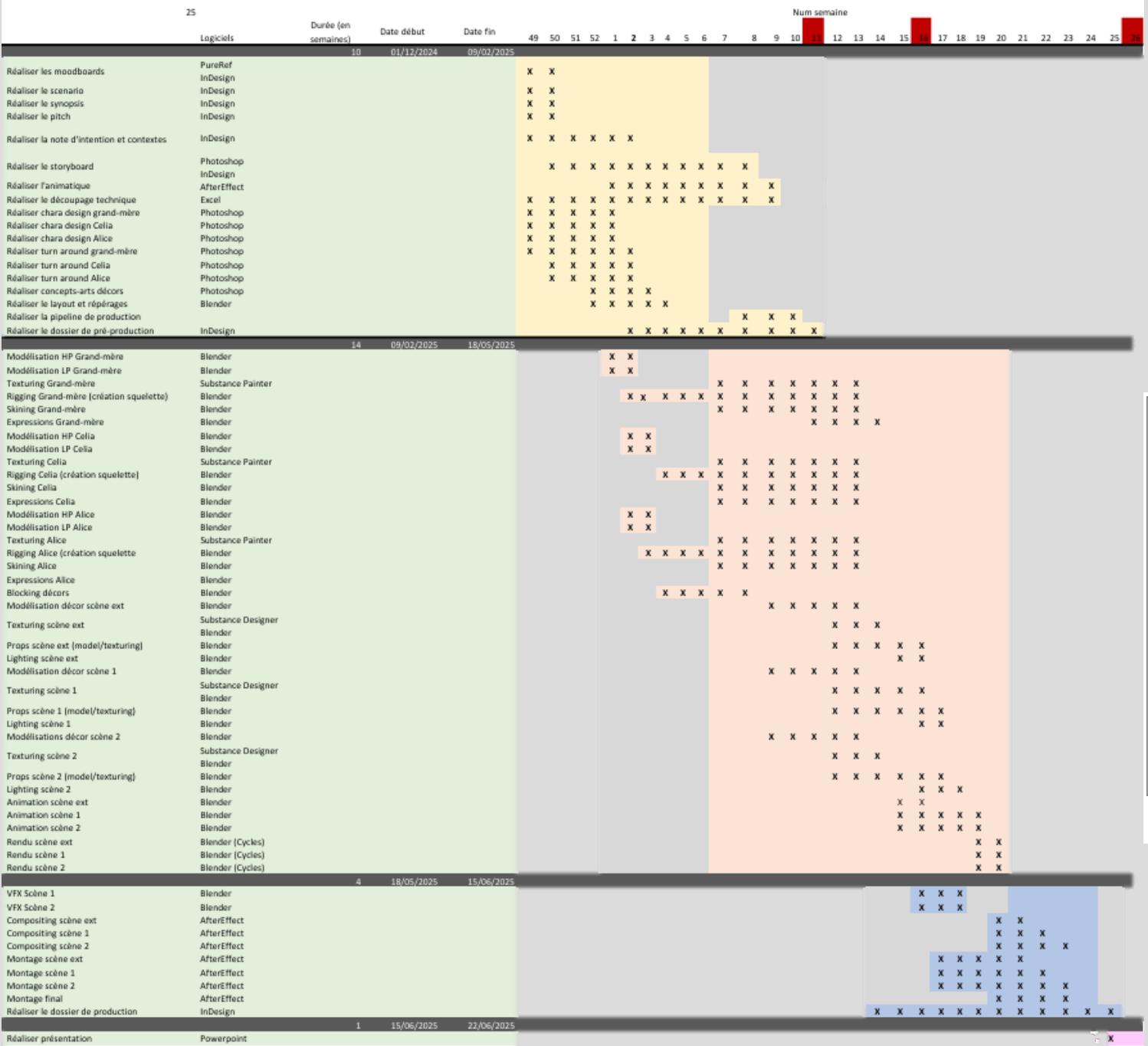
Animatique



Lien

Gestion de projet

Planning/Pipeline





Production

3D Character Design.....33

Envrionment Design.....37

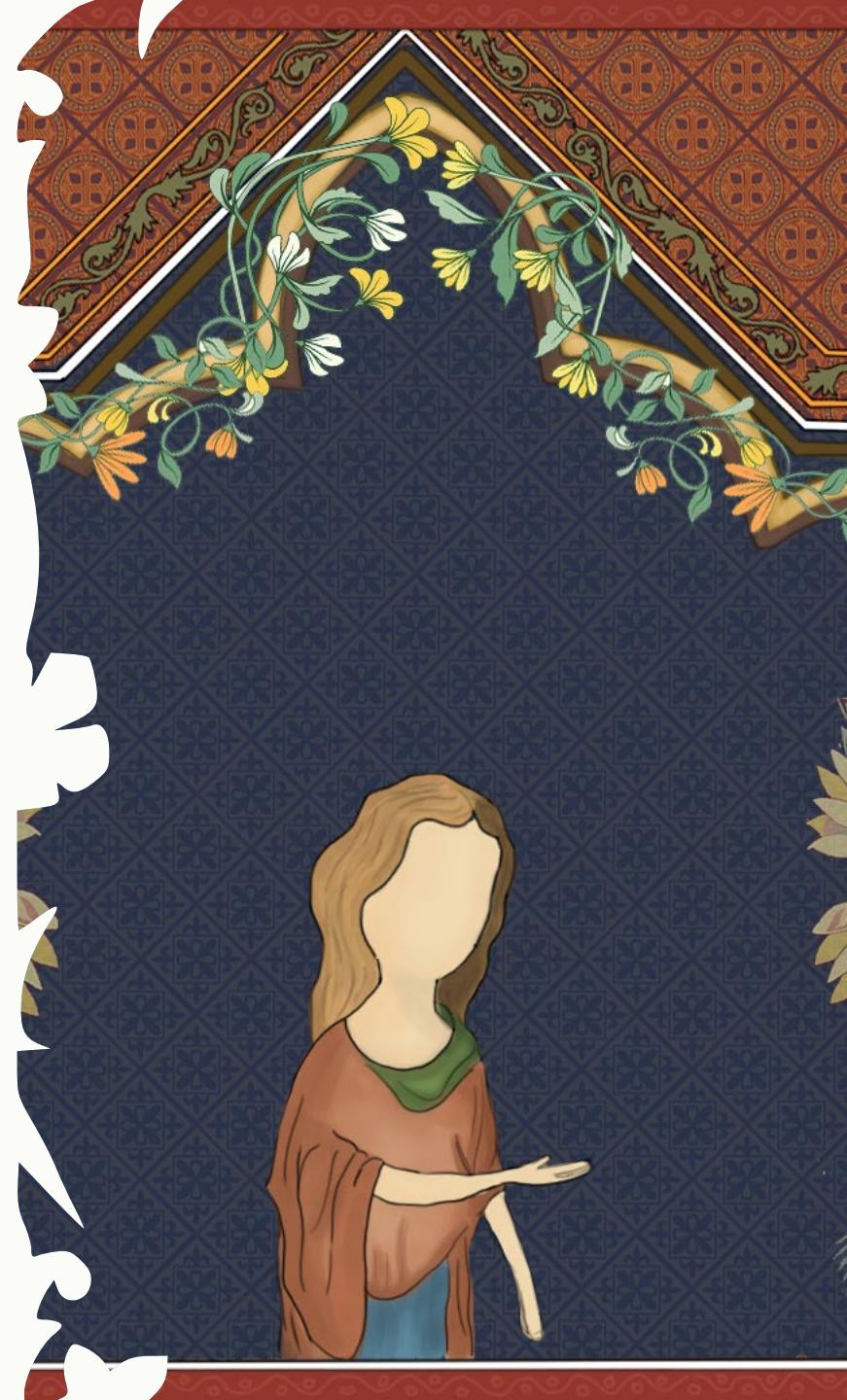
Prop Design.....40

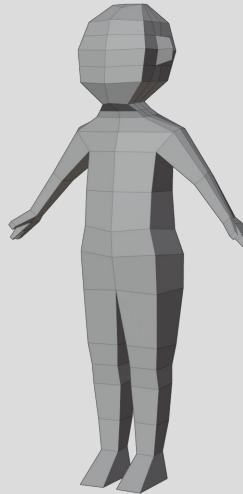
Mise en place.....49

Lighting.....55

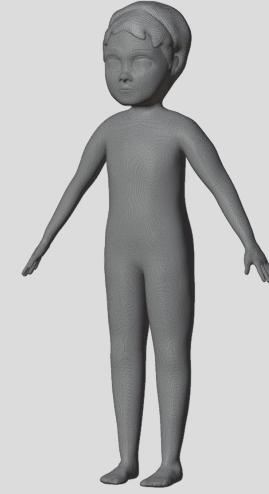
Animation.....58

2D Animation.....61

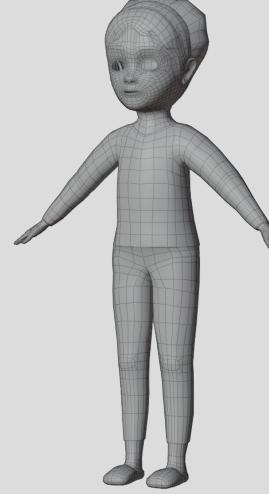




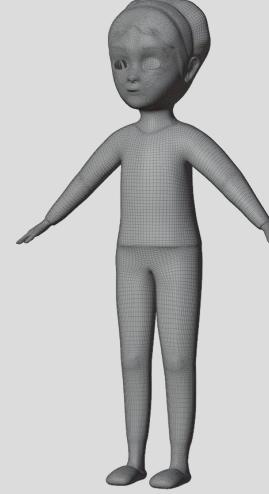
Blocking (572)



Sculpting (1,3 millions)



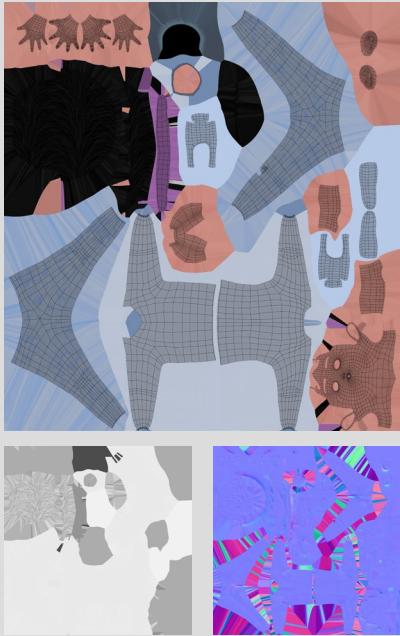
Retopology (11,5k)



High poly (185k)



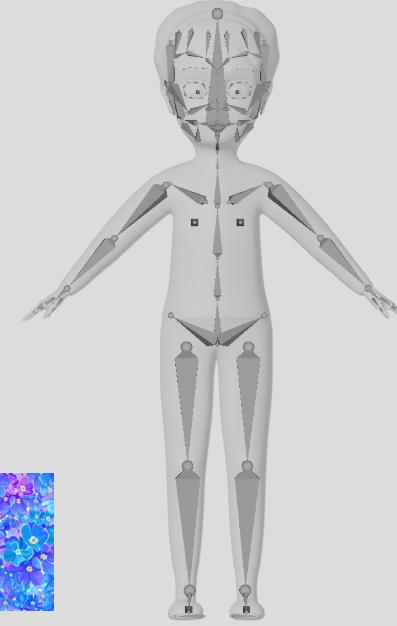
Texturing



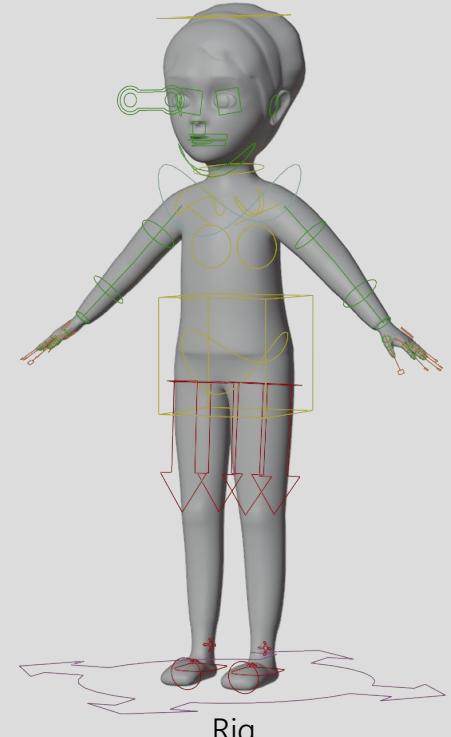
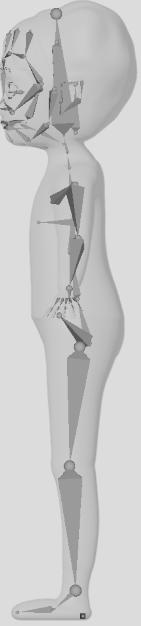
Texture Maps



Metarig



Metarig



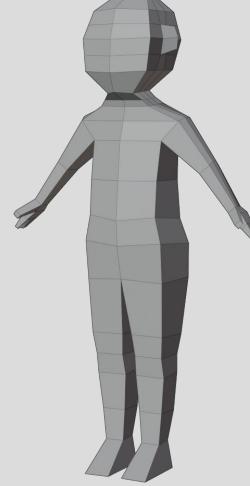
Rig

3D Character Design

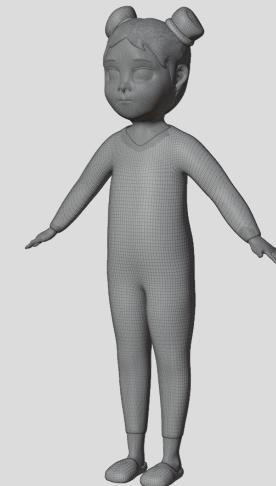
Alice



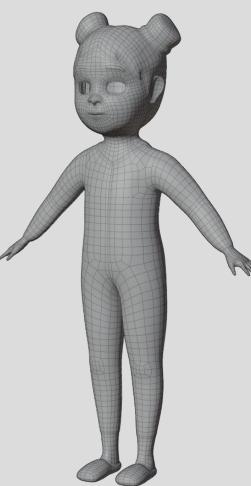
Blocking (572)



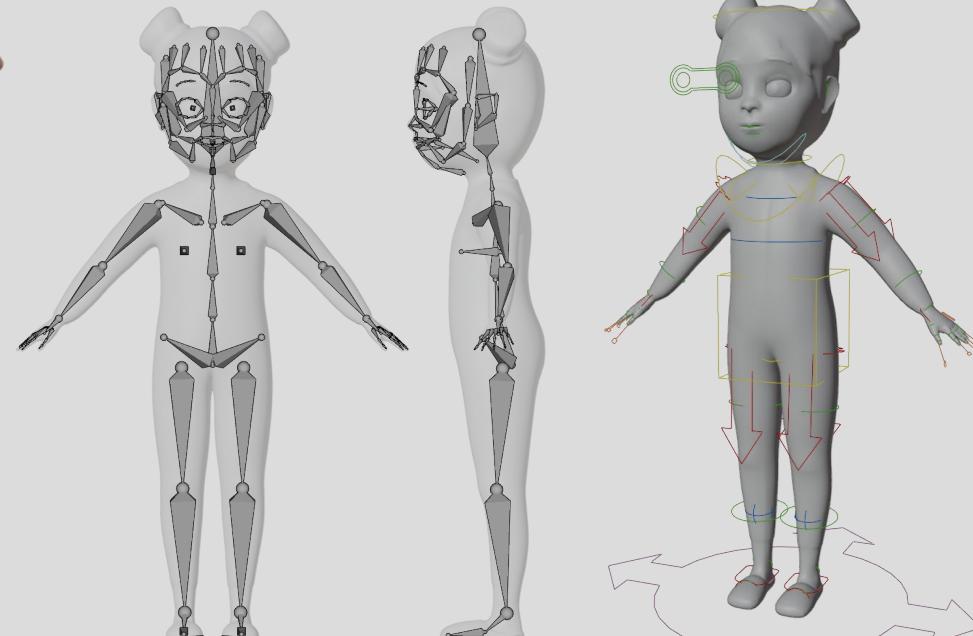
Sculpting (1,3 millions)



Retopology (14k)



High poly (235k)



Metarig

Rig



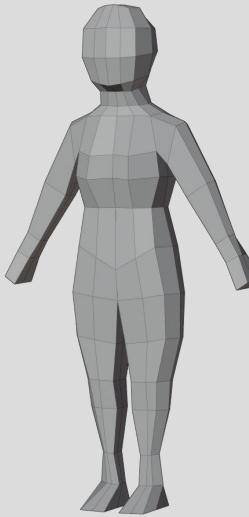
Texturing



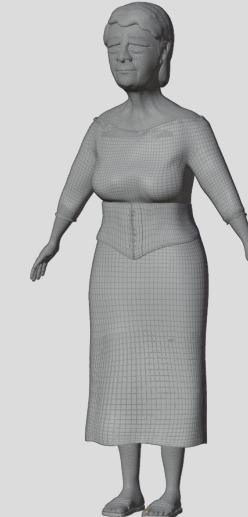
Texture Maps

3D Character Design

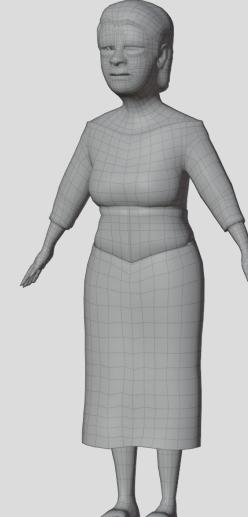
Clotilde



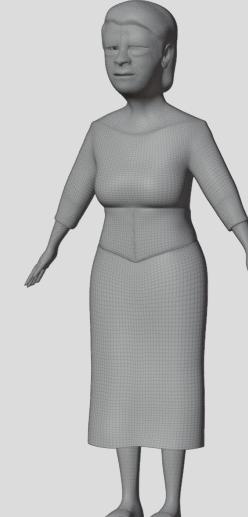
Blocking (665)



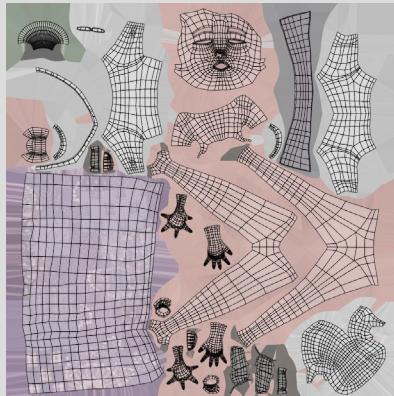
Sculpting (1,7 millions)



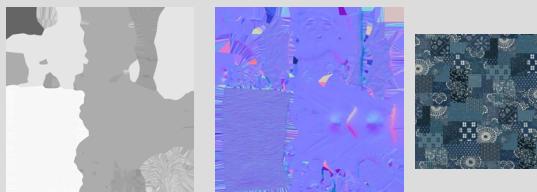
Retopology (11k)



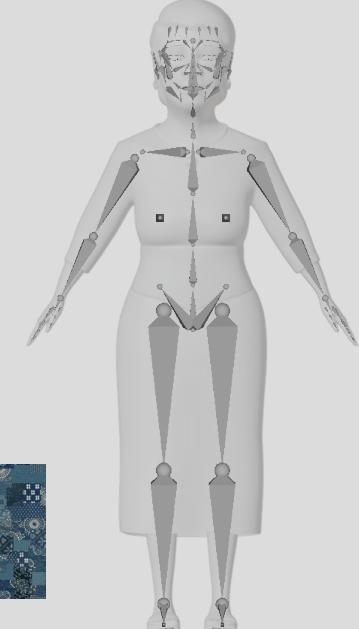
High poly (185k)



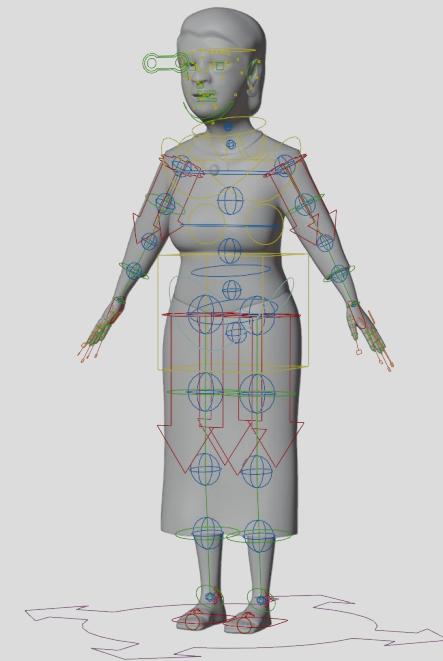
Texturing



Texture Maps



Metarig

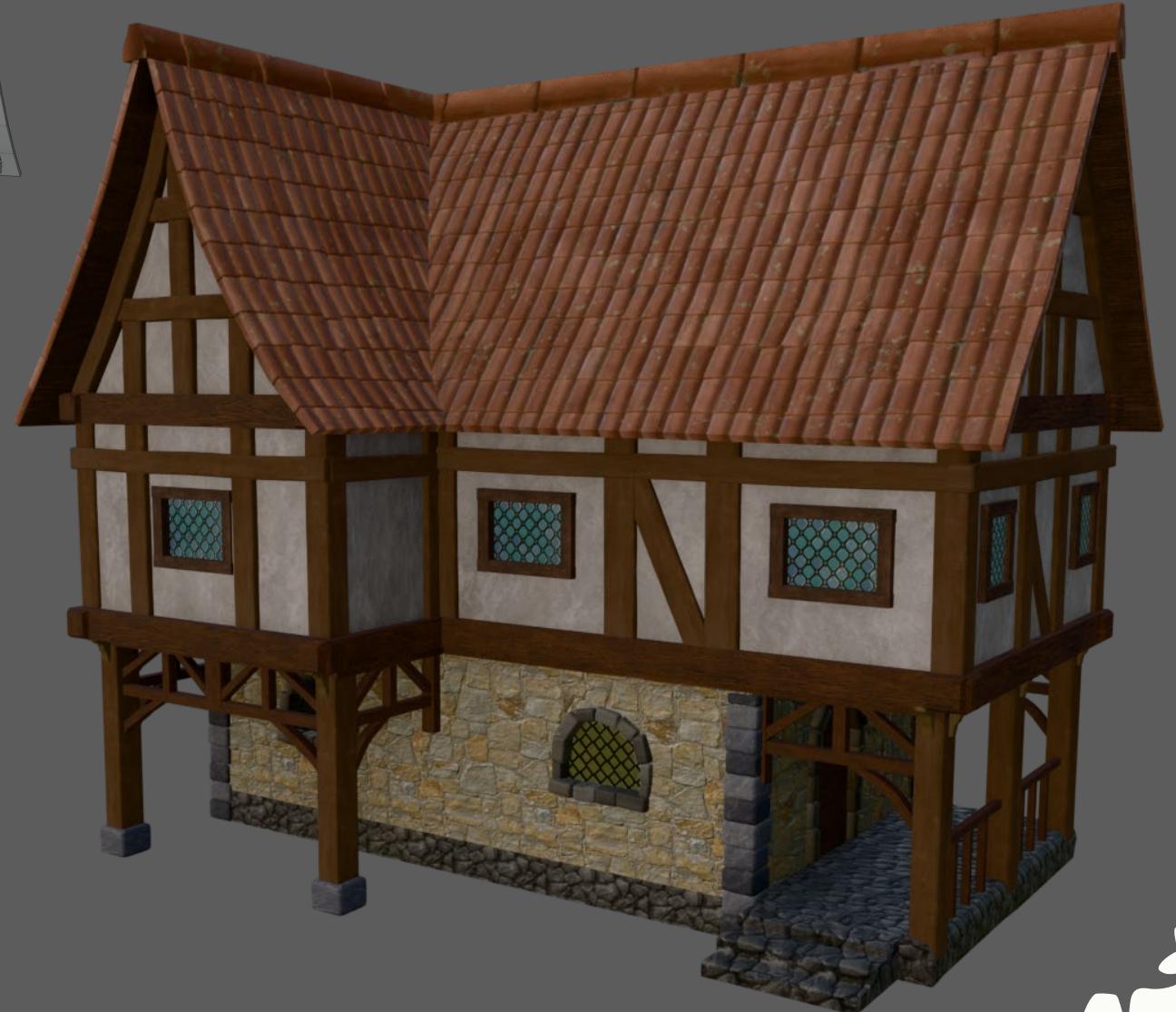
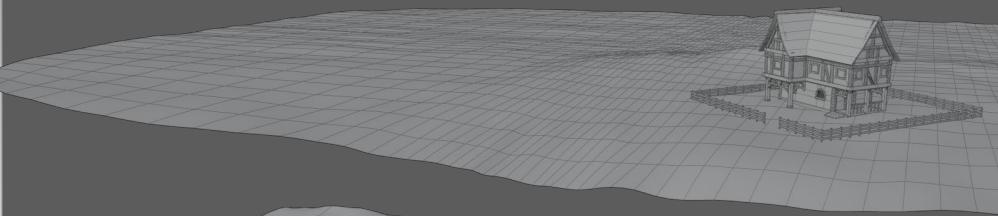
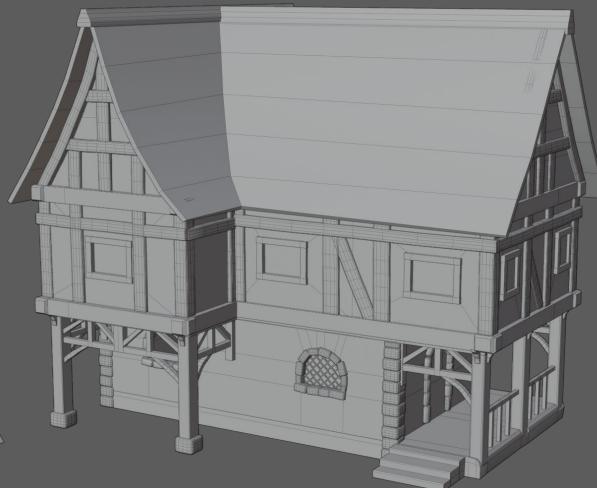


Rig



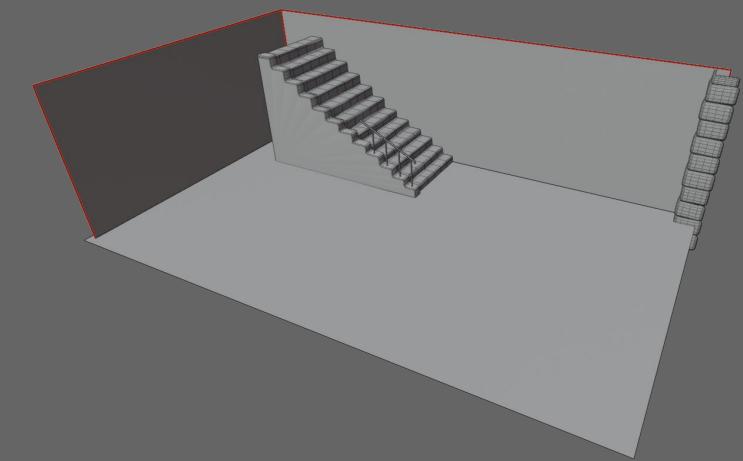


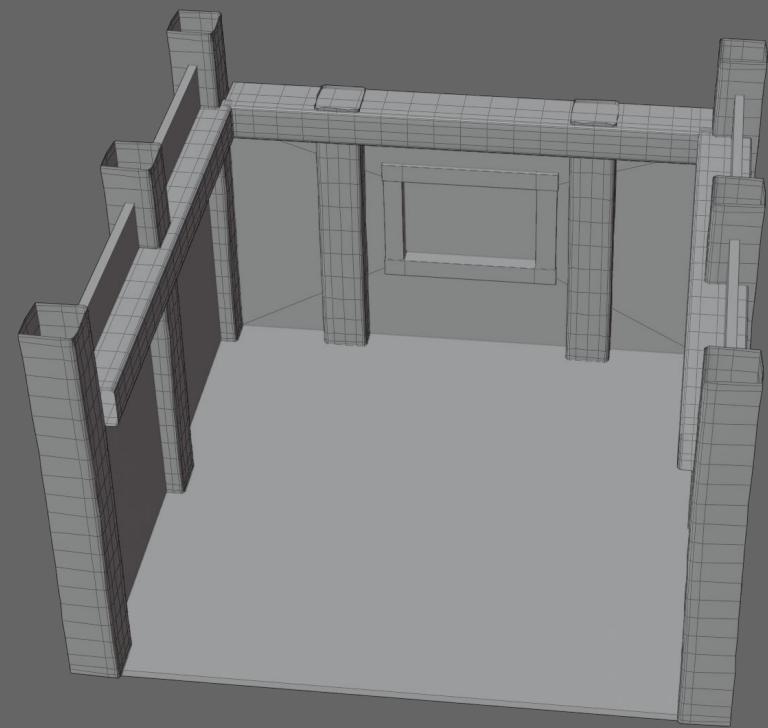
Maison

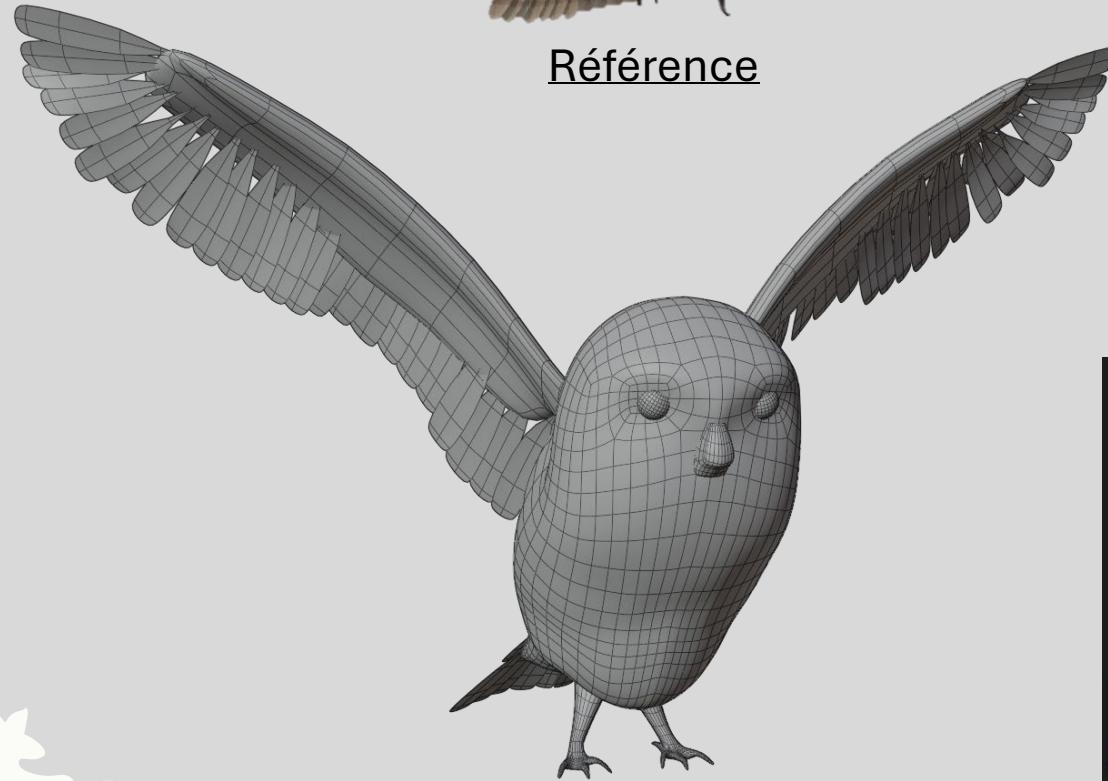


3D Environment Design

Rez-de-chaussée



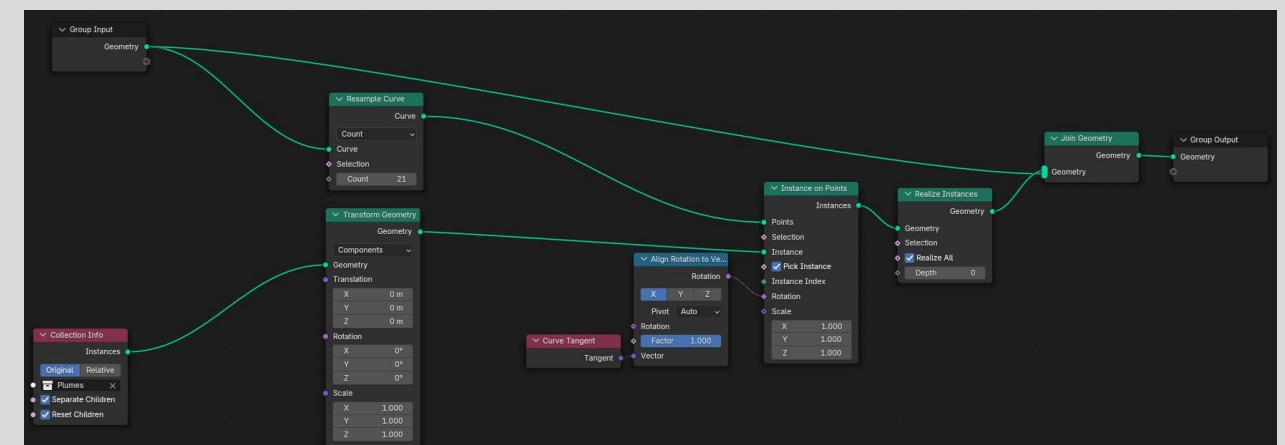
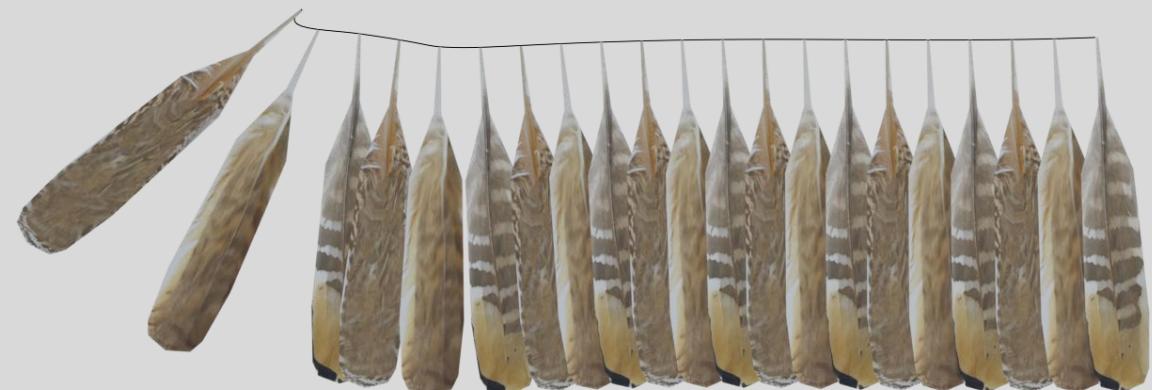


Référence

Modélisation HP (45k)



Collection de plumes

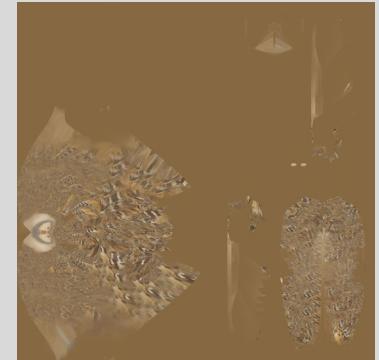


Geometry Nodes (Instance on Points)

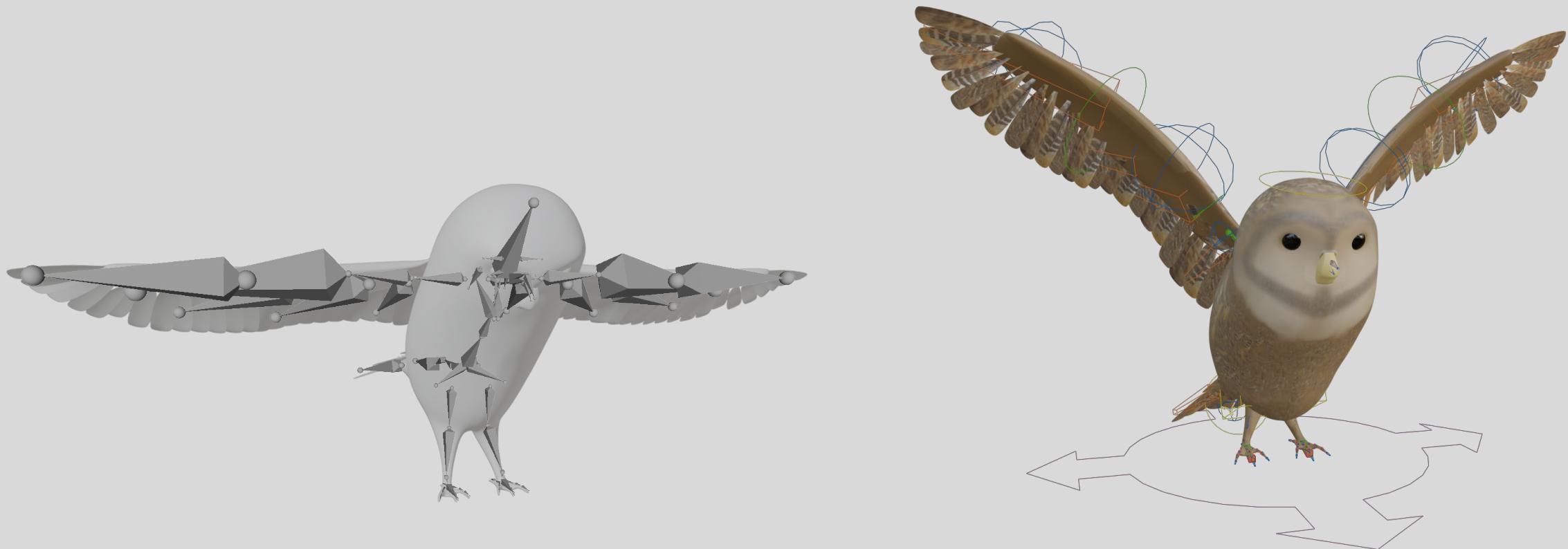
Production

Prop Design

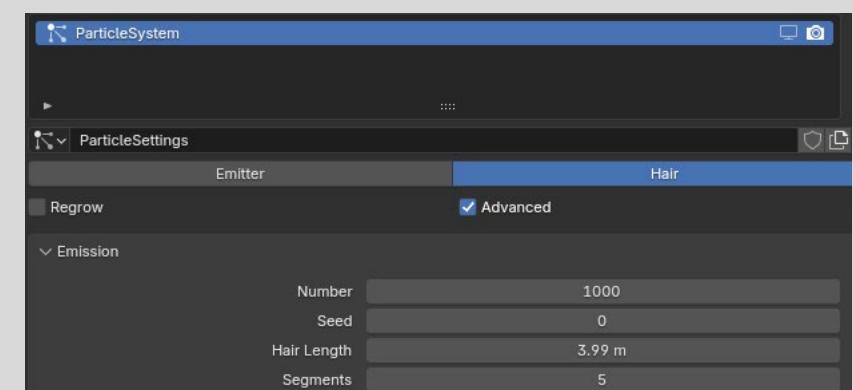
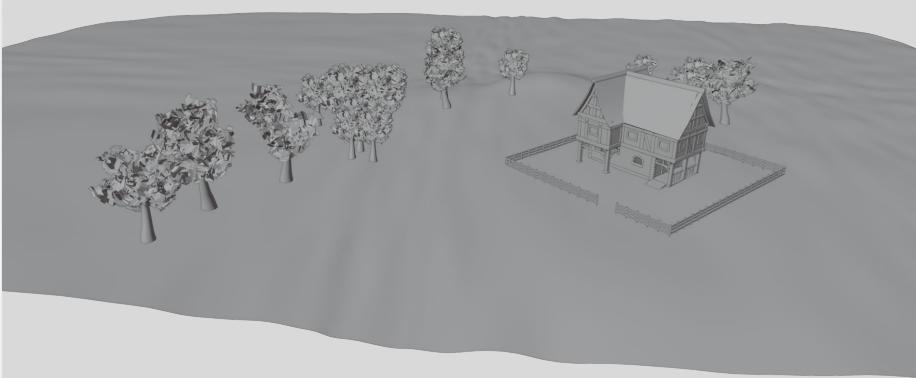
Chouette



Texture Map



Arbre





PlantLibrary sur BlenderKit



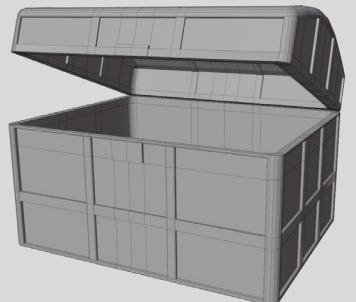
Références meubles

Style médiéval

Matériaux : Bois et fer forgé



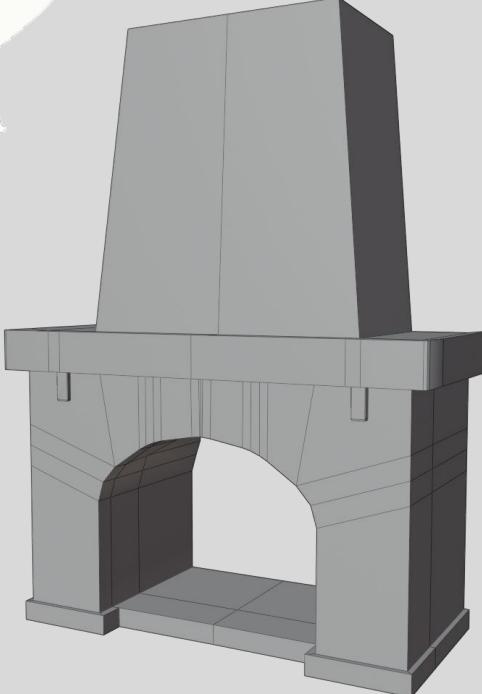
Meubles :
Rez-de-chaussée



Coffre (3,5k)



Commode (4,8k)



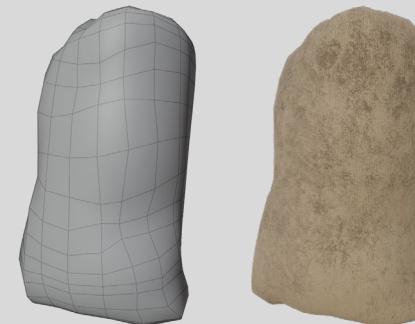
Cheminée (476)



Sac (936)

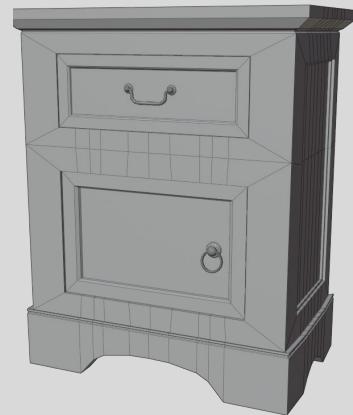


Chaise à bascule (1,3k)



Bougeoir (3,5k)





Chaise (4,4k)

Sommier (1,6k)

Production

Prop Design

Tapis

Ruggable

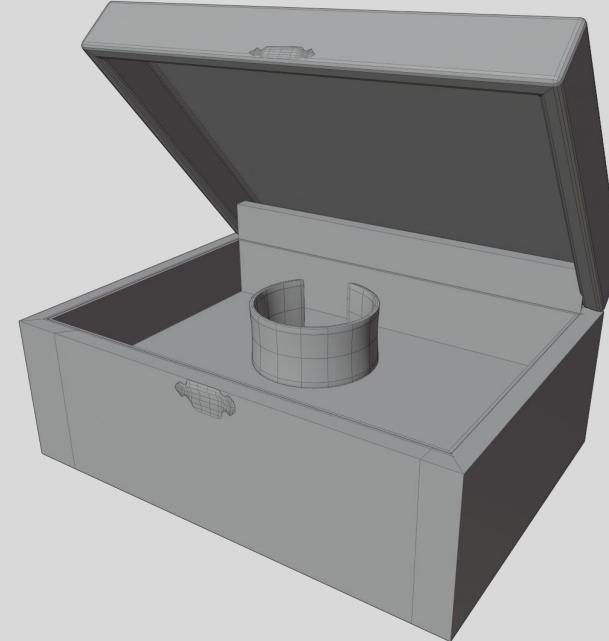


Production

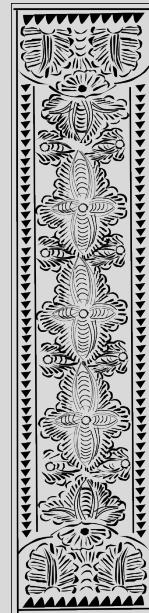
Prop Design

Boîte à bijoux

Objets de référence

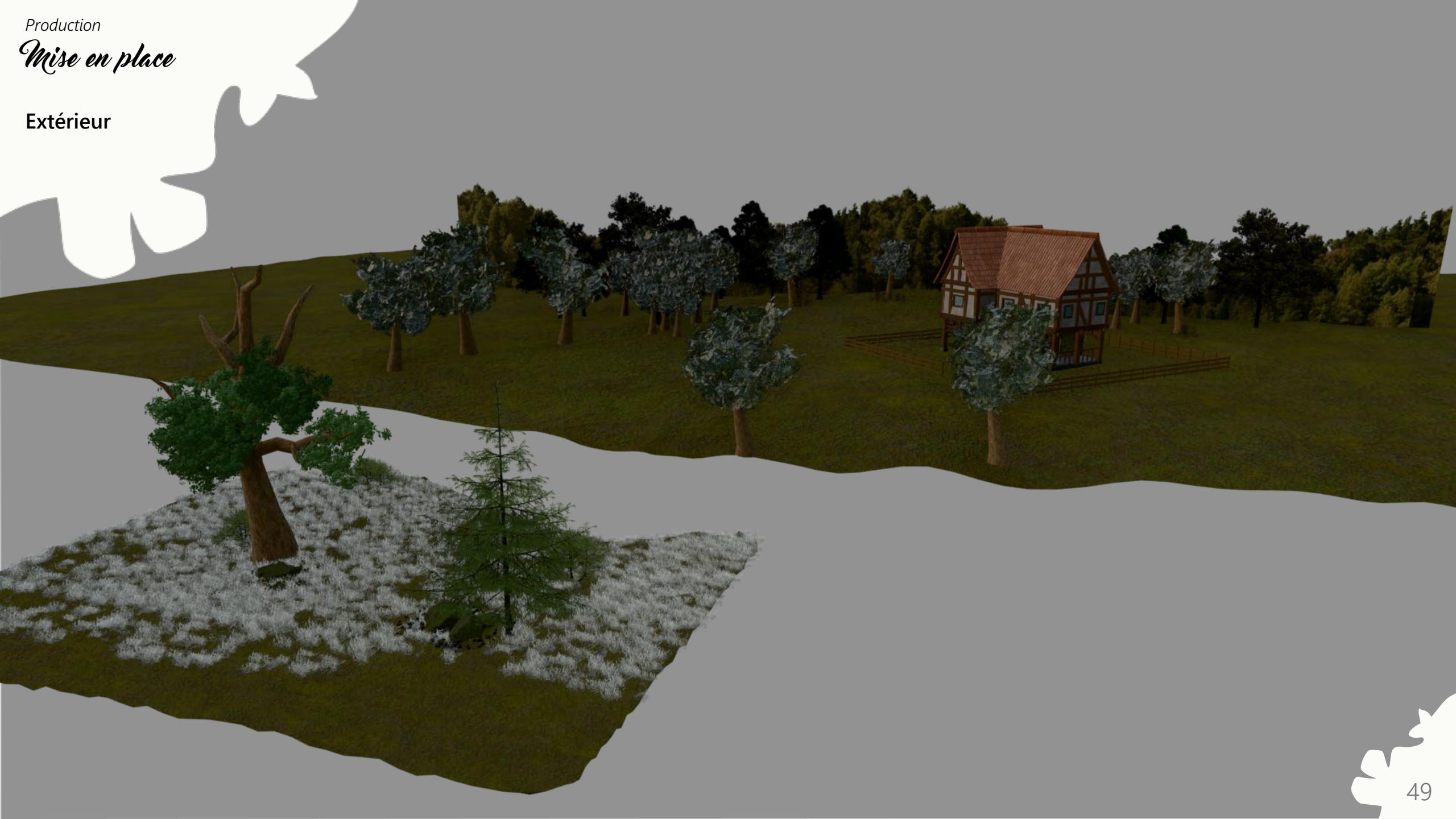


Modélisation



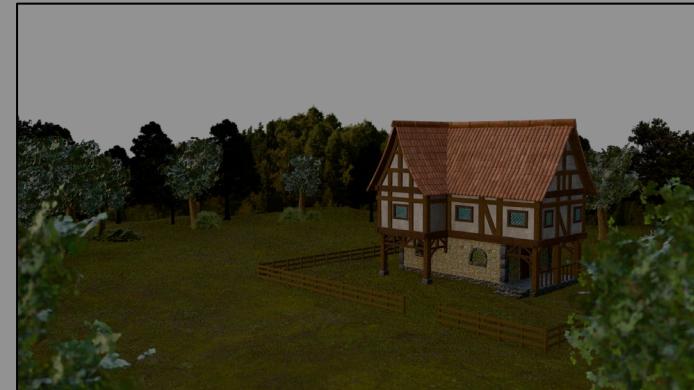
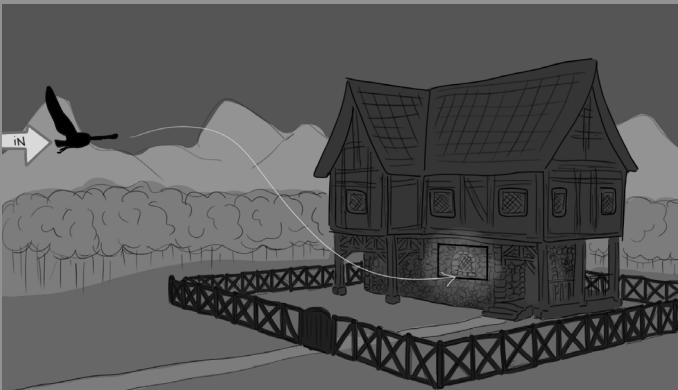
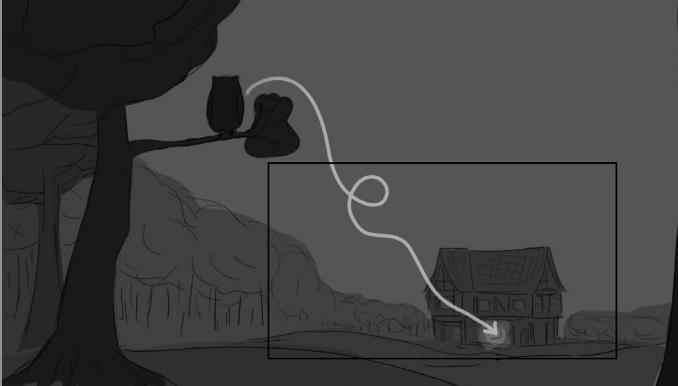
Mise en place

Extérieur



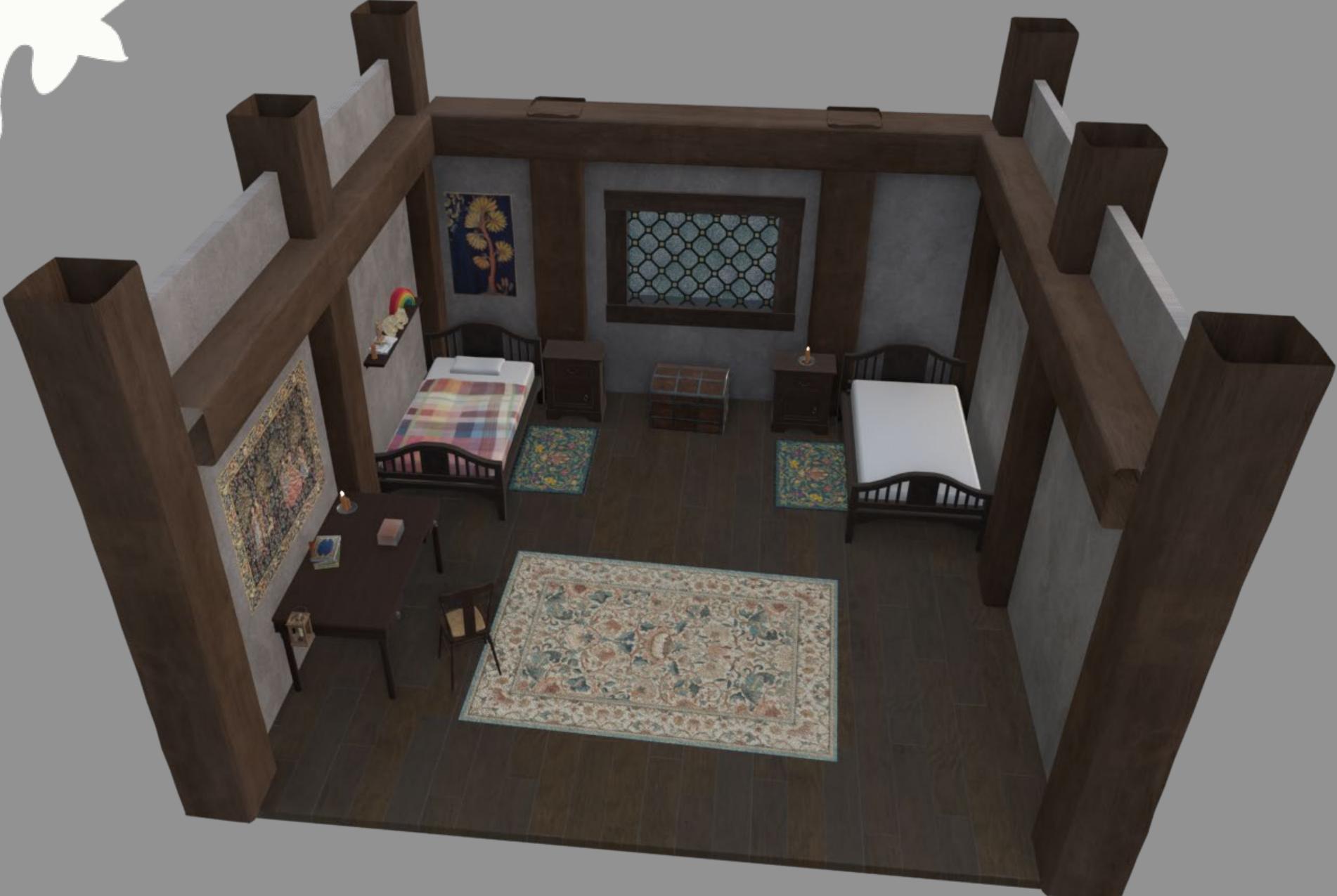
Mise en place

Extérieur



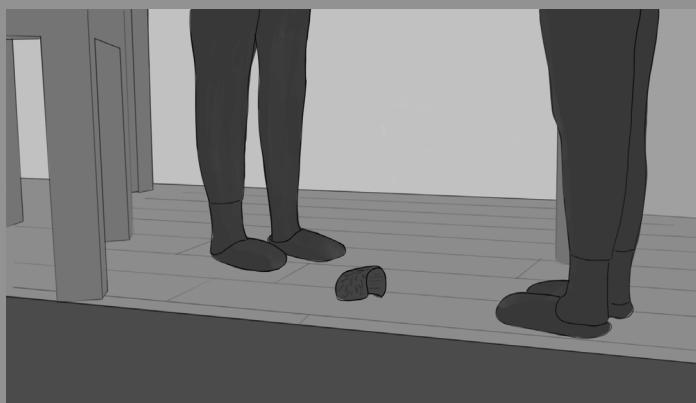
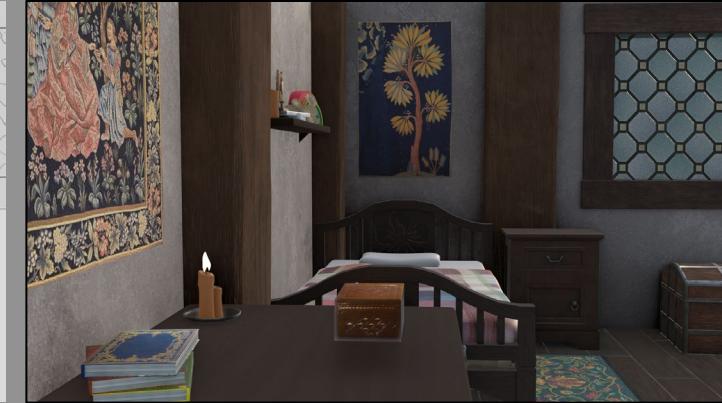


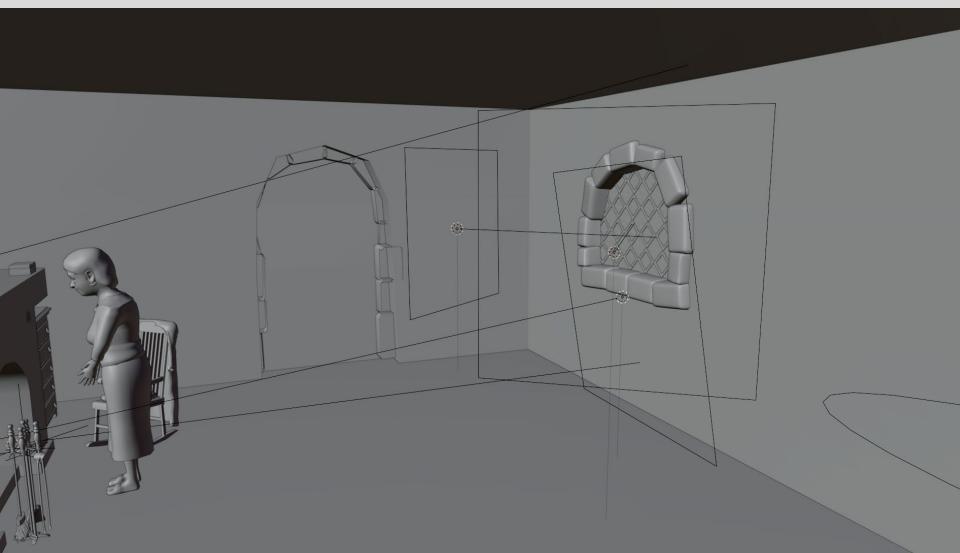
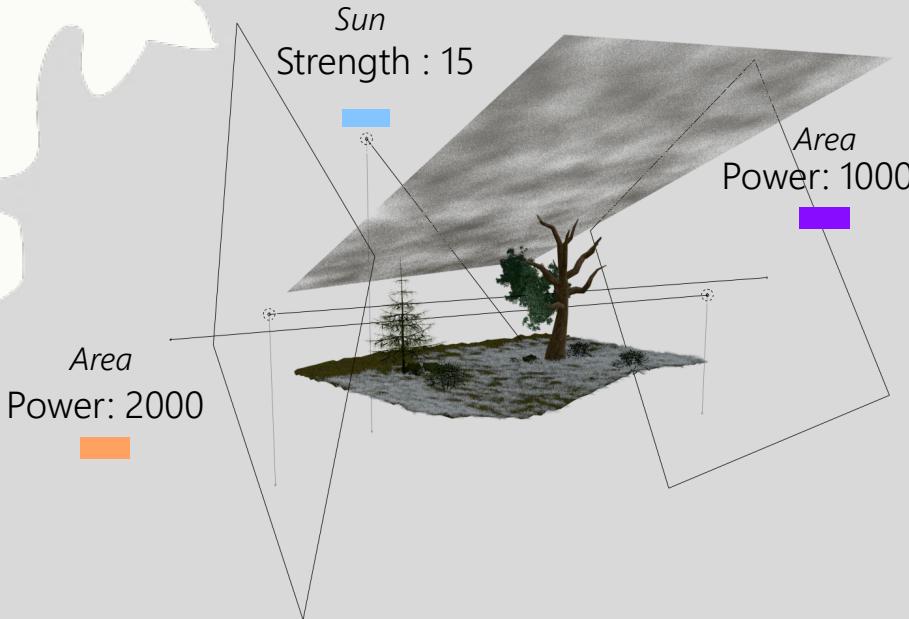


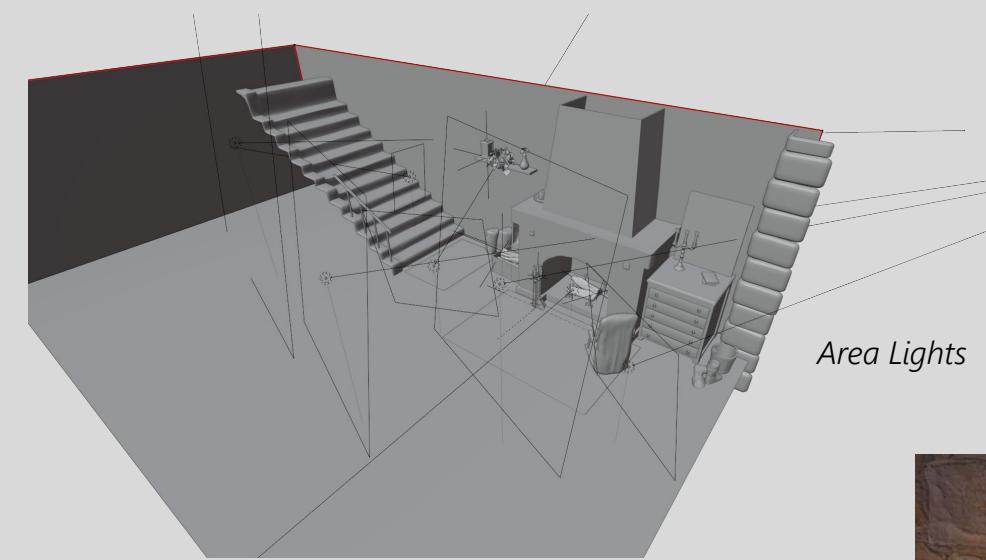


Mise en place

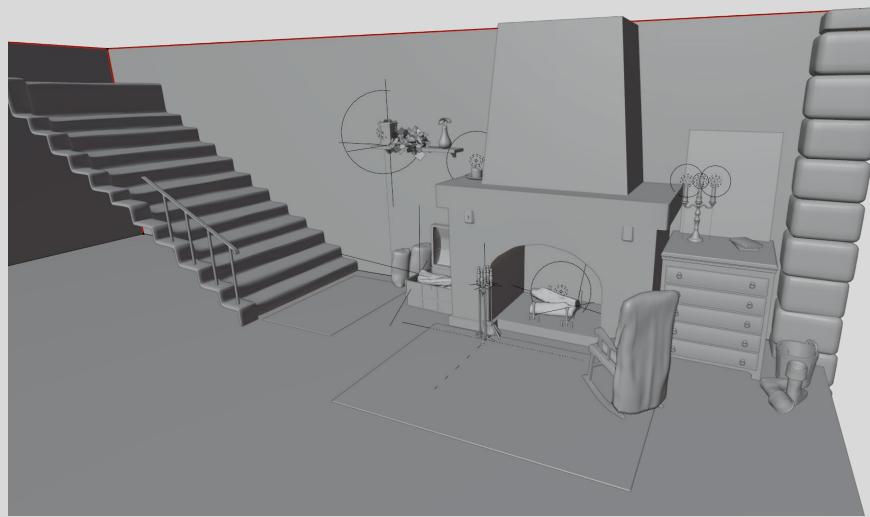
Chambre







Area Lights



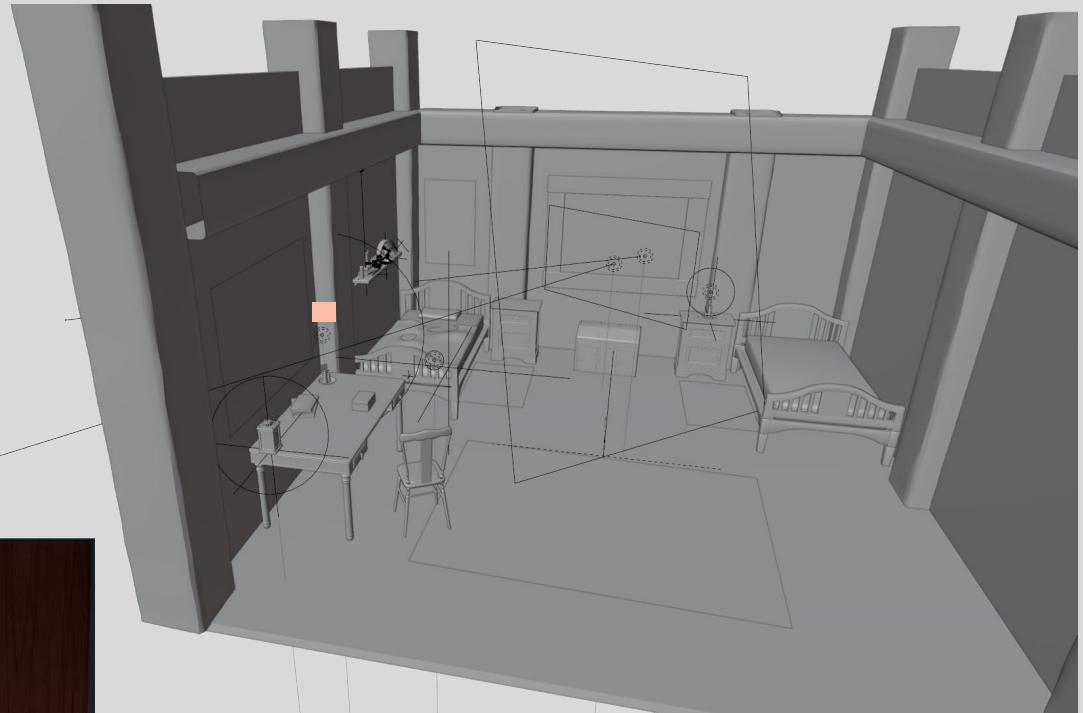
Point Lights ■



Production

Lighting

Chambre



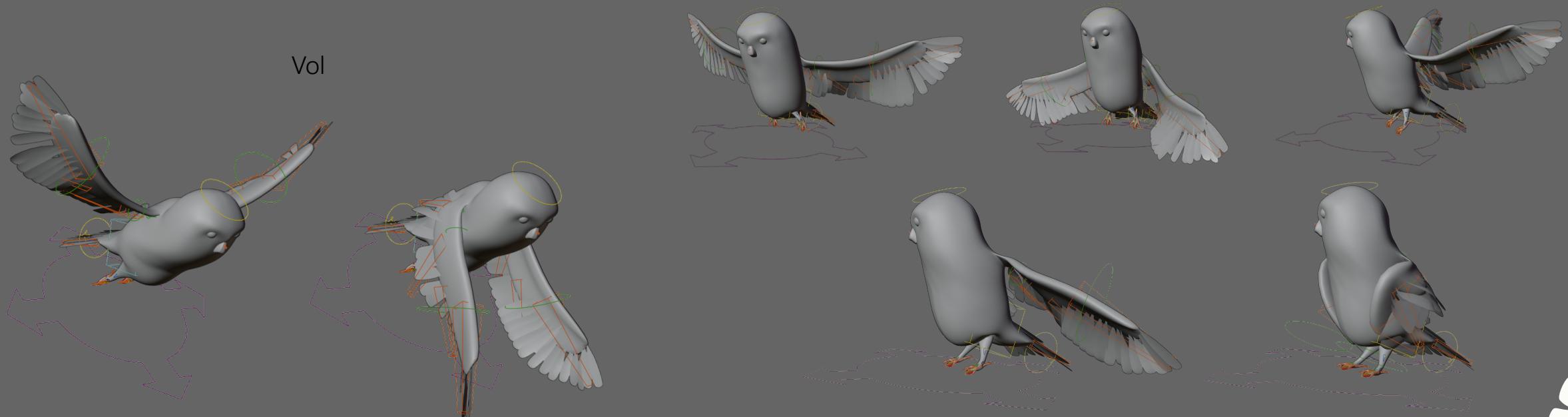
Chouette

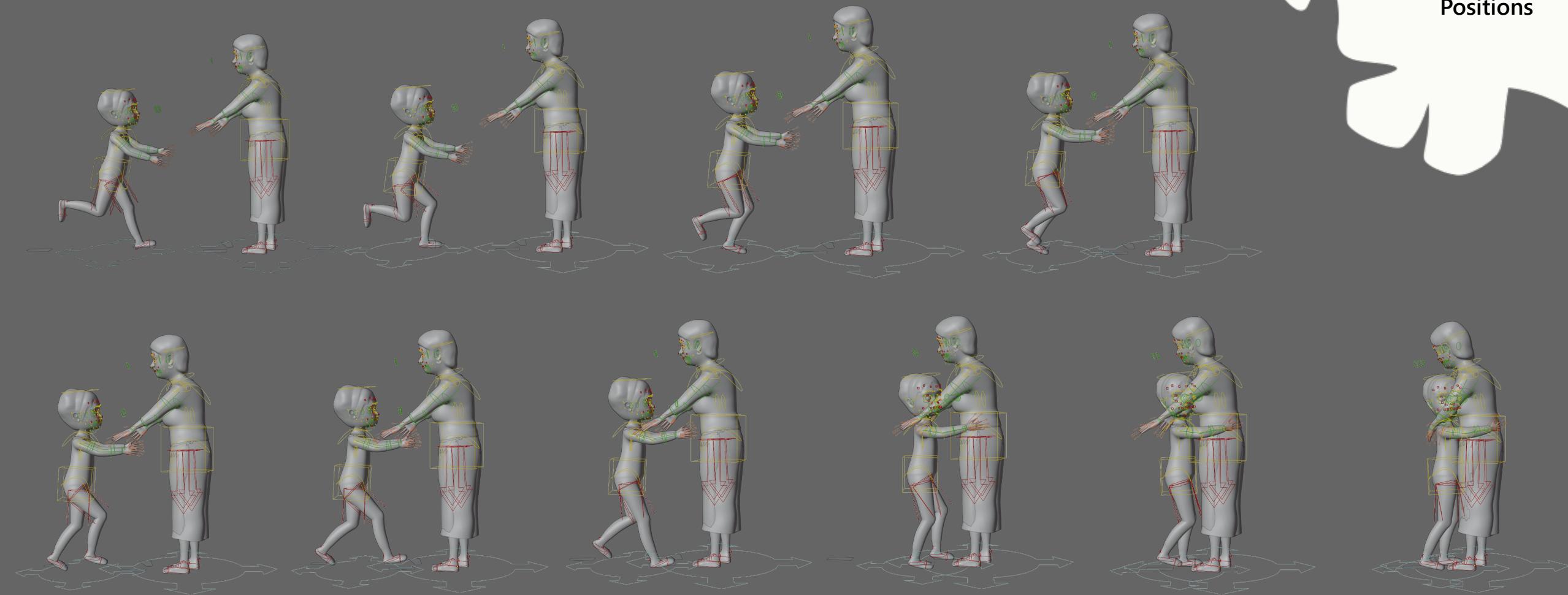
Décollage



Atterrissage

Vol





Clignement
des yeux

Base



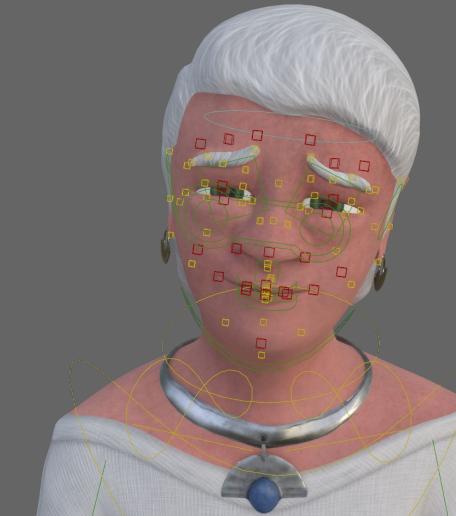
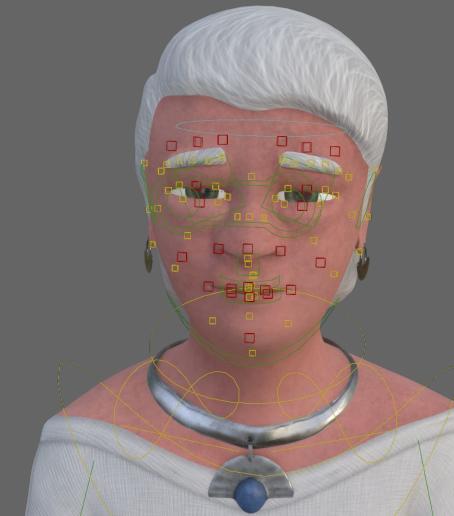
Shape key 1



Shape key 2



Expressions



Background



Décomposition des parties
du corps pour l'animation





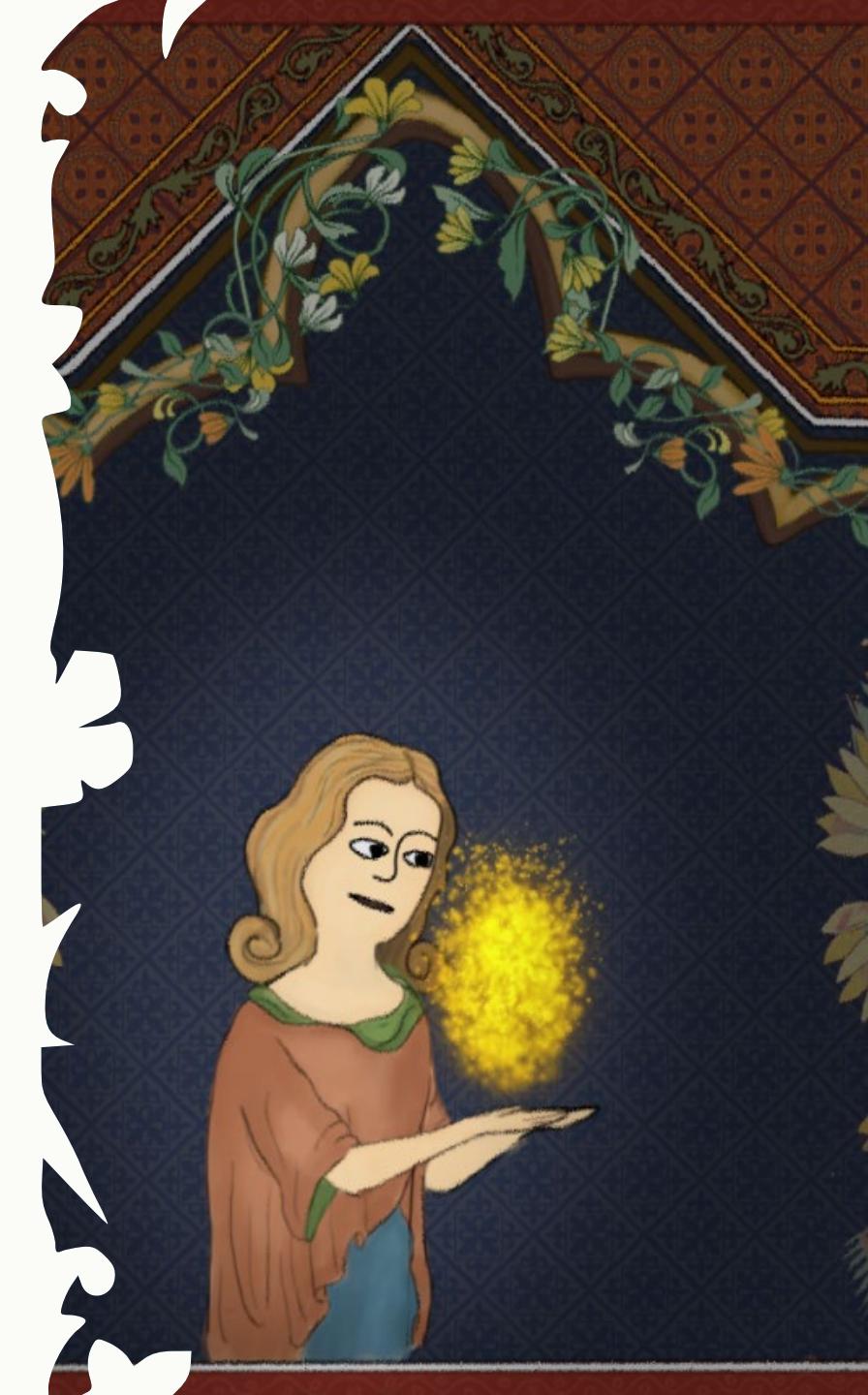
Post-Production

Effets spéciaux.....64

Compositing.....69

Habilage graphique.....73

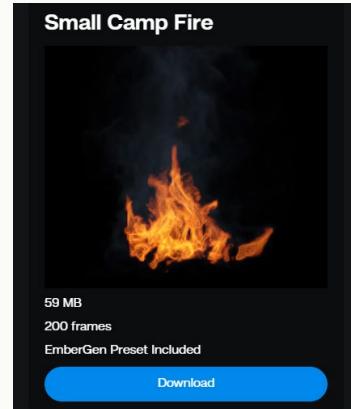
Montage.....74



Effets spéciaux

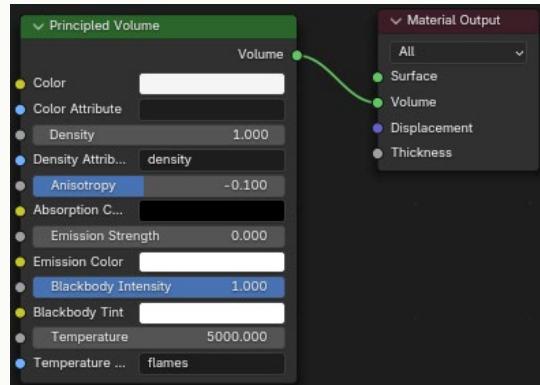
Feu de cheminée

VDB Volume



JangaFX

Shading



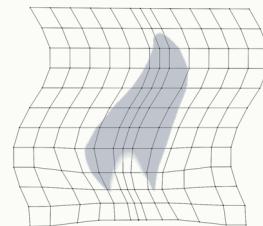
Flamme de bougie



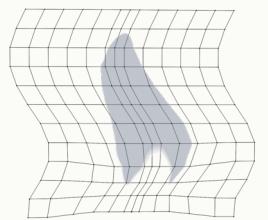
Image (PNG)



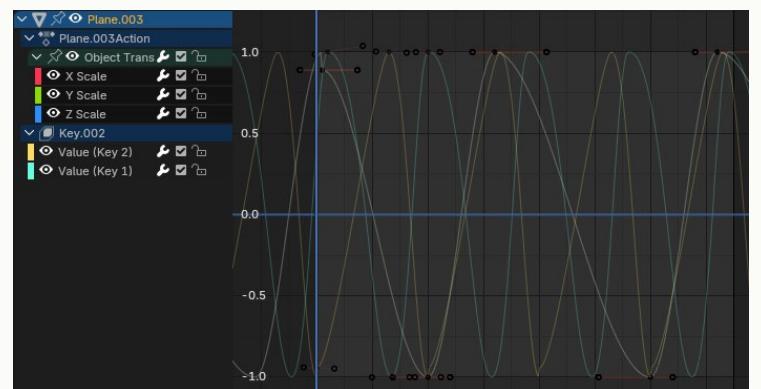
Shape Key 1



Shape Key 2

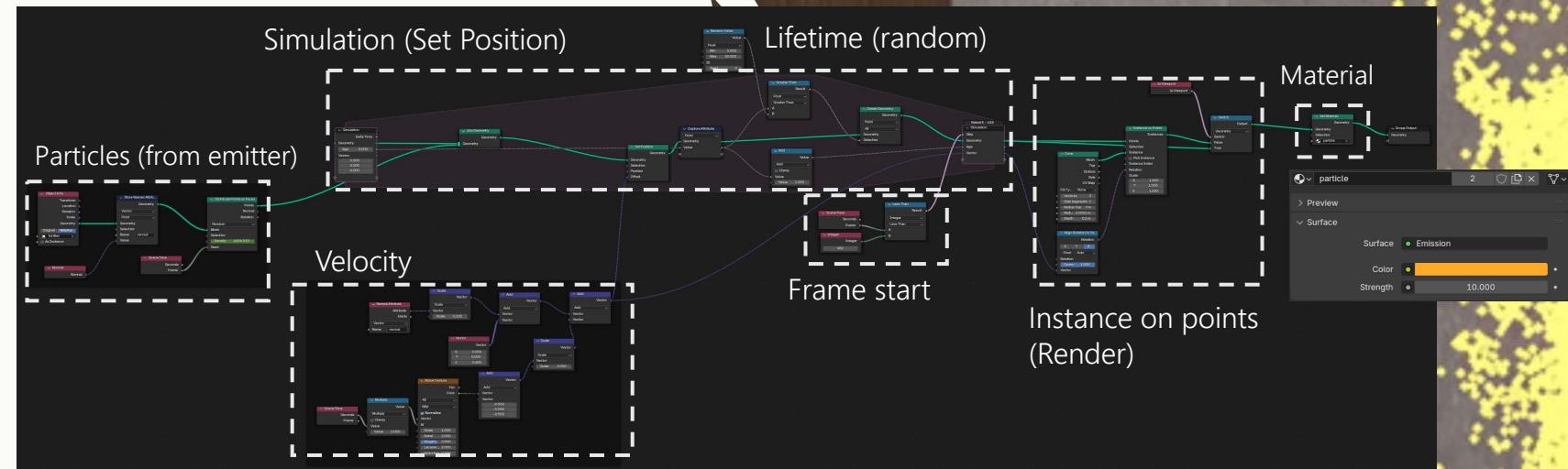


Animation graph



Magie

Geometry nodes



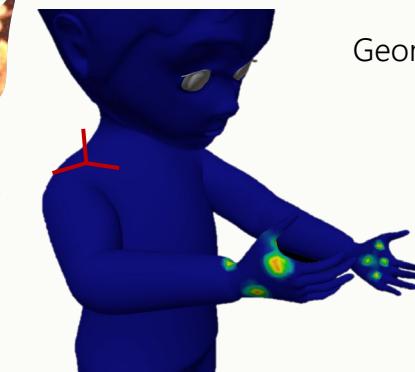
Render



Post-production

Effets spéciaux

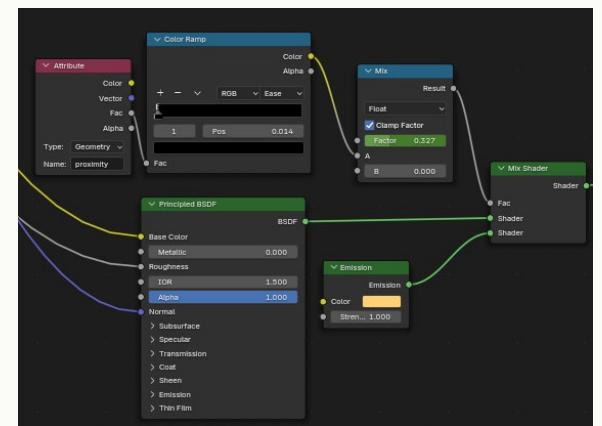
Magie imprégnée



Geometry Nodes

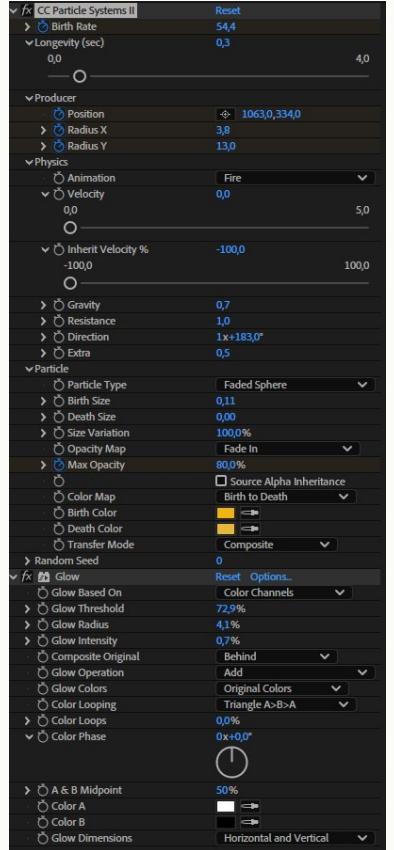


Shading



Magie 2D

Particle System dans After Effect

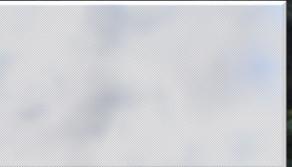


Scène extérieure

Rendu Blender



Décomposition du plan caméra



Scène extérieure

Rendu AfterEffect

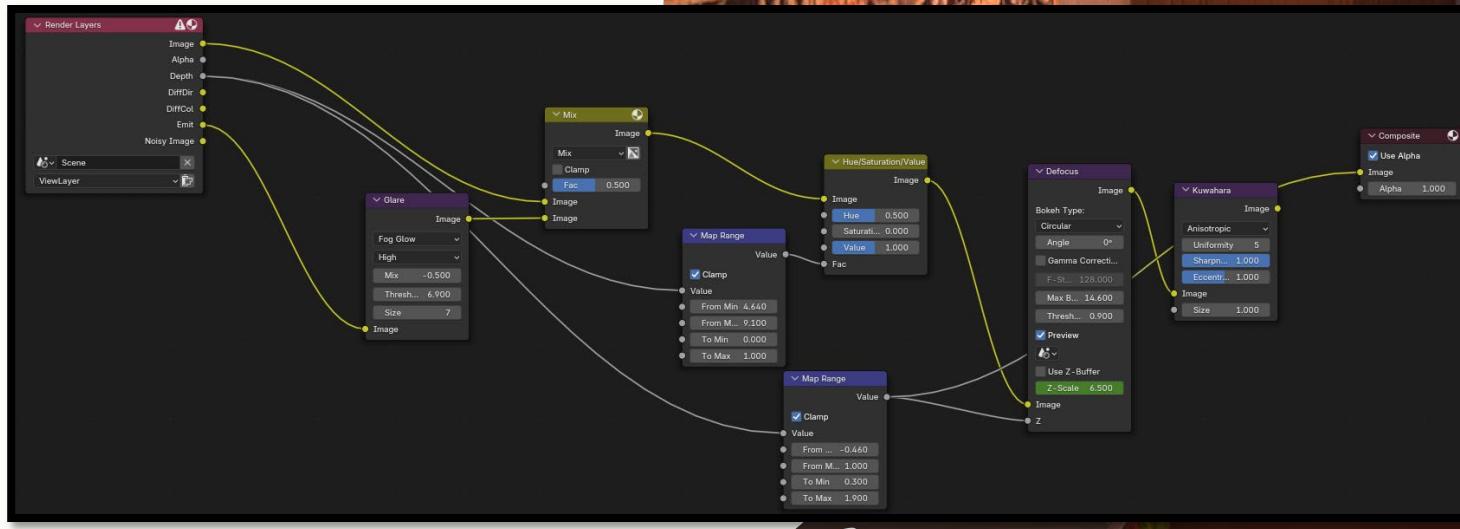


Compositing

Scène chambre

Compositing Blender:

- Glare
- Desaturation avec profondeur
- Defocus avec profondeur



Compositing

Scène chambre

Rendu AfterEffect

The image displays three panels from the After Effects interface:

- fx Cartoon**: A panel for the "Cartoon" effect. It includes settings for "Render" (set to "Fill"), "Detail Radius" (11.9), "Detail Threshold" (2.5), "Fill" (with "Shading Steps" at 8.0 and "Shading Smoothness" at 100.0), "Edge" (with "Threshold" at 1.60, "Width" at 1.5, "Softness" at 60.0, and "Opacity" at 100%), and "Advanced" (with "Edge Enhancement" at 1.0, "Edge Black Level" at 0.0, and "Edge Contrast" at 0.50).
- Curves**: A panel for a "Curves" adjustment layer. It shows a graph with a straight orange line from (0,0) to (100,100), indicating a linear color correction.
- fx CC Vignette**: A panel for the "CC Vignette" effect. It includes settings for "Amount" (146.0), "Angle of View" (45.0), "Center" (set to 960.0, 540.0), and "Pin Highlights" (0.0).

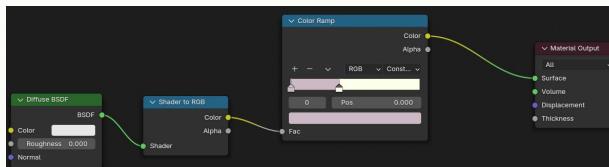


Habillage graphique

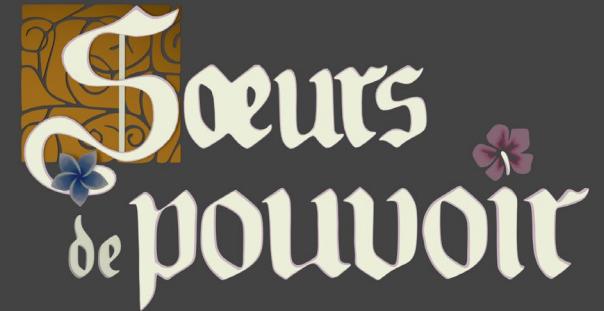
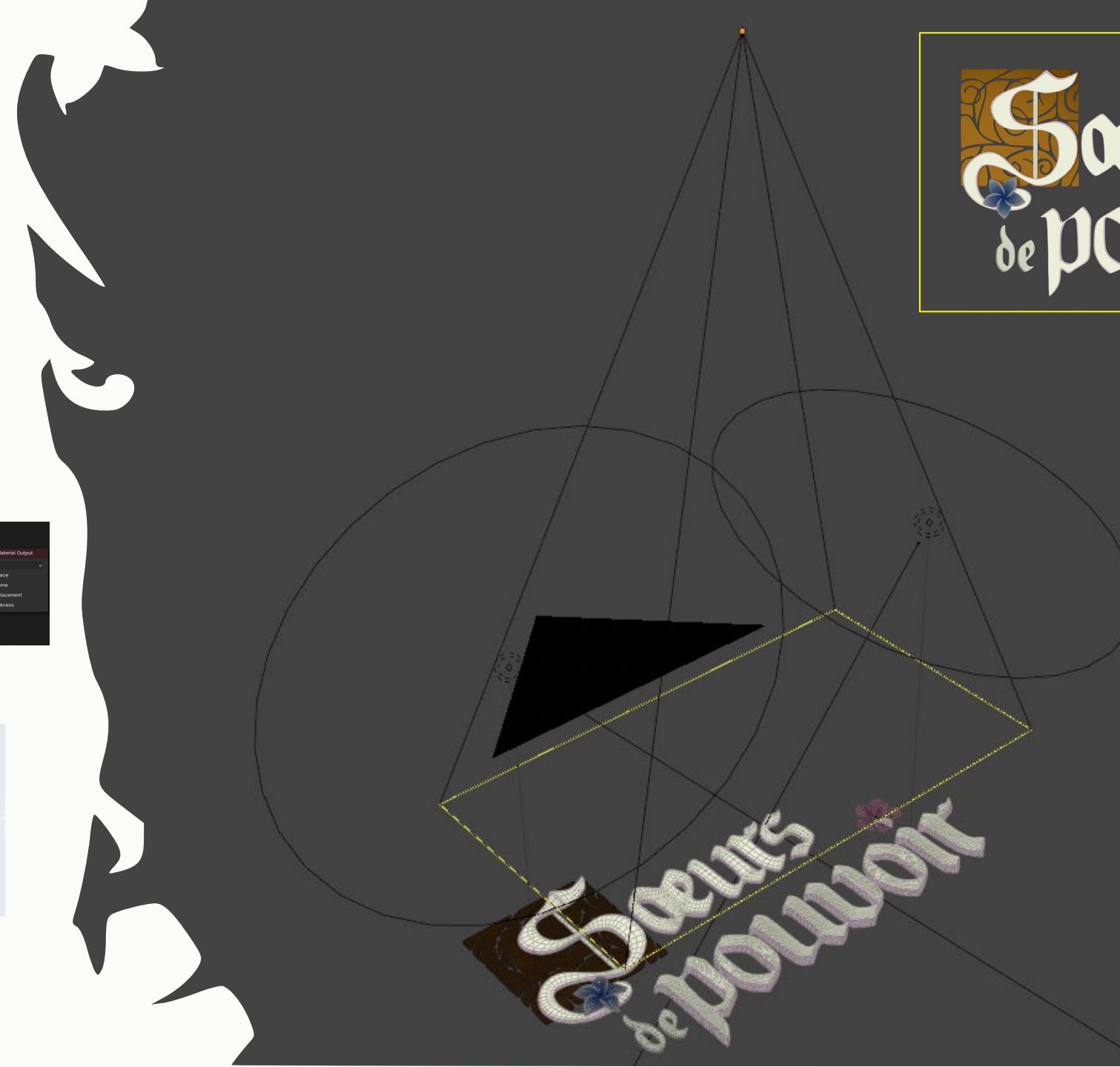
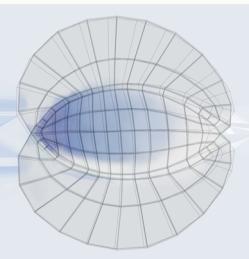
SVG de référence (Inkscape)

Sœurs
de pouvoir

Shading lettres

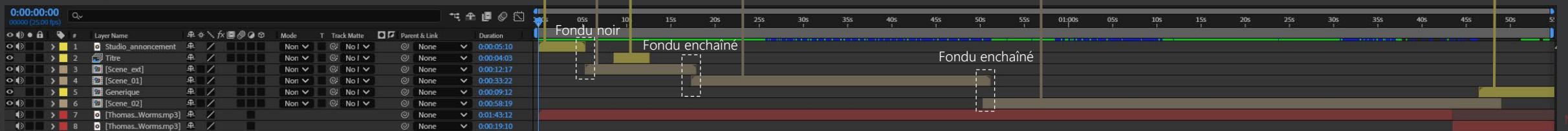


Shading fleurs (Substance painter)

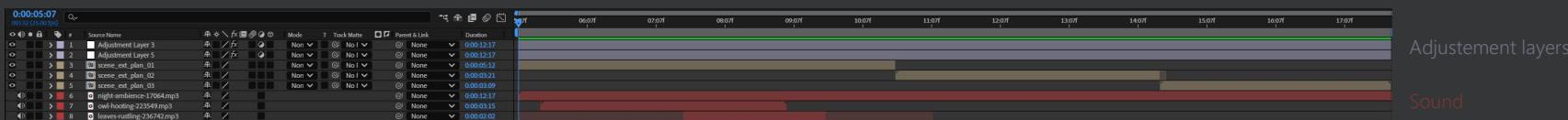


Montage

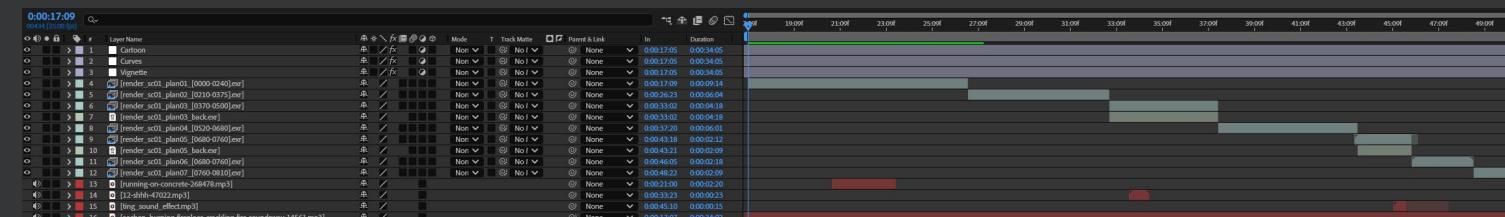
Master



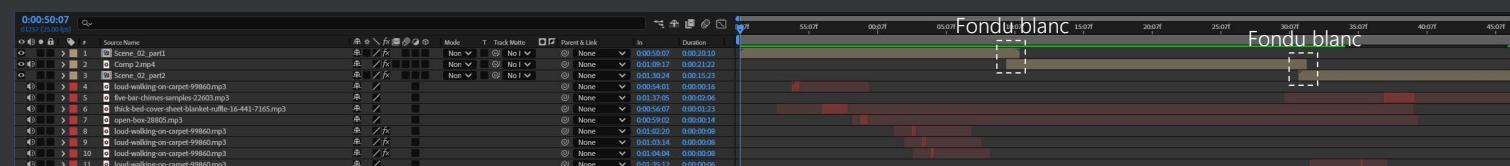
Scène extérieure



Scène 1 (RDC)



Scène 2 (Chambre)





Demoreel

Lien Youtube

Demoreel 2025

Agnès LAURET

3D Modeler/Animator



A close-up, side-view shot of two young girls with dark skin and short hair, looking intently at a book. The girl on the left wears a purple headband and a grey top. The girl on the right has a pink headband and a pink top. They are positioned on either side of the title text.

Sœurs de pouvoir

Présenté par Agnes LAURET

Bachelor Animateur 2D/3D/VFX – STUDI (*Juin 2025*)