



# Formation Nuke, compositing avancé

Nuke et Nuke Studio : mise à jour, approfondissement 3D et compositing avancé, projets complexes, supervision VFX, création bande démo niveau international.

**DATES** du 25/04/2022 au 06/05/2022 -

**DURÉE TOTALE** 2 SEM./70H

**MODALITES D'ORGANISATION** Formation distancielle ou Formation présentielle, en nos locaux, 13 rue Desargues, 75011 Paris. (Selon disponibilité et selon votre demande)

**HORAIRES** 10h-13h puis 14h-18h

**NOMBRE DE PARTICIPANTS** 2 à 6 personnes

**PARTICIPANTS** Animateurs traditionnels, techniciens, truquistes, graphistes, monteurs, réalisateurs, directeurs artistiques... tout utilisateur de Nuke voulant se perfectionner au compositing avancé, aux effets spéciaux 2D et 3D, et au workflow complet avec Nuke/NukeX, Nuke Studio

**NIVEAU REQUIS** Pratique régulière de 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 et de Qualification Professionnelle en fin de Formation.

**MOYENS TECHNIQUES** 6 stagiaires maximum En présentiel : 1 station Nuke par stagiaire, Intel Core i9 7920x 12 coeurs, GPU nVidia RTX 2080Ti 11Go de VRAM, 64 Go de RAM, écran 24 pouces. Nuke, Photoshop CC, dernières versions. Tablette graphique. En distanciel : un ordinateur pouvant faire tourner Nuke / Nuke X, une connexion internet minimum Adsl, un micro et si possible une webcam (ou un smartphone ou tablette). Nous vous aidons à distance à installer applications, licences, médias et outil de web conference live. En cas de machine insuffisamment performante pour le travail en formation, nous vous mettrons gratuitement à disposition une station à distance (cloud computing) ou un de nos ordinateurs (selon disponibilité).

**MOYENS ET MODALITES PEDAGOGIQUES** En présentiel : 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. En distanciel : le formateur alterne des moments collectifs en webconference live (théorie, démonstration et explication de fonctionnalités) / en solo (exercices ou travaux à réaliser chacun de son côté, en salle « virtuelle » ou de manière privée) / du tutorat personnalisé (appels téléphone/Skype ou séances webconf privées pour personnaliser l'enseignement, aider un stagiaire...)

**SUPPORT DE COURS** Mémo vidéo numérique, mémo Nuke, livre sur le compositing.

**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

**Ce stage de formation de perfectionnement à Nuke / Nuke X et Nuke Studio, en compositing avancé, d'une durée de 2 semaines, est une spécialisation sur le compositing et les outils modernes, leur workflow, pour gérer incrustations, reconstructions et VFX.**

Cette formation s'adresse à tous les utilisateurs de Nuke ayant au moins deux ans d'expérience en production.

Ce perfectionnement sera tourné vers différentes techniques de reconstruction et restore 2D et 3D, d'extraction de fonds verts difficiles, d'effets atmosphériques, de modélisation et de création de matte painting 3D et de création de VFX grâce au système de particules interne à Nuke.

On y étudiera également la supervision VFX.

Les stagiaires pourront créer leur bande démo personnalisée pour postuler à l'international.

**Les objectifs de la formation sont :**

- Maîtriser les dernières versions de Nuke et Nuke X
- Maîtriser tous les outils de tracking : tracker 2D, planar, camera tracker
- Gérer l'extension de décor en projection mapping 3D
- Maîtriser totalement les keyers et développer des techniques poussées pour faire face à des greenscreens complexes
- Créer des gizmos
- Découvrir la programmation python
- Gérer des workflows 3D complexes avec importation de fichiers Alembic, scènes FBX et rendu raytracing au sein de Nuke
- Modéliser, gérer les UVs et les textures
- Créer des VFX à l'aide du système de particules 3D
- Gérer Nuke Studio : workflow, tags, édition, exports, versioning, effets online...
- Comprendre la supervision VFX
- Créer une bande démo de niveau international

# CONTENU COMPLET DE LA FORMATION

## NUKE, RAPPELS

Effaçage simple de câbles, micros et autres éléments de tournage en plan fixe et en mouvement. Effaçage avancé de personnages.

Différentes stratégies de stabilisation 2D et 3D

Tracking : nouveau tracker 2D, Planar tracker.

Remplacement de ciel avec mouvement camera. Projection Cubic et tracking 3D.

Reconstruction de décor en matte painting et 3D.

Modélisation d'après un nuage de points et projection 3D.

Effets atmosphériques, buée, neige, pluie, particules 3D.

Harmoniser le grain, le flou optique.

Effets lumineux de light wrap et fabrication d'un flare.

Keying fond vert et intégration.

Incrustateur IBK/Primatte et Keylight

Développement de keyer custom, additive keyer, expression de despilling.

Keying par expression. Techniques de production.

Matchgrade et étalonnage.

Outils colorimétriques : Pixel analyser. Histogram, waveform, Vectorscopes.

Gestion workflow couleur, Luts.

Harmonisation : despill, colorimétrie, flou, bruit/grain. Gestion des mattes.

Outils avancés : Création de gizmo niveau production, création d'arborescences type, expression et parentage évolué.

Espace 3D. Import fichiers Alembic. Projection de textures.

Modificateurs géométriques.

Intégration 3D. Import de caméras.

Import de scènes FBX. UVs.

Texturisation de primitives.

Image modeler, reconstruction d'objets 3D pour projections.

Import/Export vers Mari pour des techniques de projection avancées.

Particules 3D.

Pointcloud et depthgenerator.

Relighting et shading de scènes tournées.

## **NUKE STUDIO**

Préférences et interfaces.

Importation des différentes sources de la production, audio et vidéo.

Gestion et organisation des métadonnées venant directement des sources et des rapports de tournage.

Transcodage de plan ou de séquence dans différents formats.

Importation d'EDL, conformation et gestion des différents espaces colorimétriques liées aux sources.

Reconnect media, Cache media, Histogram, waveform, Vectorscopes.

Utilisation des Tags. Gérer les métadonnées.

Renommage des plans non destructif.

Référence média et outils de comparaison.

Outil d'édition : multi tool, slip clip tool, slide clip tool, roll edit tool, retime clip tool, razor and join clip tool.

Préparation des templates en direction de NUCLE.

Export management : shot templates prédéfinis , création de templates adaptée au projet.

Création d'une timeline pour les vfx. Outils de versionning.

Effets online

Colorimétrie, transformations, etc...

Visualisation des plans composés dans Nuke et intégration dans le montage final.

Sorties et exports du montage.

## **PROJETS PROFESSIONNELS**

Supervision VFX : pipeline, workflows, exercices concrets à partir du tournage... analyse de projets type.

Exercices complets.

Pratique longue sur projets avancés.

Elaboration d'une bande démo personnalisée pour postuler à l'international.