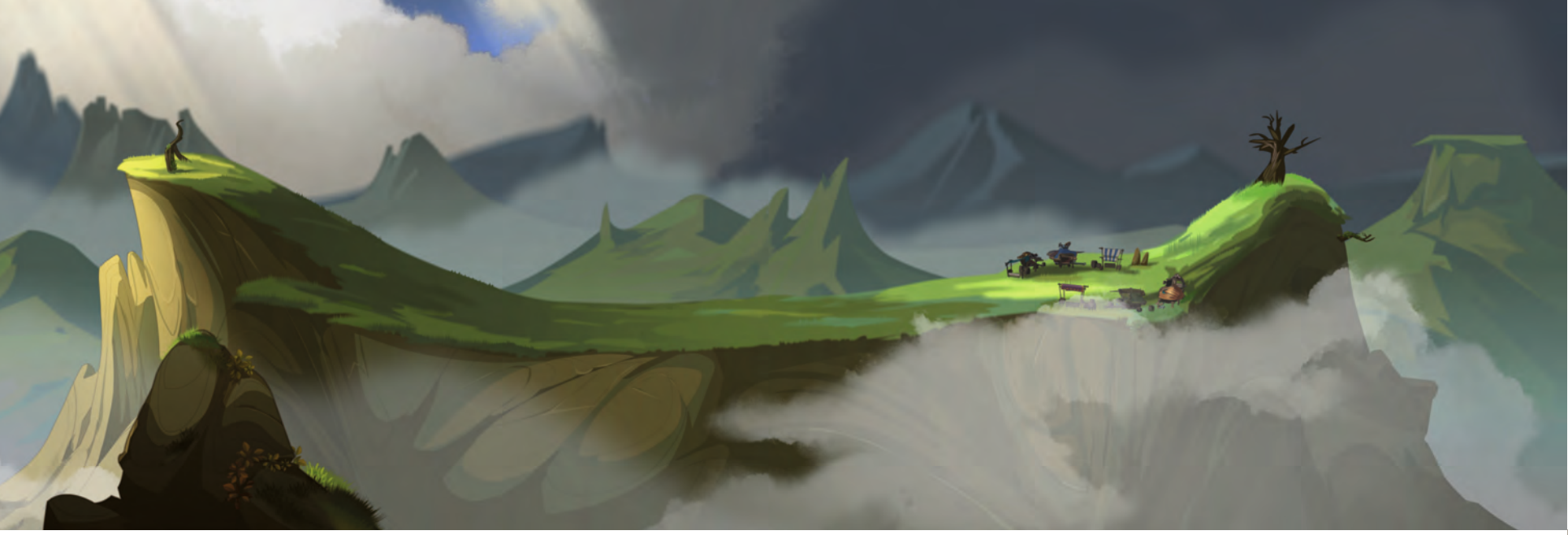
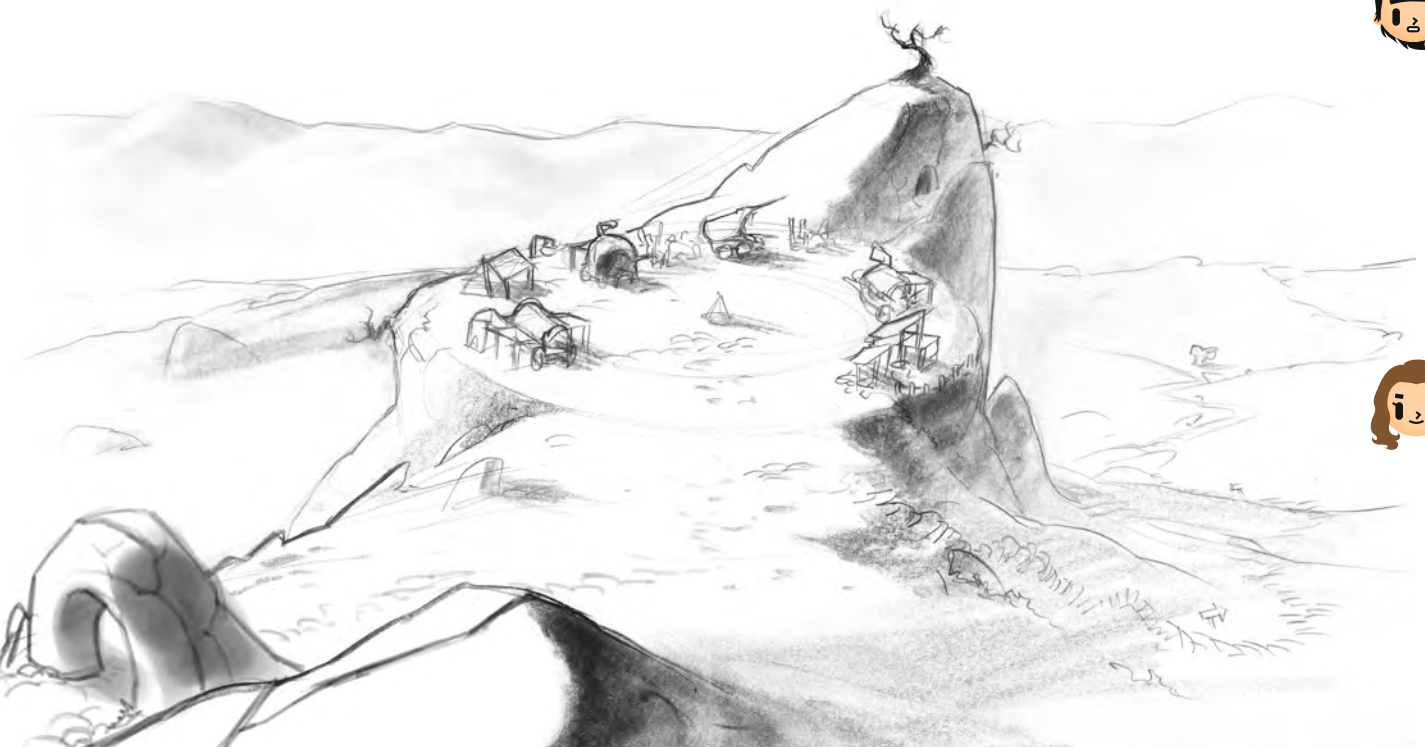




SANTIAGO : Ce qui était difficile avec cet épisode, c'était de comprendre l'endroit où nos héros avaient débarqué, car ce n'était pas très clair. J'ai eu quand même droit à quelques docs photo trouvés par Tot pour comprendre un peu l'esprit de l'endroit, inspiré des landes anglaises.

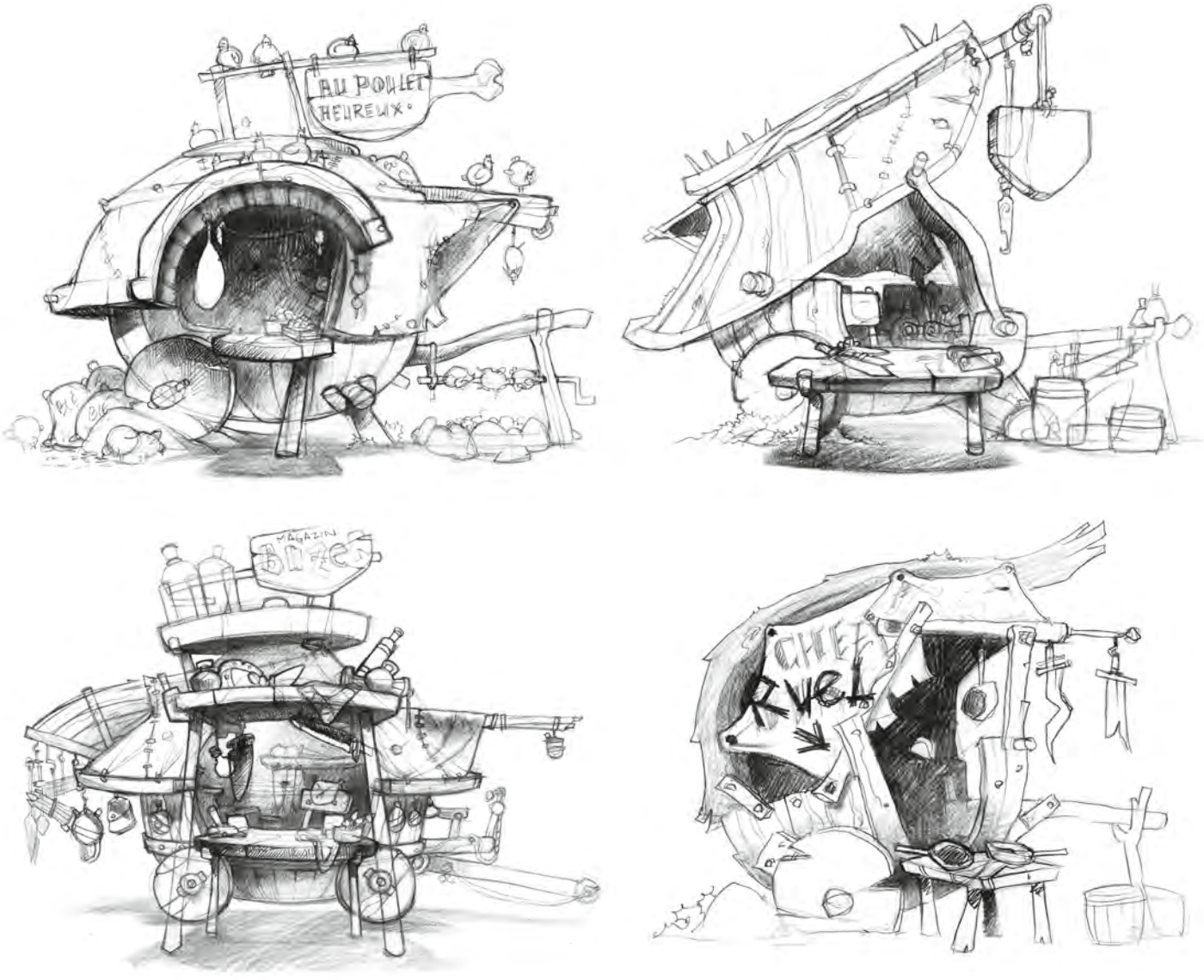
SANTAGIO: The difficult thing about this episode was making it easy to understand where our heroes had landed, because it was not very clear. I had the pleasure of seeing some photos that Tot took of the English moors as inspiration for the scenery.

MAGALI : Ici, j'ai fait un multiplan pour qu'on sente la profondeur. En effet, tout ce qui est devant passe plus vite que ce qui est éloigné. Ceci permet de reproduire un mouvement de caméra réaliste.

MAGALI: Here, I made a *multiplane* shot to emphasise the depth of the background. What happens is that things in the foreground move more quickly than things in the background, making for a very realistic camera movement.

WILL : On peut voir que certaines échoppes sont fermées ou cassées, preuves que le Corbeau Noir était déjà passé par là avant pour terroriser les commerçants.

WILL: You can see that some shops are closed or run down - ample evidence that it's not the first time the Black Crow has attacked the shopkeepers.



WILL : En bas à droite, on peut voir la recherche de l'échoppe dans laquelle Ruel va essayer de tromper le Corbeau Noir, plus tard dans l'épisode. L'enseigne peinte à la hâte sur un bout d'étoffe me fait particulièrement rire.

WILL: Bottom right you can see sketches for the shop where Ruel will try to trick the Black Crow later in the episode. The hastily painted cloth sign still makes me laugh.

GRÉGOIRE : Pour cette scène, on a expérimenté un layout 3D : les caravanes étaient modélisées et placées sur la falaise, grossièrement façonnée. Cette technique présente l'avantage d'un espace très réaliste, mais ça nous obligeait à refaire toutes les caravanes à chaque fois que l'angle de vue changeait.

GRÉGOIRE: For this scene, we tested a 3D layout: caravans were roughly modelled and placed on the cliff. This technique has the advantage of generating a very realistic background, but it meant redoing all the caravans each time the angle of view changed.

KURI : Pour une place de marché, l'endroit paraissait désert, on a donc joué l'économie et réutilisé l'animation de la mère de Goultard (Cabotine), un personnage du court métrage *Goultard le Barbare* produit quelques mois plus tôt. Une fois de plus, Flash nous a sauvé la vie !

KURI: The Square seemed a bit sparse for a market place, so we did ourselves a favour and reused some animations of Goultard's mother, a character in the short *Goultard the Barbarian* production from few months before. Once again, Flash saved the day!