Formation L’IA pour les VFX, modèles IA et workflows Nuke et Davinci Fusion

Intégrer l'IA générative pour accélérer les workflows VFX sous Nuke et Fusion : les modèles, les tests, des cas concrets accélérés : matte painting, incrustation, AOV, créature CG full IA, transfert de style...

DATES du 25/01/2027 au 29/01/2027 - du 05/04/2027 au 09/04/2027 - du 05/07/2027 au 09/07/2027 -
DURÉE TOTALE 5J. (35H.)
MODALITES D'ORGANISATION Formation présentielle, en nos locaux, 13 rue Desargues, 75011 Paris.
HORAIRES 10h-13h puis 14h-18h
NOMBRE DE PARTICIPANTS 6 maximum
PARTICIPANTS Graphistes compositing, DA, superviseurs VFX, directeurs techniques, réalisateurs... toute personne en charge de VFX voulant comprendre l'impact des IA génératives sur les VFX 2D/3D et les workflows et métiers en évolution.
NIVEAU REQUIS Pratique régulière des VFX, pratique régulière d'au moins DaVinci Fusion ou Nuke. Entretien pédagogique
ACCESSIBILITÉ Nos formations sont accessibles et aménageables pour les personnes en situation de handicap. Fauteuils roulants autorisés en largeur maxi 70cm. Pour tout handicap, auditif, visuel ou autre, merci de nous contacter pour les aménagements possibles.
VALIDATION DES ACQUIS Contrôle continu tout au long de la formation, exercé par le formateur et supervisé par la responsable pédagogique. Délivrance d'un Certificat de Validation des Acquis de Formation.
MOYENS TECHNIQUES 6 stagiaires maximum. 1 station de compositing par stagiaire, avec écran 27 pouces, licences DaVinci Studio / Fusion, Nuke, comptes et crédits IA générative (Seedance, wan, LTX, Nano banana, Kling, ou toute autre IA générative pertinente).
MOYENS ET MODALITES PEDAGOGIQUES Une salle de formation avec tableau blanc, un poste informatique pour chaque apprenant, un poste informatique vidéo-projeté pour les formateurs, avec accès internet et imprimante partagée. Alternance de séquences théoriques et d'exercices d'application réelle. Les exercices sont réalisés sous la supervision des formateurs, dans une logique d'apprentissage des compétences et d'autonomie progressive des apprenants. Des exercices plus longs et synthétiques permettent de reprendre un ensemble de compétences dans des cas pratiques types des métiers et compétences concernés, et s'assurer de leur acquisition par les apprenants.
SUPPORT DE COURS
FORMATEURS Professionnel en activité, expert reconnu dans son domaine, animant régulièrement des formations.
LABELS QUALITÉS Centre certifié Qualiopi (certification nationale) / certifié ISQ-OPQF / référencé Data-Dock / centre certifié Adobe / Maxon / Blackmagic Design / centre de test Certiport

OBJECTIFS DE LA FORMATION

L’IA est entrée dans les workflows VFX, mais quelle est sa part d’utilité réelle ? Qu’apporte-t-elle de vraiment révolutionnaire aux techniques existantes ?

Cette formation de 5 jours propose une utilisation dirigée d'une sélection de modèles choisis pour leur e?cacité (Nano Banana, Seedance, LTX, Kling,…).

On étudiera leur intégration au sein de workflows VFX existants, sans quitter les deux logiciels références de l'industrie : Nuke et DaVinci Fusion.

Ce stage fait ainsi le pari que la connaissance empirique des modèles IA Générative importe beaucoup plus que l'environnement de travail permettant de les mettre en oeuvre – et s'appuie donc sur des solutions qui permettent à des graphistes / truquistes de conserver leurs habitudes de travail pour se concentrer sur le noyau dur : choix et application de LLM et ML.

OBJECTIFS DE LA FORMATION L'IA POUR LES VFX

Objectifs techniques :

- intégrer des outils IA établis pour accélérer des demandes VFX courantes
- organiser un découpage séquentiel du workflow mélangeant outils traditionnels et IA
- tester et évaluer ce qui fonctionne et être en mesure d'estimer le gain de temps réel
- tester et évaluer les possibilités de la génération avancée et ses complexités

Objectifs artistiques :

- développer sa capacité à analyser ce qui ne marche pas dans la production IA générative, dans le contexte d'un cahier des charges précis : long-métrage, publicité
- anticiper les demandes de retouches artistiques du client en envisageant des plans B et des moyens de contrôle
- développer des compétences de direction artistique face à des clients qui pensent pouvoir se passer des infographistes grâce à l'IA

FORMATEUR PRINCIPAL Raphaël Thibault, graphiste, superviseur VFX, formateur expert des workflows VFX.

CONTENU COMPLET DE LA FORMATION

Introduction aux solutions techniques choisies, historique des modèles.

Installation, création de comptes, démarrage.

CAS CONCRET 1 : LE DMP (DIGITAL MATTE PAINTING)

Le métier de matte Painter est sans doute le plus impacté par l'IA Gen.

Ce cas concret visera à apprendre à combiner les outils classiques et les outils IA Gen (TextToImage, ImageToImage, ImageEdit) pour produire de la matière servant à assembler des décors en matte painting et à les intégrer dans des techniques classiques de projection.

Comparaison de différents modèles : GROK, ChatGPT, Nano Banana 2 et pro, Flux…

CAS CONCRET 2 : INCRUSTATION

Peut-on se passer de keyer ? Et pour quel gain ?

Dans ce cas concret on prendra 2 exemples classiques d'intégration, permettant de comparer 3 wokrflows :

- un workflow traditionnel
- un workflow Full IA simple (AI gen général ou Lora dédié)
- un workflow hybride

CAS CONCRET 3 : GENERATION AOVs SANS RENDU 3D

Les IA Gen permettent de développer les stratégies typiques de compositing à partir de rendus 3D, mais avec n'importe quelle source vidéo.

On étudiera la génération de passes techniques (Zdepth, Vector, Normales, Mattes) et on comparera différents outils du marché (Segment Anything / SAM / ViMATTE / la roto assistée par exemple).

Intégration dans le workflow de compositing vu précédemment et cas concrets.

CAS CONCRET 4 : CREATURE EN CG FULL IA

On affrontera ici l'un des enjeux VFX les plus di?ciles : concevoir, produire et intégrer une créature photoréaliste animée dans des plans filmés.

Combinaison de plusieurs process IA dans un workflow séquentiel visant à reproduire les étapes de pré-production habituels d'un personnage ou avatar : pré-concept à la main ou à partir de recherches compilées par IA, concept avancé dans Nano banana, grox ou Flux, recherche de variations)

Production de l'asset 2D final, et préparation des déclinaisons nécessaires à l'animation

Animation du personnage : à l'aide des moteurs les plus avancés du moment (Kling, Seedance,…) on fera animer notre personnage en utilisant des gyides pour garder le contrôle artistique sur le mouvement (caméra, charactérisation de l'animation)

Contrôle VS Qualité : le compromis du workflow IA générative

Comparaison de coûts et de résultats

CAS CONCRET 5 : TRANSFERT DE STYLE

Plus proche cette fois-ci du cinéma d'animation et du Motion Design, cet exercice tentera de produire un look non-photoréaliste dans la veine de directions artistiques récentes à fort succès (Spider-Man, Arcane).

On approchera les Lora au sein de modèle gratuits et payants (LTX, Seedance, Wan…) mais surtout l'entraînement de notre propre stylisation au travers du Machine learning, en s'appuyant sur la dernière version de Foundry Copycat / BigCat.