

# CAMSPHERE

## **CamSphere V2**

Gabarit After Effects 3D pour production immersive

Guide d'utilisateur - mai 2015

[sat.qc.ca/logiciels/camsphere](http://sat.qc.ca/logiciels/camsphere)

# CamSphere V2

## Gabarit de création 3D pour After Effects

### Angle

180° à 360° x 360°

### Résolution maximale

4096 x 4096 pixels

### Débit

30 FPS

### Mise à plat

Adobe After Effects,  
CamSphere et plugin ft-UV-  
Pass

### Format

Tout fichier compatible avec  
Adobe After Effects.

### Logiciel requis

1 x Adobe After Effects

1 x CamSphere V2  
(Gabarit de création 3D)  
[sat.qc.ca/fr/logiciels/tous](http://sat.qc.ca/fr/logiciels/tous)

1 x ft-UVPass (Plugin)  
[aescrpts.com/ft-uvpass](http://aescrpts.com/ft-uvpass)

### Principe de base

CamSphere est un outil de création de contenus immersifs. Ce gabarit permet de créer à l'intérieur de l'espace 3D de After Effects et de générer des fichiers de format circulaire équidistant ou panoramique équidistant, dédiés aux environnements immersifs tel que les dômes ou encore les lunettes de réalité virtuelle. Le tout est possible grâce à un ensemble de caméras qui filment cet espace 3D en format Cubemap, dont les faces sont ensuite mises à plat sur le fichier final.

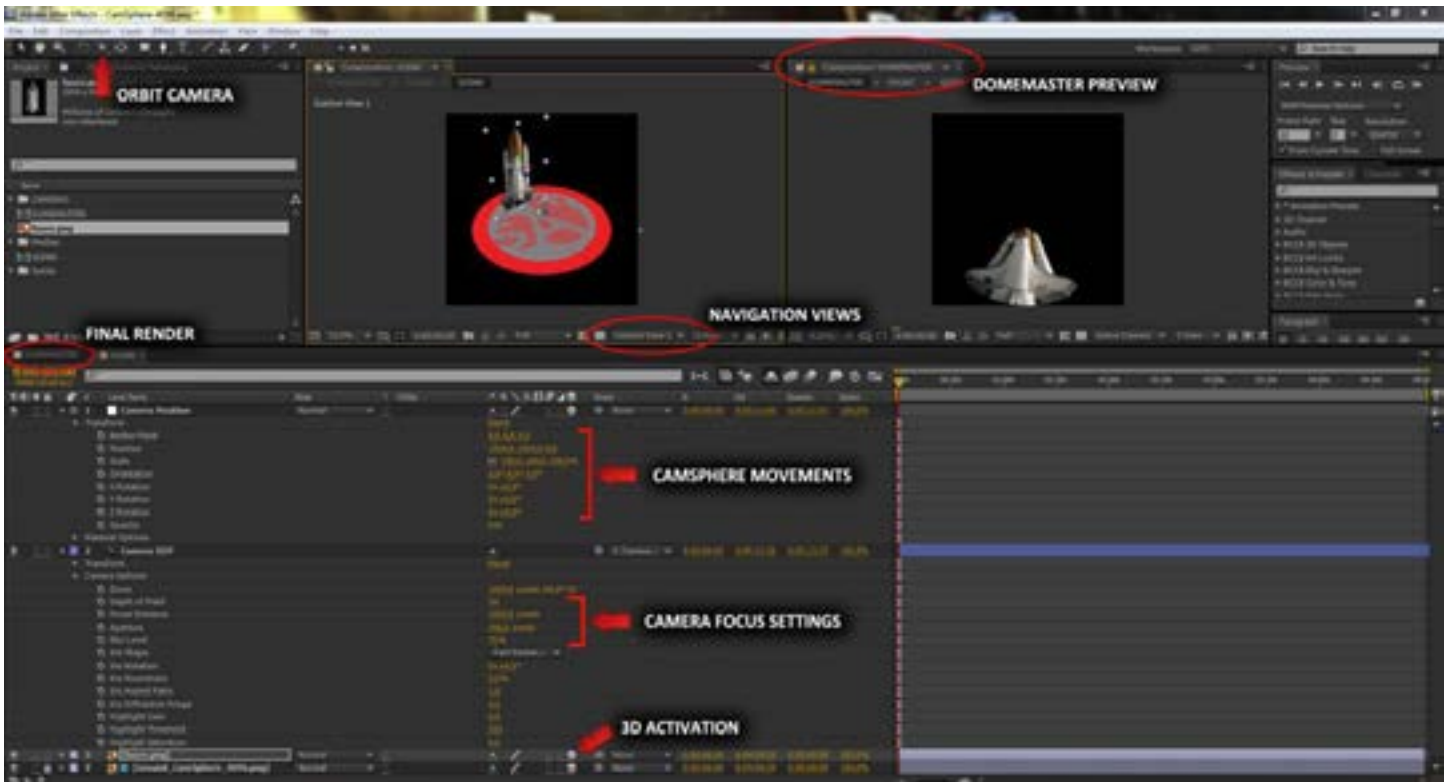


### Utilisation du gabarit

Pour utiliser CamSphere, il est nécessaire d'avoir le plugin ft-UVPass afin de générer le résultat final (Domemaster ou Panoramique équidistant).

Il suffit de créer son environnement 3D dans la composition "SCENE" en y appliquant des éléments de façon 3D et en effectuant des déplacements du Camera Position (ensemble de caméras). En utilisant le Orbit Camera Tool et les différentes vues, il est possible de naviguer autour de votre scène afin de bien positionner les différents éléments la constituant.

Au final, il ne reste qu'à rendre la composition (OUTPUT CONFIG) de votre choix, dépendant de l'environnement immersif désiré. Chacune de ces configurations sont disponible avec ou sans le canal alpha. Par contre, il est à noter que l'utilisation du canal alpha augmente le temps de rendu et de prévisualisation.



## Marche à suivre

**1** En premier lieu, il est conseillé d'activer une deuxième fenêtre de prévisualisation pour voir directement le résultat final (OUTPUT CONFIG) de votre choix. Pour ce faire, il faut cliquer sur l'onglet View >New Viewer. Dans la nouvelle fenêtre, sélectionnez la composition d'output de votre choix. Cette composition doit bien entendu être préalablement ouverte.

**2** Appliquez des éléments en prenant bien soin de les activer en mode 3D.



**3** En utilisant les différentes vues de navigation, il est possible de positionner les éléments de façon précise puisque ces vues vous donne des points de vue en plan et en coupe. Aussi, en mode Custom View l'utilisation du Orbit Camera Tool permet de bien visualiser l'espace 3D dans l'angle désiré.

Les caméras en lettres majuscules représentent les six caméras du CamSphere. Elles vous donnent le point de vue du spectateur dans un des six axes (caméras)

Les caméras en lettres minuscules représentent les caméras par défaut de After Effects. Ces caméras donnent un point de vue avec plus de recul autour de votre scène. Ces points de vue aident énormément pour positionner les éléments par rapport au CamSphere et sont essentiels pour positionner les déplacements du CamSphere.

**3.2** Il est également possible de modifier les paramètres de focus du CamSphere. Pour se faire, il suffit d'activer le Depth of Field de l'élément "Camera DOF" et de modifier les paramètres Focus Distance, Aperture et Blur Level.

**4** Pour effectuer des déplacements du CamSphere, il suffit d'utiliser n'importe quel des paramètres de l'élément "Camera Position".

**5** Pour créer le rendu final, il faut simplement rendre la composition de votre choix "OUTPUT CONFIG".

### Notes importantes

**1** Il est possible de travailler sur plus d'une composition dans un même projet et ainsi créer une file de rendu. Effectivement, il y a 5 différentes compositions possibles à l'intérieur de CamSphere. Ainsi, la composition "SCENE" est reliée aux "OUTPUT CONFIG" du CamSphere 1, la composition "SCENE 2" est reliée aux "OUTPUT CONFIG" du CamSphere 2 et ainsi de suite.

**2** Malheureusement, certains effets comme Element3d, Plexus, les effets de la suite Trapcode, et même les lumières ne sont pas pris en compte s'ils sont appliqués dans une pré-composition. Puisque la composition "SCENE" est une pré-composition des six compositions caméras (Front, Right, Back, Left, Top et Bottom) qui constituent les "OUTPUT CONFIG", il faut, à partir de la composition "SCENE", copier-coller manuellement ces effets dans chacune des 6 compositions (Front, Right, Back, Left, Top et Bottom) et enlever le calque "SCENE" dans chacune d'elles. Toutefois, il existe un script (duplicate with connections) qui permet de copier-coller qu'une seule fois et de continuer à modifier dans la composition "SCENE" sans avoir à copier-coller à chaque changement. <http://aescrpts.com/duplicate-with-connections/>

**3** Il est aussi possible de convertir des fichiers de type panoramique équidistant en format Domemaster. En effet, il suffit de remplacer l'objet "MY PANO to replace" dans la composition de votre choix à l'intérieur du dossier "PANO2DOME"



SOCIÉTÉ DES ARTS  
TECHNOLOGIQUES

Contact

**[dom@sat.qc.ca](mailto:dom@sat.qc.ca)**

**[sat.qc.ca/logiciels/camsphere](http://sat.qc.ca/logiciels/camsphere)**