

Formation Blender Avancé : Video - Montage, trucage, Post production

■ Durée :	5 jours (35 heures)
■ Tarifs inter-entreprise :	2 995,00 CHF HT (standard) 2 396,00 CHF HT (remisé)
■ Public :	Utilisateurs expérimentés de Blender, architectes, architectes d'intérieur, designers, graphistes
■ Pré-requis :	Avoir suivi le cours Blender initiation et approfondissement ou posséder les connaissances équivalentes
■ Objectifs :	Apprendre et comprendre la vidéo sous Blender
■ Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :	• Formation synchrone en présentiel et distanciel. • Méthodologie basée sur l'Active Learning : 75 % de pratique minimum. • Un PC par participant en présentiel, possibilité de mettre à disposition en bureau à distance un PC et l'environnement adéquat. • Un formateur expert.
■ Modalités d'évaluation :	• Définition des besoins et attentes des apprenants en amont de la formation. • Auto-positionnement à l'entrée et la sortie de la formation. • Suivi continu par les formateurs durant les ateliers pratiques. • Évaluation à chaud de l'adéquation au besoin professionnel des apprenants le dernier jour de formation.
■ Sanction :	Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis
■ Référence :	CA0786-F
■ Note de satisfaction des participants:	4,89 / 5
■ Contacts :	commercial@dawan.fr - 09 72 37 73 73

■ **Modalités d'accès :**

Possibilité de faire un devis en ligne (www.dawan.fr, moncompteformation.gouv.fr, maformation.fr, etc.) ou en appelant au standard.

■ **Délais d'accès :**

Variable selon le type de financement.

■ **Accessibilité :**

Si vous êtes en situation de handicap, nous sommes en mesure de vous accueillir, n'hésitez pas à nous contacter à referenthandicap@dawan.fr, nous étudierons ensemble vos besoins

Rappels sur la notion d'animation sous Blender

Pourquoi la notion d'animation est importante pour toutes simulations ?

Timeline

Définition de la durée d'animation

Navigation dans la Timeline

Instant courant

Objets et images clés

Les principales images clés :

- Location
- Rotation
- Scale

Création d'images clés

Les images clés dans le panneau Transform

Manipulation des images clés :

- DopeSheet
- Graph Editor

Atelier : création d'animations rudimentaires

La Vidéo sous Blender

Présentation du Vidéo Sequence Editor et opérations basiques

Les fenêtres par défaut du VSE et du clip editor

Curve Editor

Voir les vidéos dans le viewport

Charger une vidéo dans Blender

Charger la vidéo dans la RAM pour une lecture plus aisée

Créer des proxys pour les vidéos lourdes

Ajuster les paramètres de scène en fonction de la vidéo

Adapter la scène aux paramètres de la caméra Blender.

Le rendu et le compositing

Rappel des bases du compositing (corrections colorimétriques, vignettage, modes de fusion)

Rappel sur les passes de rendu

Les render layers

Eevee ou Cycles

Rappel sur le mix des nodes

Le cryptomatte

Le node Alpha Over

Le movie clip node

Les nodes de mask

Le motion Blur

Déformation et mise à l'échelle d'une vidéo

Ateliers : 1) Donner une ambiance à un rendu déjà effectué. 2) Développer sa créativité à travers le compositing.

Tourner des vidéos pour les effets spéciaux

La focale de la caméra

La taille du capteur

Les distorsions

Le flou de mouvement

Rajouter des éléments de tracking sur le tournage

Comprendre les différents mouvements de caméra facile à tracker

Comprendre comment rajouter des mouvements de caméra organique en post prod

Utiliser un fond vert

Appréhender l'environnement de masquage dans Blender

Utiliser les masques

Détourer un personnage tourné sur fond vert

Enlever les autres éléments inutiles dans la scène

Découvrir les astuces pour accélérer le masquage

Parenter la vidéo à la caméra pour déplacer le plan dans l'espace

**Ateliers : Suivre un personnage filmé sur fond vert avec une caméra 3D.
Remplacer l'affichage d'un smartphone**

Effectuer des Trackings simples et de la stabilisation de vidéo

Appréhender l'interface de tracking

Comprendre le principe de tracking

Choisir les bons paramètres de tracking en fonction de la vidéo (location, scale, affine, perspective)

Choisir les bonnes informations à trackers (couleurs et normalisation)

Effectuer un tracking à 1 point

Atelier : Suivre un élément sur une vidéo pour animer un titre

Choisir ses points de tracking en fonction de la scène

Utiliser deux points de tracking pour stabiliser une vidéo

Atelier : stabiliser une vidéo grâce au tracking de Blender

Effectuer des trackings avec plus de points de tracking

Créer des emptys à partir des points de trackings

Déformer des meshes grâce aux Hooks

Atelier : Remplacer l'affichage d'un écran en gardant les reflets sur l'écran

Recréer un environnement 3d à partir d'une photo ou d'une vidéo

Appréhender F Spy

Importer un document Fspy dans Blender

Utiliser les outils de modélisation pour recréer un environnement

Utiliser les projections UV pour recréer son environnement

Atelier : Créer une scène 3d à partir d'une photo

Comprendre le principe de photogrammétrie

Appréhender la théorie de la photogrammétrie

Le tracking 3d et photogrammétrie

Conseils pour réaliser une photogrammétrie

Utiliser Meshroom

Importer le mesh créé par Meshroom dans Blender

Simplifier la géométrie pour faciliter l'utilisation dans Blender

Atelier :Créer à partir de photos une modélisation 3d d'un objet à rajouter dans notre scène

Tracking de caméra

Comprendre quels types de plan sont le plus facilement trackable

Savoir où placer ses points de tracking au premier plan et à l'arrière plan

Créer sa camera 3D et comprendre les aboutissants de cette création

Savoir utiliser un shadow catcher

Modéliser une scène une fois la caméra 3D créée

Comprendre comment paramétrer au mieux son shadow catcher pour gagner en réalisme

Bien illuminer sa scène pour intégrer ses modélisations dans la vidéo

Atelier : Transformer une vidéo prise dans un bureau pour lui changer de contexte.

Intégrer une animation d'objet en 3d dans une vidéo

Préparer sa modélisation pour être intégrée dans la vidéo

Préparer son tournage de vidéo pour tracker l'objet et la caméra

Créer les bons emptys pour attacher sa modélisation au tracking

Atelier : Ajouter un gant modélisé à un personnage