

Rapport du Projet IW :

Réalisé par :

1. AMRANI Salim
2. BARRY Thierno Oumar
3. BELKHIR Farinas
4. DAHMOUNI Mohamed Amine
5. DIALLO Iliassou

Groupe : III

PROFESSEUR : Christian GENTIL

SOMMAIRE :

- I. Répartition du travail
- II. Rappel du scénario
- III. Objets & Textures
- IV. Tracking
- V. Incrustation
- VI. Animation
- VII. Rendering
- VIII. Séquences & déroulement

I- Répartition du travail

DAHMOUNI mohamed amine	30%
BELKHIR Farinas	20.5%
DIALLO Iliassou	16.5%
AMRANI Salim	16.5%
BARRY Thierno Oumar	16.5%
TOTAL	100%

II- Rappel du scénario

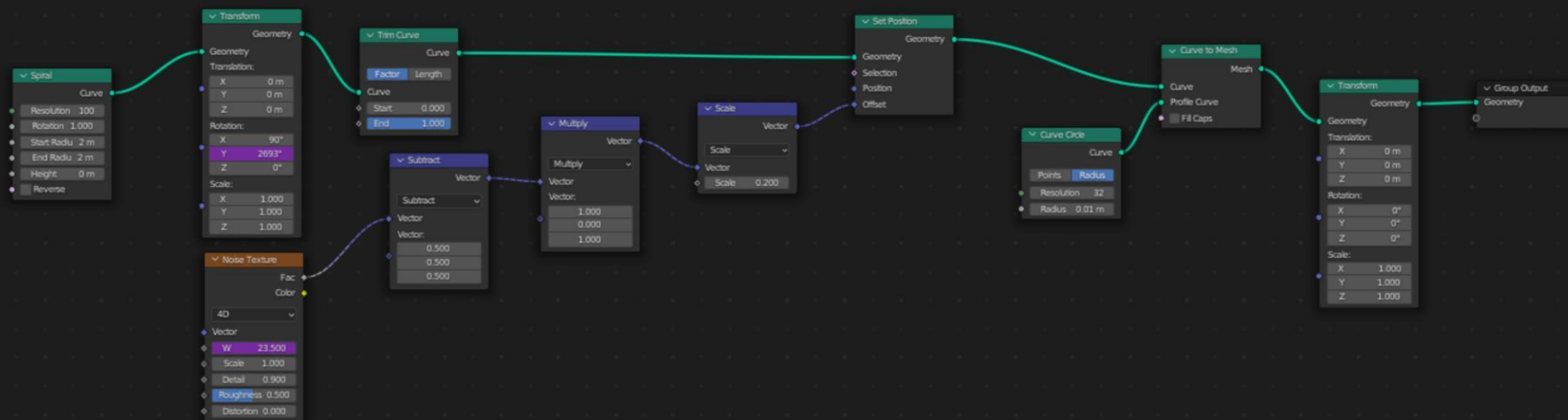
L'acteur est filmé en train de lire un livre et tout à coup l'acteur entend un bruit, il se lève ensuite il voit apparaître un portail tridimensionnel. Un monstre à tentacules surgit et tente d'attaquer l'acteur, qui à son tour fait ce qu'il peut pour s'en débarrasser.

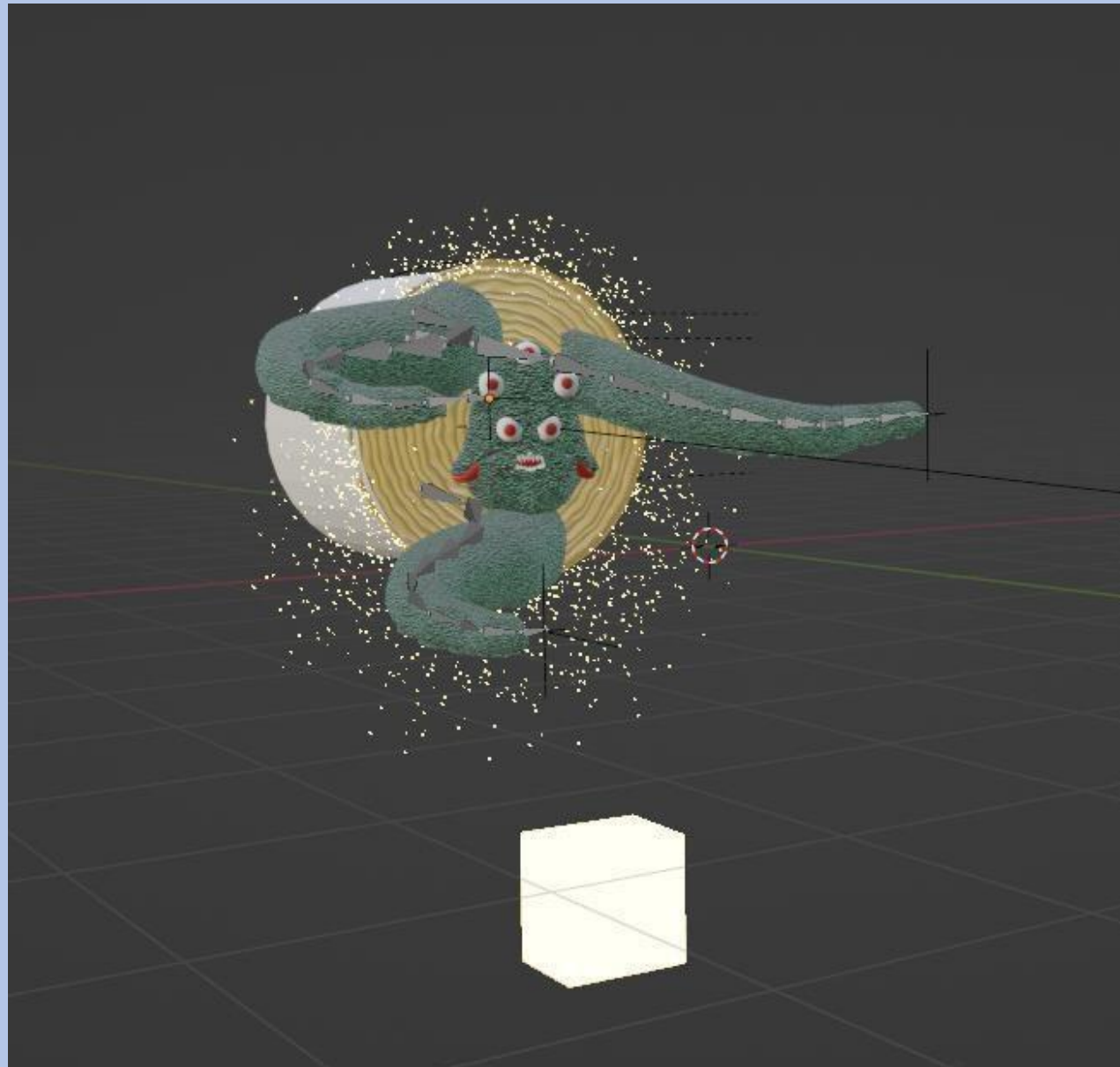
III- Objets & Texture :

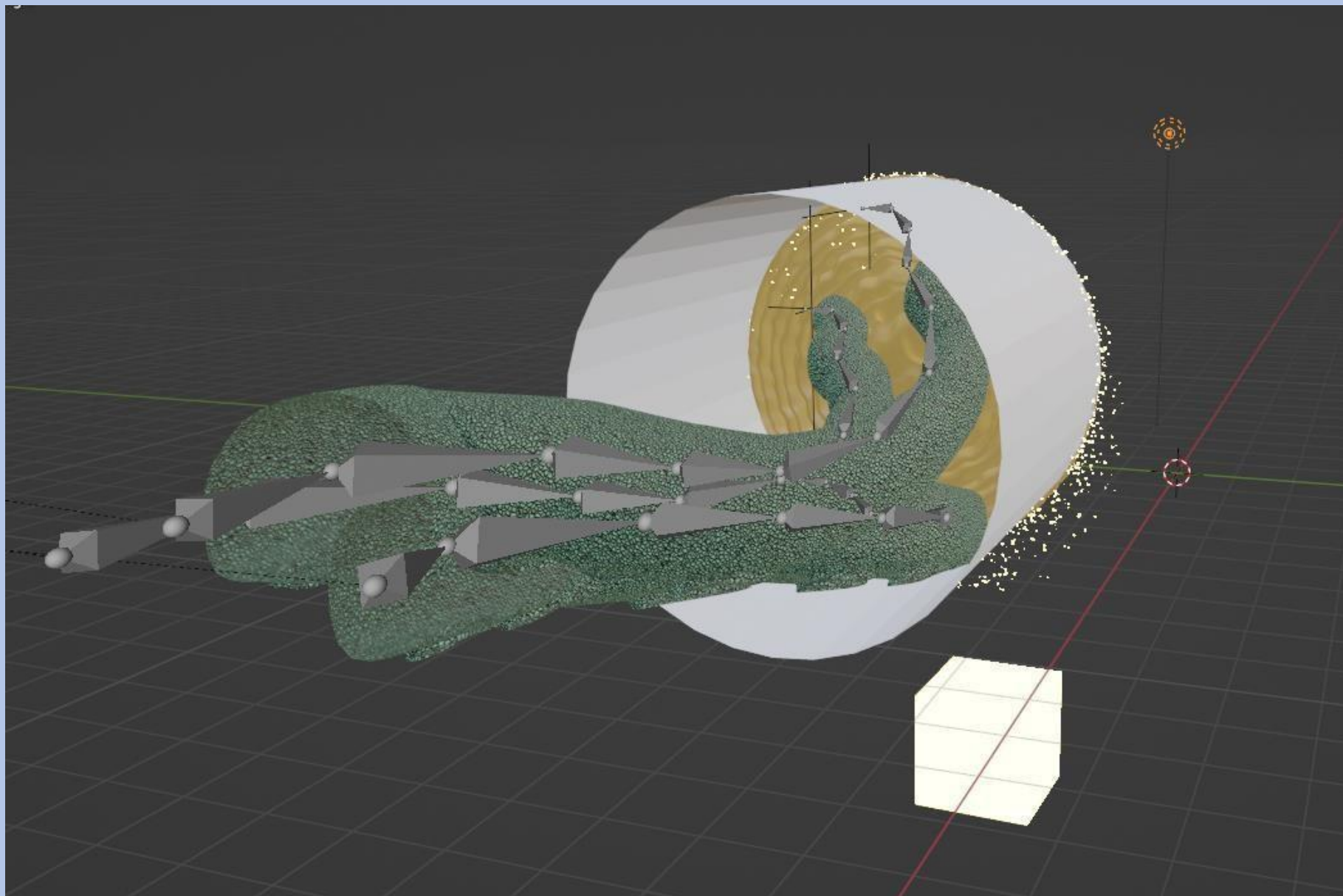












On ajoute également les textures de type normal map pour les objets d'occultation, normal et color pour le monstre et displacement map pour le portail.

IV-Tracking



Pour le tracking, on a mis avant de filmer des morceaux de papier avec des points au milieu dans différents endroits en guise de marqueurs et on a fait en sortes qu'ils soient visibles autant que possible dans le champ de la caméra.

(ça a été un peu plus difficile pour les scènes où la caméra bouge davantage mais dans l'ensemble on a pu se rattraper notamment en utilisant des marqueurs déjà présents comme les coins des fenêtres).

V- Incrustation :



Pour chaque scène, on recrée la scène en 3D puis on réalise l'incrustation du monstre virtuel, du portail virtuel et des objets d'occultation, tous recréés préalablement sous Blender.

Aussi, on fait une reproduction des objets de la scène.

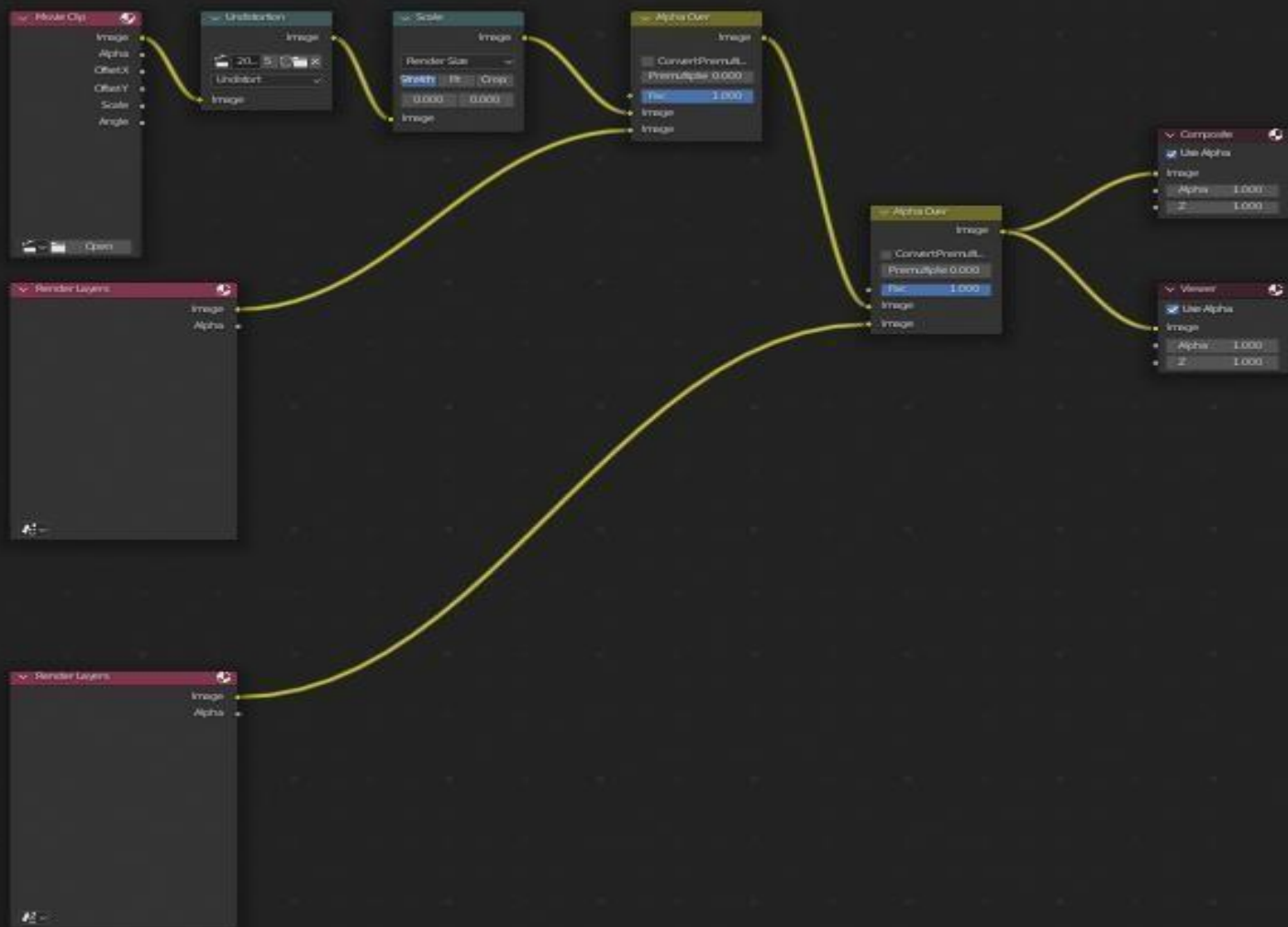
VI-Animation :

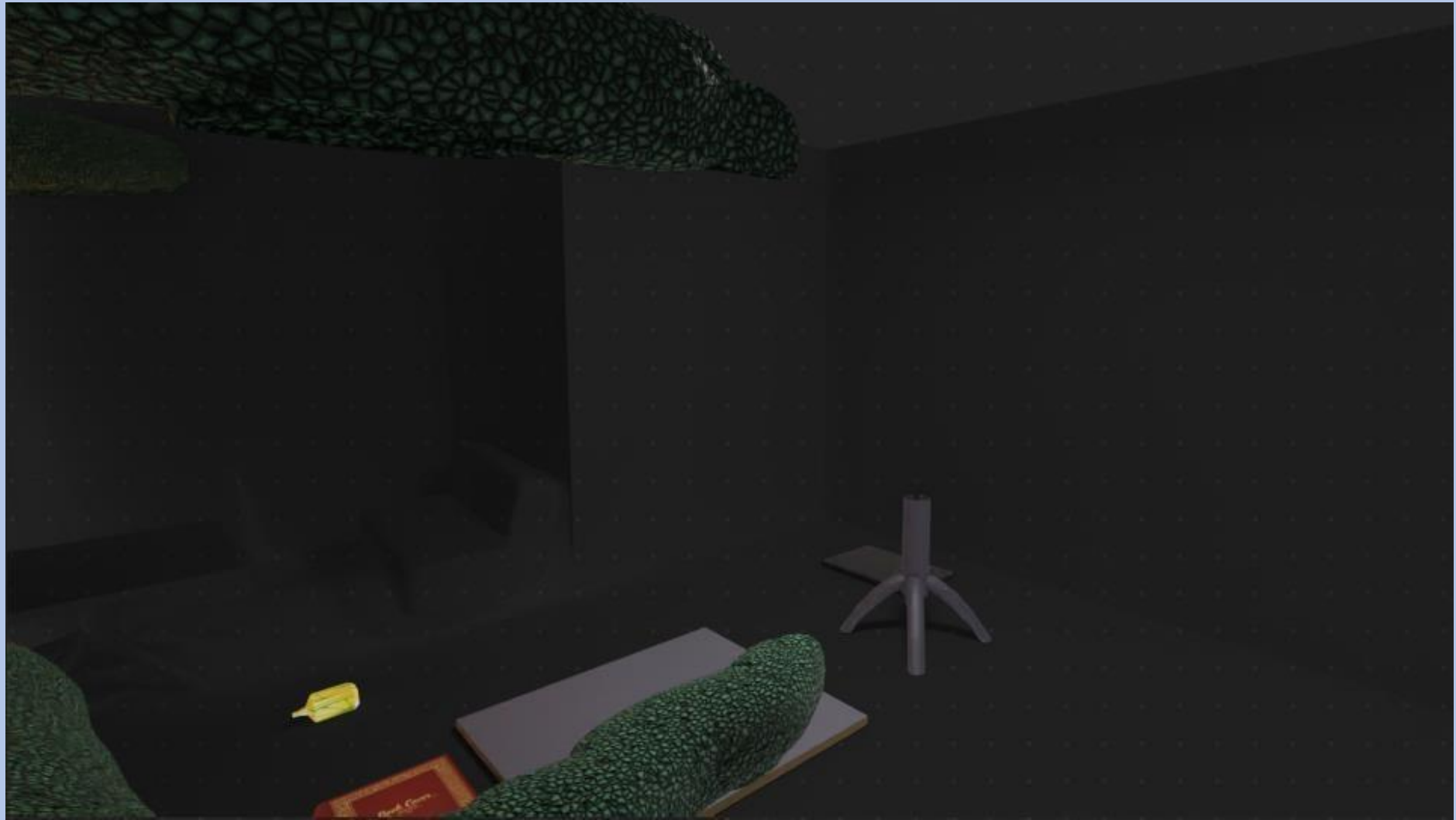
Les différentes expressions faciales du monstre sont animées avec des Shape keys, là où ses tentacules sont animés par un squelette. Ces dernières possèdent un mouvement cyclique quand elles sont inactives.

L'animation du portail est réalisé à l'aide d'une spirale qui tourne et qui se déforme de façon cyclique et qui génère des particule.

VII-Rendering :

Pour optimiser le temps de rendu, on a utilisé plusieurs ordinateurs dans lesquels on a réduit le sampling et on a activé le denoise. Deux images sont générées, une en foreground et l'autre en background et viennent se coller sur la video.





VIII-Séquences et déroulement :

Le résultat est un court métrage d'environ une minute produit à partir de plusieurs scénettes de quelques secondes chacun illustrant un événement de l'événemencier. On les a ensuite enrichies avec des incrustations et des effets sonores avant de les assembler au montage.

