

PROGRAMME - ATELIER DE LA PRODUCTION AUDIOVISUELLE

La 3D dans le film publicitaire

Jeudi 16 mars 2006 de 14h00 à 18h00 à l'UDA
à l'UDA - 53, avenue Victor-Hugo - 75116 Paris

<p>14h00</p>	<p>Etapes de fabrication</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introduction aux différents stades de fabrication • Description de leurs enchaînements et des étapes de validation • Schéma de fabrication ; étapes de fabrication et de validation <ul style="list-style-type: none"> - Film réalisé entièrement en images de synthèse - Film mixte comportant prises de vues réelles mélangées à la 3D <p><u>Illustrations</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Film Cetelem "Credito" ▶ Film Caisse d'Epargne et making off du film. ▶ Film Disney Land
<p>15h15</p>	<p>Prises de vues réelles et personnage 3D</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interaction entre un personnage 3D et un tournage en vues réelles • Intégration d'un personnage 3D dans un tournage en vues réelles • Interaction entre ce personnage 3D et de vrais acteurs <p><u>Illustrations</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Film Cetelem Shopping : supervision (préparation, tournage, post production), tracking et intégration ▶ Film Airwaves : réalisation, intégration et interaction entre la vague 3D et l'acteur réel <p>Etude budgétaire : budget de fabrication d'un personnage 3D, échelle de prix, budget à la seconde.</p>
<p>16h00</p>	<p>Utilisation de la 3D pour produire des effets spéciaux</p> <p>Comment certains plans sont-ils composés à partir de plusieurs prises de vues et d'images 3D afin de résoudre des problématiques liées aux spécificités du décor à reproduire ou bien à la mise en œuvre d'un effet complexe à réaliser ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Etapes de fabrication d'un matte-painting (décors virtuels) et assemblage des différentes couches <p><u>Illustrations</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Film Disneyland Hong Kong ▶ Film Airwaves ▶ Long métrage : le pianiste (décor virtuel) <p>Etude budgétaire : simulation et comparaison de budgets décors réels et décors virtuels</p>
<p>16h45</p>	<p><i>Pause</i></p>
<p>17h00</p>	<p>Plans produits et Packs shots réalisés en image de synthèse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Avantages et souplesse de ce type de technique • Economie d'échelle sur les déclinaisons internationales <p><u>Illustrations</u></p> <p>Etude budgétaire selon la catégorie et la durée : comparaison des coûts avec un tournage en prises de vues réelles</p>
<p>18h00</p>	<p>Fin de l'atelier</p>