

PROGRAMME LOGICIEL NUKE

Durée : 10 jours ouvrés soit 70 heures

Objectifs : Initiation théorique et pratique aux effets spéciaux sous environnement WINDOWS

Participants : Infographistes 2D/3D, Monteurs vidéo, Artistes compositing, Animateurs, Réalisateurs

Pré-requis : Très bonne connaissance de l'environnement WINDOWS, connaissance d'un logiciel de montage

METHODE

Pédagogie adaptée et lente

Ecoute attentive aux questions et commentaires

Mise en pratique qui s'appuie sur les besoins des professionnels

Intuitivité

Simplification des parties complexes - vulgarisation des processus

PROGRAMME

NOTIONS DES VFX (EFFETS SPECIAUX)

histoire des effets spéciaux : Frères Lumière, Georges Méliès

L'animation, le trucage vidéo

histoire du logiciel nuke

L'ARCHITECTURE DU LOGICIEL SUBSTANCE DESIGNER

Qu'est-ce que le système nodal?

Les noeuds ou la légèreté du logiciel

Son interface et son utilité dans l'industrie des films et jeux-vidéo

Présentation succincte du site THE FOUNDRY (éditeur du logiciel)

LES BASES DU TEXTURING

Qu'est-ce que le compositing?

Le compositing en mode nodal

Qu'est-ce qu'une passe

Comprendre l'empilement des passes

Qu'est-ce qu'un alpha?

Analyse d'un fichier NUKE

Les 10 points importants du compositing

Le noeud viewer

La barre de noeuds

La timeline

Personnaliser l'interface

Importer des séquences d'images

Découverte de l'environnement 3D

Prévisualisation avec Framecycler

Le noeud Write

Les channels dans NUKE

Les formats vidéo, l'EXR (son histoire)

Extraction des couches : RGBA

Compositing de passes 3D

Créer un masque Bézier

La rotoscopie

Extraction par keying

Le noeud PRIMATTE

Outils colorimétriques : ColorCorrect, Hue-

Correct, Hueshift, Colorlookup, Grade

Les effets 2D/3D

Le tracking : stabilisation d'image

L'animation par image clés

Les nodes de temps

Le texte

Le noeud keylight

Incrustation d'un arrière plan

Etalonnage, noeud erode

Visualisation dans le Framecycler

Le noeud reformat

EXERCICES PRATIQUES

Créations de séquences courtes vidéo en prise de vue réelle, en full 3D, et en mélangeant les deux!