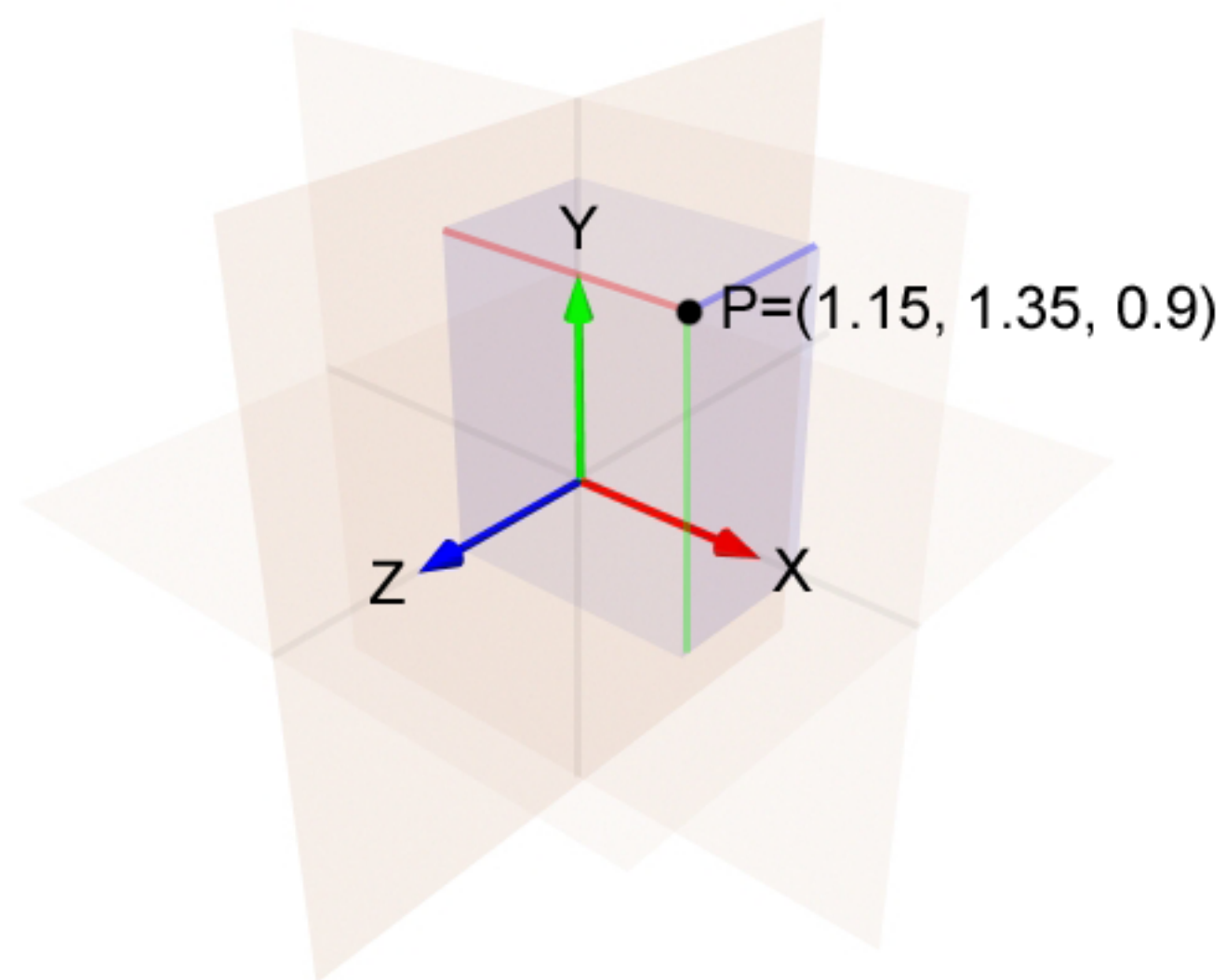

Universo 3D



AMBIENTE 3D

- O ambiente 3D é simples em seu conceito mas confuso na prática, é confuso pois estamos acostumados a criar e desenvolver em um ambiente que possui apenas 2 dimensões, LARGURA e ALTURA, mas quando levamos para este outro universo a profundidade é uma variável nova para se prestar atenção.



Existem termos e definições que temos que ter em mente para lidar bem com este novo universo criativo. Vamos entender isto bem melhor ao trabalharmos com o CINEMA 4D e o BLENDER mais para frente no curso, mas o after effects começa a trazer esta noção e trabalho em ambiente 3D.

Acredito que o principal conceito que você deve ter em mente é a AXIS que são essas setinhas que definem os eixos em que os objetos podem ser movidos dentro do ambiente espacial.

3D e luzes

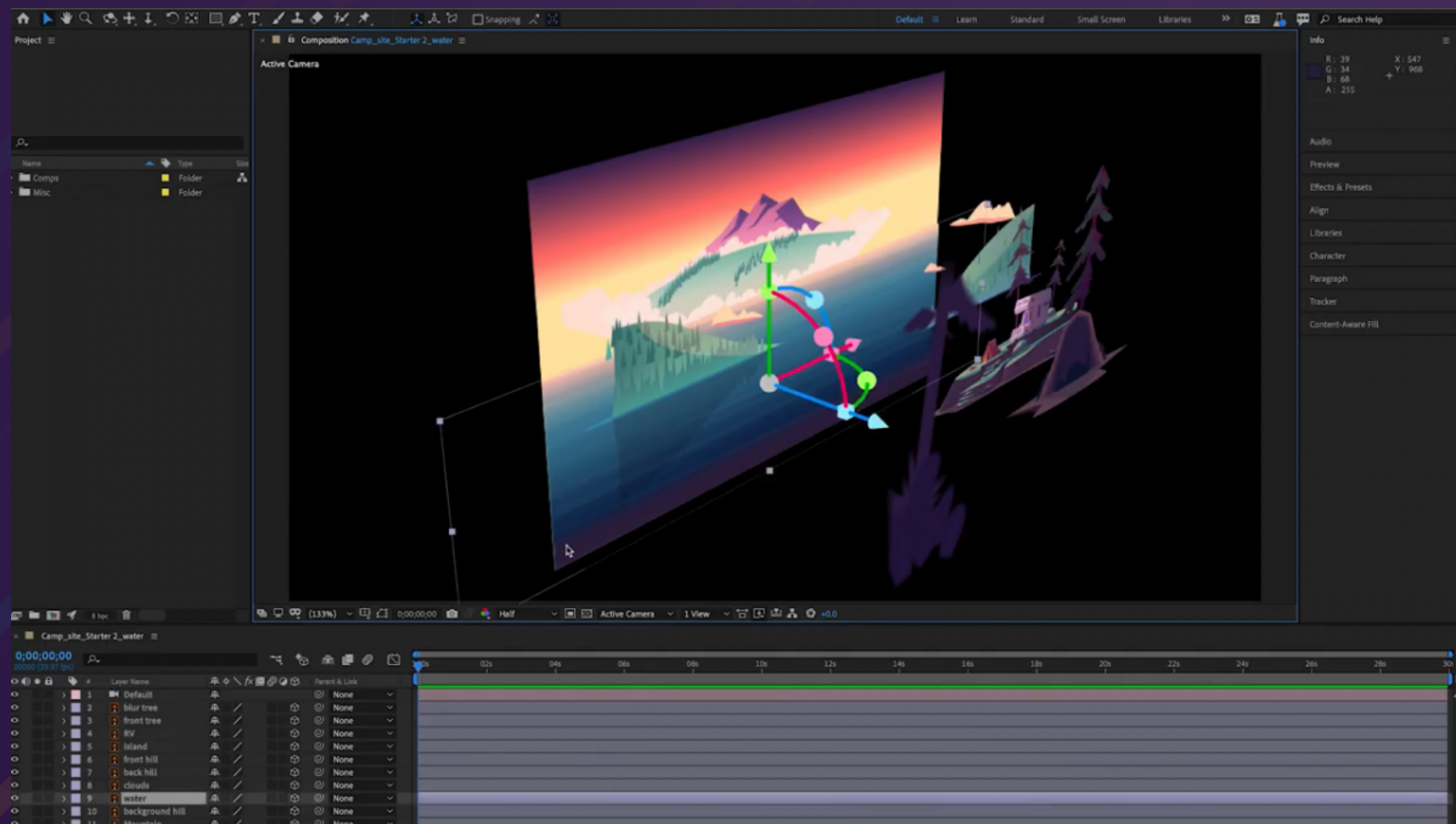


3D NO AFTER

- O after effects possui 2 tipos de motores de render, que nada mais é do que a forma como o software vai interpretar o 3D sendo aplicado nele.

CLASSIC 3D

O motor classico é responsável por trabalhar apenas trazendo uma manipulação chapada das camadas, ao transformar o objeto em 3D a camada vai se tornar um plano que possui intereção entre eles e possui movimento e rotação de profundidade.

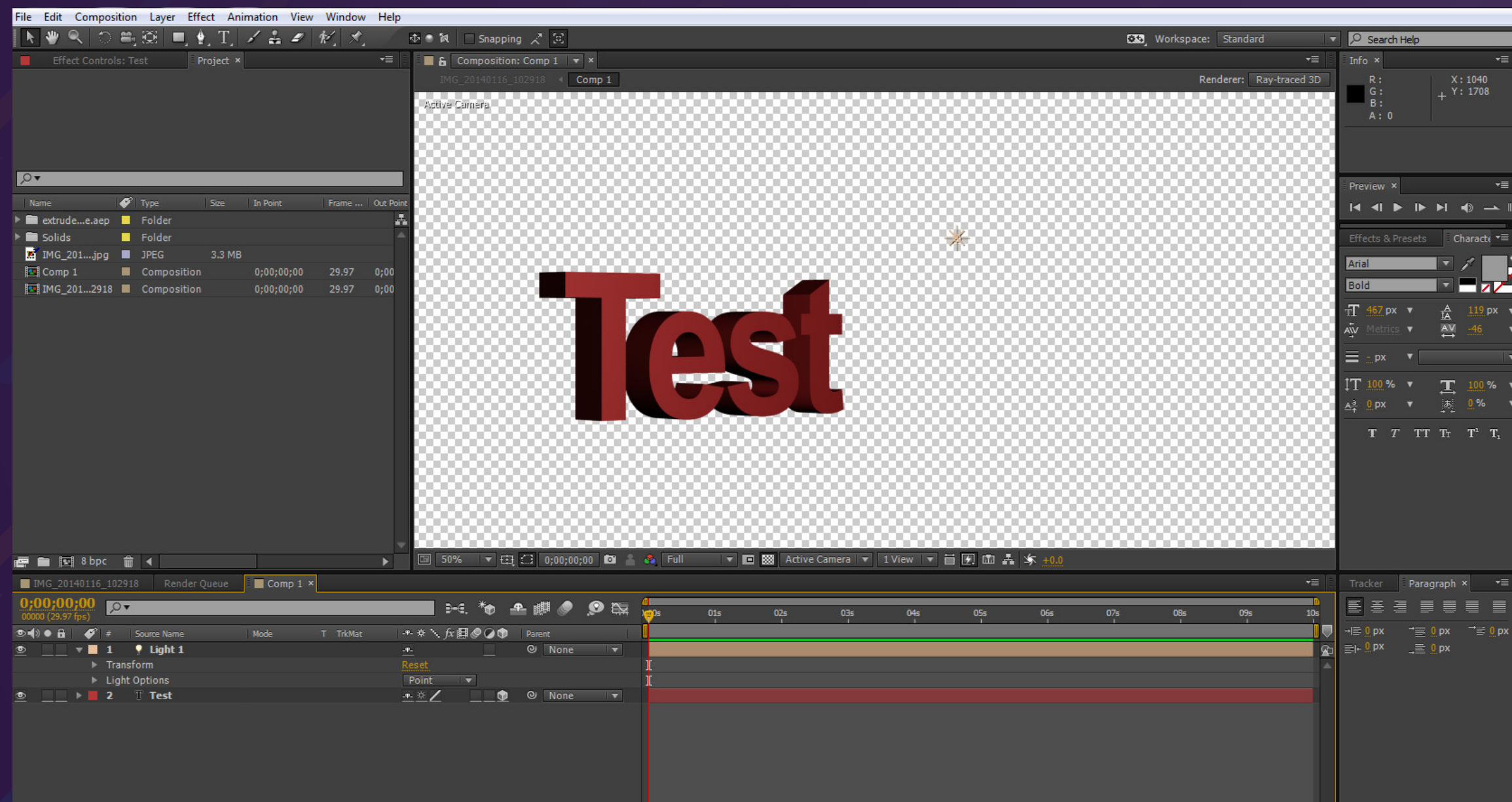


Muitas composições são criadas desta forma para trazer maior realismo no processo de pós-produção e animação.

3D NO AFTER

CINEMA 4D

Este motor de render foi inserido após a Adobe e a Maxon fecharem uma parceria de trabalho onde o cinema 4D um software puramente 3D conseguisse trabalhar em conjunto com o after effects.



Neste modelo de render existem propriedades simples para trazer volumetria aos objetos 3D criados no After Effects. E como veremos nas aulas que virão, podemos interagir em tempo real com os dois softwares.

LUZES

- Todo ambiente 3D vai necessariamente possuir objetos que são luzes, isso para trazer volumetria para a composição, pois sem as luzes não veríamos a profundidade dos objetos.

O After vai trazer os seguintes tipos de luz.

AMBIENT

É uma luz que ilumina todo o ambiente por padrão, tendo apenas a propriedade de intensidade.

SPOT

É um tipo de luz que simula um foco semelhante à uma lanterna, onde terá uma luz direcionada em formato de cone, não iluminando nada que existe atrás deste ponto.

POINT

É um ponto de luz que ilumina em 360 graus, semelhante a luz de uma lampada em um abajur.

PARALLEL

É um tipo de luz infinita iluminando em apenas uma direção mas sem possuir um decaimento ou forma, é a luz utilizada para simular a luz do SOL.