

# 3D élément

2 j (14 heures)

Ref : ELMT

## Public

Personnes qui pratiquent un logiciel 3D et/ou veulent intégrer la 3D dans leurs productions

## Pré-requis

Maîtriser parfaitement les bases du logiciel After Effects

## Moyens pédagogiques

Formation réalisée en présentiel ou à distance selon la formule retenue  
Exposés, cas pratiques, synthèse, assistance post-formation pendant trois mois  
Un poste par stagiaire, vidéoprojecteur, support de cours fourni à chaque stagiaire

## Modalités de suivi et d'évaluation

Feuille de présence émargée par demi-journée par les stagiaires et le formateur  
Exercices de mise en pratique ou quiz de connaissances tout au long de la formation permettant de mesurer la progression des stagiaires  
Questionnaire d'évaluation de la satisfaction en fin de stage  
Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires  
Attestation de fin de formation

## Objectifs

- Maîtriser l'éditeur de scène
- Maîtriser la structure sous AE
- Maîtriser l'éclairage et les matériaux
- Maîtriser l'animation
- Maîtriser les extrusions de textes et de masques
- Maîtriser le compositing 3D

## Programme détaillé

### L'INTERFACE

---

- L'éditeur de scène, une interface spécifique
- Interface AE pour l'animation
- Le lien entre les deux interfaces

## L'EDITEUR DE SCENE

---

- Quelques notions de 3D
- La bibliothèque d'objets
- L'import de géométrie
- Les paramètres objet
- L'objet dans la scène
- Les paramètres matériaux
- Les layers de scènes - ou groupes

## LA STRUCTURE SOUS AE

---

- Tour d'horizon d'une interface assez dense
- Les groupes et leur structure
- Options spécifiques tel le Replicator, les deformers et le Multi-Object
- Les Channels - auxiliaire d'animation
- Création de contrôleurs 3D - Objet Null
- Animation Engine - le mélangeur de groupes
- Création de contrôleurs 3D "WORLD" pour une prise en main globale
- Les Custom Layers "Texture" & "Masque" - leur liens avec l'éditeur de scène
- Les Utilities - quelques outils bien utiles
- Le Render Setting - les réglages d'options de rendu
- Tour d'horizon des options de rendu - quelques notions
- Output - customisation de paramètres de rendu et compositing 3D (quelques notions)

## ECLAIRAGE ET MATERIAUX

---

- Principes fondamentaux d'éclairage
- Gestion des ombres projetées et des ombres diffuses
- Simulation de lumière englobantes avec les environnement "Physiques"
- Approfondir l'éditeur de matériaux et son lien avec le "Custom Layer Texture"
- Utiliser des compo animées comme textures
- Les différences entre matériaux "classiques" et "physiques"
- Surface de l'objet - les notions d'UV et de normal
- Quelques astuces
- Les effets complémentaires de rendu

## ANIMATION

---

- Comment appréhender les différents espaces 3D
- Les aides
- Animer le réplicateur de particules
- Création d'un émetteur de particules
- Animer l'éclaté d'un objet avec Multi-Object
- Animer les deformers pour des animations organiques
- Les auxiliaires d'animations - un contrôle plus profond de vos scènes

## LES EXTRUSIONS DE TEXTES ET DE MASQUES

---

Mettre en volume vos logos ou éléments graphiques

Le custom Layer masque - passerelle obligatoire

Les presets et la customisation des bevels

Le rendu

## COMPOSITING 3D

---

Du compositing temps-réel!

Pourquoi composter

Les différentes pass de compositing et leurs utilisations

Compositer l'univers 3D natif à AE à celui de 3D Element

Utiliser le tracking 3D d'AE pour intégrer un élément 3D dans une prise de vue réelle

Les petites astuces de l'intégration

## OPTIONS DE SORTIE

---

Options propres au caméra (flou de bougé et profondeur de champ)

Affiner le rendu - les réglages

Les astuces de rendu et d'optimisation