

Créer et diffuser des programmes en 3D relief - Enjeux, principes, tournage et postproduction

2 jours

Objectif:

Comprendre le vocabulaire spécifique à la 3D-relief. Appréhender les techniques mises en œuvre pour tourner, post-produire, diffuser, afficher de la 3Ds. S'interroger sur une écriture spécifique, sur l'économie et le bien-fondé de programmes en relief. Décrire la chaîne de fabrication de programmes 3D en analysant les outils proposés actuellement sur le marché.

Niveau requis:

Avoir une expérience ou une connaissance des phases de fabrication d'un programme en vidéo standard.

Public concerné:

Ce stage s'adresse à tout acteur de la chaîne de fabrication de programmes HD (réalisateurs, producteurs, directeurs de production ou de postproduction, techniciens (cadreurs, chef-opérateurs, monteurs, infographistes ...)

Moyens pédagogiques:

Un ordinateur pour notre formateur - Vidéo projecteur - Connexion Internet.

► Histoire, économie, distribution:

Repères historiques du relief
(de la photographie stéréoscopique à Avatar)
Des marchés et des économies distincts en fonction des tailles d'écran (des jeux à l'Imax)
Vecteurs de distribution du relief: le cinéma numérique, la télévision HD, le Blu-ray, Internet, les jeux
Les chaînes TV et le relief
Approche des (sur)coûts de production
Technique de création d'une illusion:
Les techniques d'affichages (au cinéma et chez soi): téléviseurs et lunettes (actives et passives)
Les techniques de transmission/distribution: side by side, top/bottom, alterné, checker-board
Principe de la perception du relief:
Définition du relief et grands principes
Les 10 indices (cues) pour simuler le relief: (Peinture, photo / Film, vidéo / Projection stéréoscopique)
Le relief est une sensation
Facteurs psycho-physiologiques, perception du relief par le cerveau humain
Le principe de disparité et les techniques de simulation à l'écran

► Techniques de tournage en 3Ds:

Tourner en relief: Caméras parallèles ou angulation
Avantages et inconvénients des 2 méthodes
Les rigs: parallèles, opposés, à miroir
Les fabricants de rigs
Les erreurs de rigs
Les caméras et leurs alignements
Les caméras à entrave fixe: présentation et approche des limites du système.

► Gérer le relief, dès l'écriture et suivi du stéréographe

Les contenus des programmes en relief: une écriture spécifique?
Les nouveaux métiers du relief: le stéréographe, l'assistant relief, le «convergence puller»
Les outils de contrôle et de correction sur le tournage
Faut-il compenser les erreurs de rigs dès le tournage: 2 écoles

► Postproduction: outils et méthodes

La postproduction en relief: comment modifier le relief et les limites à respecter (méthodologie)
Les outils et logiciels: les plugins Dashwood, Neo 3D, Ocula et les outils dédiés (Mistika)
Les différents workflows en relief (économie légère (institutionnel), lourde (long métrage) ou du «direct» (ex: sport)