

Nuke-Initiation

Cette formation vous initie aux techniques de compositing, effets spéciaux et trucages en apprenant le logiciel Nuke dans sa dernière version.

Objectifs :

Initiation au compositing 2D et 3D avec Nuke et aux techniques de trucage évolué.

Public :

Monteurs, chefs monteurs, réalisateurs, truquistes, graphistes, motion designers et toute personne intéressée par le trucage avancé et le compositing 2D et 3D. Intermittents du spectacle, artistes-auteurs.

Durée : 5 jours -35 heures

Pré-requis :

Bonne maîtrise de l'environnement informatique. La connaissance d'un outil de création graphiste est vivement souhaitée.

Méthode pédagogique :

Formation présentielle pendant laquelle sont alternés les explications théoriques et techniques et les exercices pratiques.

Modalités d'évaluation :

Test et/ou exercices pratiques. Une fiche d'évaluation par matière est remise au stagiaire sur demande.

Formateurs Expérimentés :

Les formateurs sont spécialisés dans le domaine technique qu'ils enseignent et sont experts dans les logiciels enseignés.

Suivi à la suite d'une formation :

Suivi téléphonique : nous restons à votre disposition pour toutes vos questions.

Effectif :

Effectif session 2 à 4 personnes. Cours individuels et intra-entreprise.

Matériel pédagogique :

Un ordinateur Mac ou PC par personne avec la dernière version des logiciels. Support de cours fourni.

Responsable formation :

Hugues Segond

Programme



1- Introduction au trucage et effets spéciaux avec Nuke

- Positionnement du logiciel dans l'industrie cinématographique
- Introduction au compositing et effets spéciaux

2- Interface du logiciel

- Découverte de l'environnement hybride de Nuke (interface 2D et 3D), la navigation et les raccourcis clavier
- Découverte du mode opératoire (Nuke workflow)
- Description rapide des fenêtres de travail (ToolBar, Node Graph, Viewer, Properties Bin, Time Bar, Curve Editor...)
- Personnalisation de l'interface d'utilisateur, gestion des modes de visualisation
- Prévisualisation rapide par ram avec FrameCycler
- Importation et gestion de média
- Les formats de fichiers supportés par Nuke
- Conversion de format de fichier (résolution)

3- Compositing et modes de fusion

- Les modes de fusion basics
- Les variantes

4- Masques et Formes

- Formes ovales et rectangulaires
- Formes avec le Besier
- Création d'un masque
- Contour progressif d'un masque

5- Texte

- Création et animation de textes stylés (façons motion) directement dans Nuke

6- Gestion de canaux

- Les canaux RGBA, les canaux supplémentaires
- Décalage et mélange de canaux

7- Espaces colorimétriques

- Les LUT, le Color Picker
- Conversion des espaces de couleur
- Principaux outils de base de correction colorimétrique

8- Initiation au Keying

- Incrustation avec Primatte
- Incrustation avec Keylight
- Incrustation avec Keyer
- Garbage Matte
- Hold out Matte
- Lightwarp
- Spill Suppression
- Film grain
- Harmonisation et finishing

9- Initiation tracking

- Tracking 1 point
- Tracking 2 points
- Stabilisation d'image
- Tracking 4 points

10- Animation et expressions

- Animation par images clés
- Animation par expressions
- Les outils de déformation
- Méthodes d'interpolation
- Liaison parents enfants
- Flou de mouvement

11- Environnement 3D de Nuke

- Les vues, les objets primitives, les caméras, les lumières
- Déformation 3D, motion Blur, depth of field

12- Rendu et export

- Filtre anti aliasing
- Export séquence d'image, format move ou avi, format exr, png, tiff etc..