

Les bases de la 3D - Avec After Effects CC et Cinema 4D Lite

Objectif:

Cette semaine vous permettra de produire des visuels 3D animés ou non avec une qualité professionnelle directement dans After Effects grâce au module de rendu Cineware.

Niveau requis:

Avoir de bonnes connaissances du compositing 2D et 3D dans After Effects.

Public concerné:

Graphistes, infographistes, truquistes...

Moyens pédagogiques:

Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet.

► Espace de travail 3D dans After Effects CC

- Espace 3D et axes 3D
- Calques 3D et propriétés 3D
- Caméras, lumières et ombres

► Lancer de rayon avec After Effects CC

- Extrusion
- Courbure
- Réflexion
- Carte d'environnement

► Compositing 3D avec After Effects CC

- Animation de caméra: trajectoire, focales
- Paramétrage de la profondeur de champ
- Animation de calques 3D
- Effets 3D

► Tracking 3D avec After Effects CC

- Détection du mouvement
- Intégration de calques 3D, caméras et lumières
- Export vers CINEMA 4D Lite

► Interface de CINEMA 4D Lite

- Création d'une scène dans C4D
- Interface de CINEWARE
- Réglage d'After Effects pour CINEWARE

► Bases de CINEMA 4D Lite

- Création d'un texte
- Utilisation de l'outil Extrude
- Choix des biseautages et couvercles
- Ajout de la texture, des lumières sur la scène
- Paramétrage de Rim light et Spéculaire
- Application de matériaux sur la scène
- Ajout de l'objet Environnement et Réflexion
- Utilisation du tag de rendu
- Réglage des matériaux
- Animation de la typo
- Animation de caméras

► Retour dans After Effects

- Compositing final du texte animé dans After Effects
- Ajout de particules et de lens flare
- Création des autres plans dans After Effects
- Visualisation du pré-rendu de l'animation
- Rendu final du texte animé

► Cinema 4D Lite et After Effects CC

- Création et importation d'un fichier C4D
- Modélisation: les primitives, les déformateurs, les splines, la modélisation polygonale
- Textures
- Utilisation des caméras
- Récupération d'une référence
- Création de caches d'objet
- Décomposition en multi-pass
- Importation d'un Objet nul de CINEMA 4D
- Intégration d'un calque 3D dans une scène CINEMA 4D