

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

Durée :	5 jours
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
Référence :	CAO786-F
Demandeurs d'emploi :	Contactez-nous pour connaître les remises Pôle Emploi

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

Curve Editor

Vidéo viewport

Vue des pistes

Timeline

Définition de la durée du montage

Importer un métrage vidéo

Ajuster la taille de la vidéo dans le Vidéo viewport

Lancer la lecture av/ar

Déplacer la tête de lecture

Définir l'instant courant

- Changer de piste à un métrage
- Les propriétés du métrage
- Modes de fusion
- Opacité
- Définition du point d'entrée, de sortie, de la durée / hard ou soft
- Choix de l'espace colorimétrique
- Décalage et recadrage
- Choix du nombre d'images à sauter
- Lecture renversée
- Désentrelacement
- Flip
- Ajout de modificateurs colorimétriques
- Importer un métrage audio
- Propriétés du métrage audio, affichage de la forme audio
- Modification du volume, du pitch, de la balance
- Ajouter des transitions et les configurer
- Ajouter des effets à un métrage
- Animer les effets dans le temps

Atelier : Montage d'un reportage

Le tracking 2D

- Tracking 1 point
- Tracking 2 points
- Tracking 4 points
- Appliquer le tracking à un métrage
- Incrustation
- Compositing

Ateliers : 1) Suivi d'un personnage dans une rue 2) stabilisation d'une vidéo 3) Incrustation d'une vidéo dans une affiche 4x3 dans une rue

Masks

- Agencer l'interface pour avoir tous les outils nécessaires
- Importer les métrages
- Configurer le Node Editor pour mixer les images
- Créer le Mask
- Manipuler le Mask
- Inverser le Mask
- Créer un contour progressif sur l'ensemble ou partie du Mask
- Animer le Mask

Atelier : Motion Design 2D

Le tracking 3D

- Le movie Clip editor
- Configuration des paramètres vidéos
- Detect Features ou Marker ? Marker !
- Positionner les markers
- Infos et options trackers / markers
- Analyse de la vidéo
- Reconstruction de la scène
- Ajout de solides dans l'espace 3D
- Ajout de lumières cohérentes dans l'espace 3D
- Incrustation
- Compositing

Ateliers : 1) Incrustation de Suzanne géante dans une place publique 2) Incrustation d'un bâtiment dans une dent creuse

Keying

Conditions idéales pour bien débiter : la prise de vue

Les différents outils de Keying :

- Couleurs

- Masques

Isolation du sujet dans son décor d'origine

Modification du fond de la scène :

- Vidéo

- Scène 3D

Atelier : Changement de décor d'un personnage filmé sous fond vert