

Vidéo 2015

Déroulé de cours



Nuke Essentials - 5 Jours

Objectifs

Maîtriser le composition avancé avec Nuke V9.

Public concerné

Monteurs, truquistes et toutes personnes du composition.

Conditions de stages

Un Mac par stagiaire

Maximum de 7 stagiaires

Salle climatisée aux normes Apple Authorised Training Center avec Video Projecteur HD et Sound System.

Formateur Adobe Certified Instructor

Support

Support de cours en PDF du formateur

Suivi et conseil permanent par mail post formation par Jimmy Pichard



2011 - 2015© 5 Formation

Toute reproduction, même partielle, par quelque procédé que ce soit, est interdite sans autorisation préalable et constitue une contrefaçon passible des peines prévues par la loi du 11 mars 1957 et du 3 juillet 1995 sur la protection des droits d'auteur.





Nuke Essentials - 5 Jours

Introduction compositing nodale (node-based)

- Préparation du projet
- Structure d'un effet
- Choix de l'arborescence de travail
- Préparation du workflow
- Préparation des médias (choix du format utilisé en amont, vidéo et 3D)
- Les formats de fichiers supportés par Nuke
- Particularité du travail en 8, 16 ou 32 bits

Interface

- Interface de travail (ToolBar, Node Graph, Viewer, Properties Bin, Time Bar, Curve Editor...)
- Paramétrage de l'interface utilisateur et des préférences
- Raccourcis claviers indispensables
- Création et réglages du projet
- Importation d'un média
- Les formats de fichiers supportés par Nuke
- Conversion de format de fichier (résolution)

Espace colorimétrique

- Les LUT, le color Picker
- Travail avec étalonnage ou sans
- Conversion des espaces de couleur
- Spécifications images RAW, Cineon, OpenEXR,...

Les nodes basiques

- Les nodes Viewer et Read
- Crop, ReFormat et adaptation des médias
- Création d'un flux de nodes simple
- Gestion des groupes, Pre-comp, Input/Output
- Les node Shuffle, Shuffle Copy, Channel Merge, Copy...
- Gestion de la pré-multiplication
- Exploiter des canaux RGBA d'un média à l'autre, cross-over RGBA, supprimer le canal d'un média, intervertir des canaux.
- Les nodes Merge et Blend (exemple des choix de fusion RGBA)
- Le node Read et Export

2011 - 2015© 5 Formation

Toute reproduction, même partielle, par quelque procédé que ce soit, est interdite sans autorisation préalable et constitue une contrefaçon passible des peines prévues par la loi du 11 mars 1957 et du 3 juillet 1995 sur la protection des droits d'auteur.





Nuke Essentials - 5 Jours

Masque, rotoscopie et alpha

- Utilisation du Roto
- Gestion d'un masque
- Combinaison des Béziers
- Rotoscoping simple

Corrections Couleurs

- Mise en place du flux (Viewer, comparaison A/B et RGBA)
- Méthodes de correction
- Color Correct, Grade et Exposure
- HVS Tool
- Combinaison de travail en fonction de la LUT et OCIO

Déformation 2D et Effets

- Transformations
- Effets de déformation
- Combinaison des médias
- Effets de flou, Edge, Shadow
- Effets de Motion Blur
- Effets liés au média (ZDepth, Vector Blur,...)

Keying

- Incrustation avec Keylight
- Primatte et Ultimatte
- Méthodes avancées d'incrustation (utilisation des canaux RGB)
- Incrustation avec IBK color et IBK Gizmo
- Utilisation des effets pour améliorer le Keying (Despilt, Light Warp, Edge blur,...)
- Fusion des médias et ajustement par comparaison

Motion tracking et gestion de la vitesse

- Analyser la trajectoire
- Tracking (Planar, Stabilize)
- Tracking discontinu
- Introduction au Camera Tracking simple
- Gestion de la Timeline et Dope Sheet
- Accélération et ralenti
- Effets sur les mouvements

2011 - 2015© 5 Formation

Toute reproduction, même partielle, par quelque procédé que ce soit, est interdite sans autorisation préalable et constitue une contrefaçon passible des peines prévues par la loi du 11 mars 1957 et du 3 juillet 1995 sur la protection des droits d'auteur.





Nuke Essentials - 5 Jours

Compositing 3D

- Création d'un flux 3D (Primitive simples) et navigation 3D
- Import d'une scène 3D
- Mise en place de Lights, Camera
- Utiliser un média pour texturer
- Finalisation de la Cam, du Background et de la Scene
- Réglages du ScanLine Render
- Exploitation d'un Tracking 3D

Finalisation du projet

- Mise à jour des médias
- Consolider un projet
- Rendu du projet (export, comparaison LUT, etc)
- Création de flux automatisés
- Introduction a Python
- Rendu en réseau

Finalisation

Révision générale sur le logiciel et le workflow

Remise du support de cours du formateur au format PDF.

