



## Atelier VFX - Intégrer un objet 3D dans une vidéo

---

31 leçons

Durée estimée : 03h23

Référence : BFEP-430

- Atelier VFX
- Interview de Romain Ferchat
- Présentation du matériel d'un superviseur VFX
- Prise des mesures, établissement d'un plan pour le département 3D, placement des tracker
- Communication entre le superviseur et le chef opérateur
- Récupération des RAW depuis le SSD de la caméra et importation dans Davinci resolve
- Conversion des RAW en OpenEXR 16 bits
- Explication sur les étapes que l'on va suivre
- Mise en place du camera tracker
- Utiliser la rotoscopie pendant votre tracking
- Affiner votre tracking
- Solving de votre tracking
- Création du point cloud
- Mise en place de votre première géométrie 3D
- Appliquer un lens distortion
- Export de la caméra vers 3ds max
- Importation de la caméra sur 3ds max
- Importation du modèle 3D sur 3ds Max
- Mise en place sur V-Ray
- Création d'une caméra physique
- Mise en place de l'éclairage
- Réaliser un éclairage réaliste
- Rendu de la scene dans V-Ray
- Fonction Erode
- Importer votre 3D sous Nuke
- Le masquage
- Pré étalonner votre 3D
- Intégration de l'ombre
- Final blending
- Suppression des trackers



## Atelier VFX - Intégrer un objet 3D dans une vidéo

---

31 leçons

Durée : 03h23

Référence : BFEP-430

- Export final