



Tuto RayFire - Animation d'un logo dans 3ds Max

26 leçons

Durée estimée : 01h45

Référence : BFEP-825

- Teaser de la formation avec Nicolas Dufoure
- Créer le tracé sous Illustrator
- Exporter votre tracé pour 3ds Max
- Importer le tracé dans 3ds Max
- Mettre en volume le tracé avec l'outil Bevel
- Organiser la composition
- Appliquer un Edit Poly pour sélectionner les IDs matériaux
- Créer un Multi/sub-object et assigner les textures
- Qu'est-ce que Rayfire
- Hierarchiser les objets dans Rayfire
- Créer des objets d'impact
- Animer les objets d'impact
- Assigner un matériau pour les fragments
- Isoler chacune des lettres pour la démolition
- Assigner une propriété physique aux lettres
- Effectuer un test de simulation sans fragmentation
- Simuler une scène de démolition avec fragments
- Mettre en place la scène avec la Global Illumination de Vray
- Mettre en place la caméra pour le rendu
- Tester le rendu et masquer les objets d'impact
- Rendre la passe de RGB et celle de Zdepth
- Importer les séquences sous After Effects
- Gérer la profondeur de champs avec Frischluft
- Régler la colorimétrie avec Mojo
- Réaliser la composition final
- Exporter la composition
- Quiz