



**KIM** : À l'origine, sur ce plan Yugo dormait sur les genoux d'Eva, mais on a trouvé que cela les rapprochait peut-être un peu trop (cela faisait trop mère avec son fils), on a donc refait ce dessin où ils sont côte à côte.

**KIM:** Originally, Yugo was asleep on Eva's knee in this scene, but we thought this brought them a bit too close together (a bit too much like mother and son), so we redrew them side by side.





**NICOLAS** : Pour ce décor, j'ai dû séparer les différents niveaux de profondeurs pour permettre un mouvement de caméra. Cela n'a pas été simple car il y a beaucoup d'éléments à gérer (arbres, herbes, boue...)



**NICOLAS**: I had to separate the different background layers in this piece of scenery to allow the camera to "move" through them, which was quite difficult because there were so many elements to consider (trees, grass, mud...).

**GÜSS** : C'est un peu étrange, mais au moment où cet épisode a été conçu, on ne savait pas encore exactement ce que les héros cherchaient... Ce dont on était sûrs, c'est qu'ils se faisaient balader par la carte qui leur racontait n'importe quoi. C'est pour cette raison qu'ils sont en pleine forêt les pieds dans la gadoue.



**GÜSS**: It's a bit strange, but when we first came up with this episode, we still didn't know what it was the heroes were looking for... One thing we did know, was that they were being taken round and round in circles by the map, who was telling them all sorts of nonsense. This is why they're in the middle of the forest, traipsing through the mud.





**LE SKARK** : Les pales du moulin furent réalisées au compositing... Trop soucieux de ne pas perdre plus de temps à coups de modélisation et de texturage 3D (bien trop *retakable*), ce fut donc une texture 2D que l'on a mise en volume sur chaque plan.

**LE SKARK**: The mill sails were done by compositing... It was important not to lose any more time with modelling and 3D texturing (much too prone to being retaken...) So this was the 2D texture, to which we added volume during each scene.



**SANTIAGO** : Pour les décors de cet épisode, je suis parti sur des idées que Mig avait esquissées dans ses recherches, c'est-à-dire les maisons en forme de brioche. Je me suis dit que ça pouvait être une bonne idée d'utiliser la texture un peu sèche des morceaux de bois pour évoquer la forme des croissants ou encore de la croûte de pain pour recouvrir les maisons.

**SANTIAGO**: The scenery in this episode was based on the ideas that Mig had sketched for his research, namely houses in the shape of brioche. I thought it might be a good idea to use a slightly dry texture, like that of a log, to evoke the shape of a croissant, or crusty bread, to cover the houses with.