

Cinema 4D pour les truquistes After Effects

Objectif de la formation

Ce stage permettra aux truquistes sur After Effects d'intégrer des animations ou des éléments 3D réalisés dans Cinema 4D.

Niveau requis

Ce stage requiert une bonne connaissance d'After Effects (Niveau 1 et 2)

Public concerné

Ce stage s'adresse aux monteurs et truquistes.

Programme

- Cinema 4D
Interface
- Les vues 2D-3D
Déplacement dans les diverses fenêtres
- La modélisation
Les primitives
Création d'objets par combinaison et édition de primitives
Les splines: définition, utilisation
Importation de tracés Illustrator
Approche de la modélisation polygonale
La modélisation nurbs
Utilisation des hyper nurbs
Mémorisation des sélections
Déformations d'objets
- Importation de modèles réalisés dans d'autres logiciels 3D
- Animation
Animation par déplacement et déformation
La timeline
- Le rendu
Paramètres des options de rendu
Rendu multipasse
Rendu pour intégration d'un objet 3D dans After Effects via Photoshop
Options de rendu (id et profondeur)
Exportations et importations vers After Effects et Photoshop
- After Effects
- Compositing et animation 3D: les bases
Généralités sur la 3D
Interface 3D: multiples vues 3D, outils spécifiques
Utilisation du module rendu 3D avancé
Gestion de l'axe Z
Animation, auto-orientation des calques 3D
Contrôle des plans dans l'espace 2D/3D: hiérarchie des calques 2D/3D
Options de surface des calques 3D
- Compositing et animation 3D: éclairages
Éclairage: composante ambiante
Paramétrage des sources de lumière: parallèles, radiales, spots
Propriétés, réflexions, ombres, projection
Animation et auto orientation des éclairages
Compositing et animation 3D: objets nuls
Contrôle des objets nuls dans un espace 3D
Hiérarchisation des calques
Création d'environnements complexes en 3D grâce aux nouvelles fonctionnalités 3D
- Import de modélisation 3D via Photoshop et Cinema 4D
- Filtres After Effects spécifiques à la 3D
- Correction colorimétrique et optimisation d'un rendu sortant d'un logiciel 3D