

3D 2023

Déroulé de cours



Objectifs

Etre à l'aise sur Blender en production et en complément d'Adobe After Effects

Comprendre et maîtriser les grands principes de la video 3D.

Savoir exporter des animations pour les monteurs et / ou les écrans des plateaux TV

Connaître les principes de la modélisation, du texturing et de l'animation 3D pour vos besoins en production

Public concerné

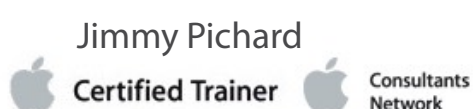
Cours spécifique pour les débutants ou les intervenants sur Adobe After Effects.

Intervenant

Spécialiste de la 3D en post production vidéo

Références Prods et formation :

Formateur actif en production pour les principales sociétés de post productions vidéo



**Introduction**

- Préparation du projet 3D
- Présentation du logiciel
- Apprentissage de l'interface
- Préférences
- Organisation du projet 3D (dossiers, formats)

Modélisation basique

- Les primitives
- La structure 3D (points, arrêtes, polygones)
- Les modificateurs
- Les splines

Modélisation par subdivisions de surfaces

- Edition de la structure
- Analyse et modification de la topologie
- Préparation du maillage pour les textures

Les textures

- Le moteur d'ombrage
- Analyse des matières
- Textures BDRF
- Placage UV et dépliage UVW map

Les lumières

- Utilisation et choix des lumières
- Placement et réglages
- Environnement HDRI
- Ajustement des lumières en fonction du rendu

Le rendu

- Réglages du rendu
- Organisation finale de la scène 3D
- La caméra
- Equilibre de la lumière et des textures
- Optimisation du temps de rendu

blender® Essentials

Finalisation et mise en application

Consolidation d'un projet 3D

- Mise en place du projet
- Préparation de la scène

Modélisation et textures

- Utilisation des Add-ons
- Importer des éléments tiers (fbx, obj, abc, etc)
- Modélisation avec l'AI
- Vérification des UV maps
- Utilisation des textures PBR

Lighting

- Pose des éclairages
- Mise en scène d'un bâtiment
- Création d'une scène type studio
- Lumière du jour

L'animation

- Animation simple de la caméra
- Animation basique des attributs
- Approche des particules

Rendu 3D et flux

- Rendu multi-passes
- intégration dans un logiciel tiers
- Exports 3D

Avid et Adobe Premiere Pro)

Finalisation

Révision générale sur l'utilisation de Blender dans votre workflow (échanges avec les participants)

Remise du support de cours en PDF du formateur

Question / Réponses et validation des acquis

