

# Nuke, initiation au compositing

**Ce stage de quatre semaines est une formation aux techniques du compositing, avec Nuke, l'outil le plus moderne.**

Cette formation s'adresse à des techniciens ayant déjà une pratique d'outils graphiques et vidéo, et désirant comprendre les bases du compositing et devenir truquistes.

Cette formation ne s'adresse pas à des truquistes qui voudraient migrer vers Nuke, mais vise à enseigner le compositing : on y apprendra les bases théoriques du compositing, et leur application dans Nuke, en douceur et de manière concrète et professionnalisante.

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.

Nous formons sur Nuke depuis 2008 et ce logiciel est devenu le must des effets spéciaux dans le cinéma, mais aussi les postproductions exigeantes, en pub, clip,...

**PARTICIPANTS** Techniciens, artistes, réalisateurs, ayant des bases en vidéo, mais peu ou très peu en trucages, et voulant apprendre les bases du compositing, Nuke, et devenir opérationnels en trucages 2D/3D de manière professionnelle.

**NIVEAU REQUIS** Pratique d'outils graphiques et vidéo, culture audiovisuelle technique. Niveau en trucages requis : débutant ou amateur. Entretien pédagogique.

**DUREE** 4 semaines (140h)

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

**CONDITIONS DE FORMATION** 5 stagiaires maximum

1 station par stagiaire, octo processeurs, Full HD.

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

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

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

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

**DATES** 8/11 au 3/12/10 4 au 29/04/11 7/11 au 1/12/11

**NOTIONS** VIDEO Pixel. Couches. Profondeur couleur. Echantillonnage. Codecs. Trames. FILM Emulsions. Scan. Télécinéma. Log. Retour sur pellicule. Cinéma d'hier (argentique) et de demain (100% numérique).

**FLUX DE PRODUCTION** Les différentes étapes en film et vidéo, SD et HD, entre pré-prod et prod, postprod, labo, ... Les principaux outils back et front, soft et hard. Avenir des outils software - Flame, AE, Combustion, Shake, Nuke, Fusion...

**COMPOSITING** Présentation théorique. Etapes. Termes et langage. Travail sur les couches. Rotoscopie. Incrustation. Tracking. Effets. Animation. Interpolation. Conversions log/lin. Travail sur la couleur. Calibration des sorties. Tests. Sorties.

**TRAVAIL DANS PHOTOSHOP** Rappel des bases. Formats de travail, RVB, Lab. Couche alpha. Rotoscopie. Trucages localisés. Application en film et vidéo.

**INTRODUCTION CONCRETE AU COMPOSITING DANS NUKE** Logique de travail du logiciel, interface. Les nodes. Réalisation d'un compositing simple. Personnalisation et sauvegarde de l'interface.

**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.

**HABILLAGES** 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. Infor: Z et coord. UV. LUTs. Gestion avancée.

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

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

**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. Astuces.

**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. Projets de productions récentes.

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

**3D STEREOSCOPIE** Les différentes techniques de 3D stéréoscopique. Le matériel de visualisation : lunettes, projection, TV. Projets, nodes stéréoscopiques. Rendu 3D stéréoscopique.

**TECHNIQUES DE PRODUCTION** Création et harmonisation de séquences complexes combinant roscoping et effets spéciaux. Gestion de projets complexes. Trucs et astuces.

**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

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

11 rue Desargues 75011 Paris

VIDEODESIGN  
FORMATION