

# Nuke

## initiation longue

**Ce stage de formation de 2 semaines est une initiation longue au logiciel Nuke, outil spécialisé de compositing et trucages 2D et 3D.**

Formation longue. Compositing, animation, rotoscoping, incrustation, effets spéciaux et trucages, intégration 3D, habillage, 3D stéréoscopique.

Nuke (The Foundry) est un puissant logiciel de compositing : nodal, 2D, 3D natif, preview 3D OpenGL, import 3D complet, stéréoscopie 3D, programmation et scripting de haut niveau, texte vectoriel... Mac, Windows et Linux, 32 ou 64 bits, Nuke est doté d'un rendu multimachines ultra-rapide même sur des machines peu puissantes.

**PARTICIPANTS** *Animateurs traditionnels, techniciens, truquistes, graphistes, monteurs, réalisateurs, directeurs artistiques... toute personne voulant réaliser trucages, compositing et effets spéciaux en 2D et 3D avec Nuke.*

**NIVEAU REQUIS** *Aisance suffisante dans l'environnement informatique.*

*Connaissance d'outils graphiques 2D bitmap (Photoshop). La pratique d'un outil de trucages ou de postproduction 2D ou 3D sera vivement appréciée (After Effects, Combustion, Shake, Flame, Maya,...). Entretien pédagogique.*

**DUREE** 2 semaines (70h)

**HORAIRES** 10h00-13h30 puis 14h30-18h00

**CONDITIONS DE FORMATION** 5 stagiaires maximum

*1 station par stagiaire quadri ou octo processeurs, Full HD.*

*Retour vidéo broadcast, scanner. Nuke, Photoshop, Illustrator, dernières versions.*

**SUPPORTS DE COURS** *mémo vidéo num., mémo sur Nuke, livre sur le compositing.*

**SUIVI APRES STAGE** *Gratuit par e-mail*

**RESPONSABLE PEDAGOGIQUE** *James Simon, monteur-truquiste.*

**DATES** 6 au 17/09/10 25/10 au 5/11/10 6 au 17/12/10 17 au 28/01/11 21/03 au 1/04/11

16 au 27/05/11 11 au 22/07/11 5 au 16/09/11 24/10 au 4/11/11 5 au 16/12/11

**NOTIONS** Flux de production cinéma, vidéo. Nuke. Bases du traitement numérique. Compositing et effets spéciaux.

**PRISE EN MAIN DU LOGICIEL** Paramétrage. Logique, interface. Compositing simple. Personnalisation et sauvegarde de l'interface.

**BASES NUKE** Menu Drop down. Import vidéos, séquences, fichiers PSD. Arborescence. Hiérarchie des plans, nodes, opérations logiques. Groupes. Annotations. Générateur de formes. Gestion de fichiers Photoshop. Gestion de l'alpha channel. Modes de fusion. Masquage : outils, animation manuelle. Travail sur les couches. Filtres. Pistes cache. Opérateurs : booléens et mathématiques.

**HABILLAGE** Texte. Anti-aliasing. Animation vectorielle. Gestion des attributs - typos, tailles, couleurs, espacements,... Modificateurs. Effets d'animations. Gestion de fichiers Photoshop. Gestion de l'alpha channel. Dégradés. Masques animés.

**OUTILS COLORIMETRIQUES** Profondeur couleur. Normes. Espaces couleur RVB, YUV,... Contrôle : offset, gain, gamma, hue, saturation, contraste, histogramme, LUTs, conversions. Opérations sur les couches. Informations Z et coordonnées UV. LUTs.

**INCRUSTATION** Bases techniques : éclairage, mouvement, échantillonnages. Incrustation : hue, luma, couche. Incrustateur IBK. Incrustateur Primatte. Harmonisation : spill, colorimétrie, flou, bruit/grain. Gestion des mattes.

**ROSCOPING** Gestion avancée des masques. Animation, morphing. Gestion des options. Motion tracker. Stabilisation. Optimisation : temps de calcul, précision.

**EFFETS SPECIAUX** Bruit, flou gaussien, flou vectoriel, dilatation, incrustation, matte, warpings, fusion,... Localisation d'effets. Transformations 2D et 3D avec "filtrage" définissable par l'utilisateur. Editeur d'animation. Retiming. Plug ins : Tinder, Furnace.

**OUTILS AVANCES** Gestion avancée des Nodes. Fonction Clone. Gestion des proxy. Fichiers OpenEXR. Visualiseurs multiples, comparaisons A/B, vue en ROI. FrameCycler. Gestion multi-résolutions. Lecture temps réel. Cache. Accélération OpenGL. Options.

**3D** Espace 3D: caméra, lumières, vues... Compositing 3D. Import fichiers .OBJ. Projection de textures. Modificateurs géométriques. Intégration 3D. Import caméras. Import scènes FBX. UVs. Texturisation de primitives. Harmonisation/transformation éléments 3D.

**OUTILS AVANCES** Imbrication 2D/3D. Gestion des LUT. Instance tools. Timecode. Les multi-résolutions. Lecture temps réel. Cache. Accélération OpenGL. Options. Astuces.

**3D STEREOSCOPIE** Projets, nodes stéréoscopiques. Rendu 3D stéréoscopique.

**PROGRAMMATION** Création d'expressions par liens entre propriétés, à la souris. Explication, modification et écriture d'expressions. Création d'effets et de commandes sur mesure. Lecture de projets en texte - modifications.

**SORTIES & IMPORTS/EXPORTS** Passerelles entre Nuke et les autres logiciels d'effets, de montage et de 3D. Sorties vidéo, SD, HD, film. Sorties non destructives, alpha channel. Rendu en réseau. Mise en place. Programmation.



[www.video-d.com](http://www.video-d.com)

T - 01 48 06 10 18 F - 01 48 06 01 30

11 rue Desargues 75011 Paris

VIDEODESIGN  
FORMATION