



# Techniques du Diaporama

Les fiches techniques du site Images et Couleurs

N° 7

## Création d'une intro hollywoodienne

L'une des intros les plus populaires du cinéma est celle de la 20th Century Fox et j'ai pensé que cette intro pourrait servir de clin d'oeil pour ceux qui veulent présenter leur travail de création audiovisuelle.

Un fou d'images en 3D, Matt Hoecker, a réalisé un décor "à la Fox" en reprenant le fameux logo qu'il a entièrement rebâti et qu'il a mis à la disposition de ceux qui voudraient le personnaliser.

Cette opération est un peu longue mais très simple à réaliser et ne devrait vous prendre qu'une petite heure à mettre en oeuvre. C'est au moment du calcul du rendu qu'il faudra prendre patience.

### 1- Téléchargez Blender

Pour démarrer, il vous faudra le logiciel Blender disponible sur <http://blender.org>. Ce programme de création d'images en 3D est entièrement gratuit et sans pub. La version actuelle est la 2.42, elle représente 7 Mo à télécharger. Préférez la version installable qui s'auto installera et créera avec les liens de fichiers de type .blend.

### 2- Récupérez le fichier image 3D de base,

Il s'appelle Logo-Fox.blend, il fait environ 1 Mo. Cliquez sur ce fichier et Blender s'ouvrira automatiquement et là vous plongez dans la magie de l'image en 3D et de ses logiciels. Si vous n'avez jamais vu un logiciel de création de 3D, vous n'allez pas être déçus car votre première réaction sera de vous demander où vous êtes tombés !

Allons-y, il faut se lancer ! Dans Blender, un clic droit sélectionne l'objet cliqué, c'est simple ! Donc quand je dirai "Sélectionnez telle chose" il faudra donc cliquer avec le bouton droit de la souris sur la chose !

### 3- Modification du texte

Sur la gauche de l'écran vous allez trouver le logo vu de face avec les 3 lignes de texte : 20th, CENTURY et FOX. Sélectionnez le "20" (rappel : clic droit sur 20) c'est un objet différent de "th". Ensuite, appuyez sur la touche "Suppr" de votre clavier et confirmez la suppression avec la touche "Entrée".

Sélectionnez maintenant "th" puis appuyez sur la touche "g", ceci va vous permettre de déplacer latéralement les deux lettres que vous allez positionner au milieu du piédestal, puis appuyez sur le bouton gauche de la souris pour confirmer la position.

Appuyez sur la touche de tabulation, pour passer en mode édition. Un curseur va se positionner en fin de texte. Effacez les deux lettres "th" par deux appuis sur la touche de retour arrière et tapez ensuite le texte que vous voulez voir sur cette ligne. Ne vous préoccupez pas pour le moment de la taille de ce nouveau texte.

Appuyez à nouveau sur la touche de tabulation pour sortir du mode édition. Le nouveau texte est donc centré mais peut ne pas s'ajuster avec la taille du piédestal et être soit trop fin ou trop large voire pas assez haut. ceci va être l'affaire des "poignées" colorées verte et rouge.

### 4- Ajustement de la taille

Cliquez sur le carré vert et déplacez-le vers le haut ou le bas, ceci va agir sur la hauteur, cliquez sur le carré rouge et déplacez-le vers la droite ou la gauche, ceci agira sur la largeur.

### 5- Édition des lignes suivantes

Désormais vous devriez être capable de traiter la seconde et la troisième ligne selon le même principe.

### 6- Le reste du projet

Maintenant que le texte qui vous plait est en place, nous allons faire venir l'ensemble du projet. Avec le curseur de la souris dans la partie de l'écran que nous venons de traiter, appuyez sur le signe "/" qui se trouve dans la partie numérique du clavier (le signe de la division). Vous allez voir apparaître un tas de choses compliquées autour de la partie texte ce sont les composantes nécessaires pour le calcul du rendu

### 7- Calcul du rendu

Nous allons passer à l'étape du rendu. (voir la capture d'écran). Le rendu peut prendre plusieurs formes : fichier de type vidéo ou fichiers de type image. Dans le premier cas, il faudra choisir un standard (PAL/NTSC pour les CD/DVD), et si on choisit un format vidéo classique (AVI par exemple) un codec approprié. Si vous choisissez un format image, Blender va créer autant d'images de ce format que d'images dans l'animation. L'animation sur laquelle nous travaillons comporte 600 plans (600 images générées). Le nombre d'images figure dans la partie "Render" en bas de la fenêtre : Start 1 - End - 600. Il est possible, en variant les données Start et End de ne générer qu'un fichier partiel de quelques images (voire une seule image) pour vérifier par exemple la qualité de sortie. Quel intérêt de sortir des images plutôt qu'un fichier vidéo ? Si, par un hasard malheureux, votre PC plante ou subit une panne de courant, votre fichier vidéo ne sera pas généré correctement. Par contre, les images le seront jusqu'au moment du plantage ou de la coupure, il suffirait alors de reprendre le calcul de rendu en indiquant une valeur Start partant de la 1ère image manquante. Quelques logiciels comme Adobe Premiere et des utilitaires vidéo peuvent reconstituer un fichier AVI à partir d'images en série, cette option est donc assez intéressante.

Attention aux calculs de rendus sur des résolutions importantes (au-dessus de 720 x 576 par exemple). Ce type de calcul demande des ressources très importantes qui peuvent même ralentir de façon drastique votre PC pendant le traitement. A titre d'exemple, en 720 x 576, l'animation Logo Fox m'a demandé 17 heures de calcul !!

Pour lancer le rendu, appuyez sur le bouton "Anim" et ça démarre. Une nouvelle fenêtre va s'ouvrir et la scène va se reconstituer progressivement par morceaux au fur et à mesure du calcul. Cette reconstitution peut prendre plusieurs minutes pour une image en fonction de la résolution demandée.

Quelques .... heures plus tard, votre fichier est terminé, il se trouve au format choisi dans le répertoire c:\render si vous n'avez pas modifié le répertoire par défaut.

