

Projet L3 informatique UE Image pour le Web

Le projet consiste à réaliser un très court métrage de 30 secondes à 1 minute. Ce film doit contenir l'incrustation d'une animation de synthèse d'image dans une vidéo réelle.

Thème du projet :

Ce court métrage doit raconter une histoire.

Le thème général est imposé :

- Un personnage (un acteur.trice réel.le) est filmé en train de faire une activité.
- Celui-ci, est surpris par une trappe qui s'ouvre (mur, ou sol,...) et de laquelle sort un personnage virtuel.
- Le personnage virtuel est aussi surpris que l'acteur.
- Un dialogue sur-réaliste s'installe, le personnage virtuel souhaitant prendre possession des lieux et l'acteur se débarrasser de cet intrus.

A vous d'imaginer : l'activité de l'acteur, l'objectif du personnage virtuel ; l'obstacle ou l'évènement empêchant ; la stratégie de contournement ; et le désordre final.

Contraintes techniques :

- Vous devez utiliser des matériaux avec des textures de type color map, glossy map, normal map, displacement map, metalness map,
- Le personnage virtuel doit être animé par un squelette.
- Vous devez avoir au moins une animation par « shape key »
- Vous devez ajouter des bruitages, effets sonores et musiques.
- Dans l'incrustation, on doit voir les ombres portées des objets de synthèse et plusieurs objets réels occultant.
- Vous devrez rythmer votre film avec des changements de plans et des mouvements de caméra.

Contrainte organisationnelle (mais c'est pour votre bien)

Vous devez :

- écrire un synopsis et un évènementier,
- produire le story bord,
- identifier les ressources à produire pour le montage,
- vous répartir le travail.

Recommandations :

- Vous devez filmer un.e acteur.trice à l'aide d'un simple smartphone.
- L'animation du personnage virtuel devra être réalisée à l'aide de Blender et devra être ensuite incrustée dans la vidéo.
 - pour faciliter le tracking :
 - il faut avoir des marqueurs précis et nets, vous pouvez les placer sur une feuille comme dans le tutoriel et placer des objets virtuels dessus pour les masquer ;
 - faites des mouvements de caméra lisses ;
 - essayez de garder toujours les marqueurs dans le champ de la caméra ;
 - testez le tracking sur une vidéo courte dans un 1^{er} temps ;
 - placer un objet réel avec une ombre clairement définie pour déterminer facilement la direction de la lumière. Préférez une lumière artificielle (lampe ou lustre) : l'ombre sera plus nette ;
 - placer un objet réel de géométrie simple, que vous reproduirez dans Blender pour réaliser une occultation des objets animés.

- Attention aux temps de calculs :
 - Dès que vous avez une idée de la complexité de votre scène, estimez le temps de rendu et adaptez votre projet en fonction,
 - pour réduire les temps de calcul : \url{\a href="http://blenderlounge.fr/18-facons-daccellerer-le-rendu-blender-cycles/"}{http://blenderlounge.fr/18-facons-daccellerer-le-rendu-blender-cycles/}
 - élimination des lucioles : \url{\a href="https://blender.stackexchange.com/questions/5820/how-is-cycles-different-from-blender-internal"}{https://blender.stackexchange.com/questions/5820/how-is-cycles-different-from-blender-internal}

Présentation

En 10 minutes, vous présenterez votre travail oralement devant l'ensemble de la promo.

Vous vous aiderez d'un diaporama expliquant votre travail. Cette présentation sera suivie de 5 minutes de questions. Chaque personne dans le groupe devra prendre la parole. Vous devrez vous répartir 100 points entre vous, traduisant l'implication de chacun.

Votre présentation doit démontrer que vous avez respecté le cahier des charges, que ce soit vis à vis du sujet, des contraintes techniques ou des contraintes organisationnelles.

Étapes du projet :

Les envois sur Plubel seront faits par le responsable du projet à partir de sa connexion Plubel.

Date limite	Quoi	retour
1 ^{er} Avril	Constitution des groupes de projet (mini 3 personnes, max 5 à 6) <ul style="list-style-type: none"> • choix d'un chef de projet • choix d'un responsable qualité 	Envoi par Plubel
8 avril	synopsis et événemencier	Envoi par Plubel
15 avril	story-board	Envoi par Plubel
16 mai	Le projet finalisé : <ul style="list-style-type: none"> • fichiers Blender (texture et autres inclus) • vidéo • présentation au format pdf 	Envoi via Plubel et avec un lien pour télécharger les fichiers volumineux