

# LE COMPOSITING AVEC BLACKMAGIC FUSION

## OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- Etre autonome sur le logiciel de compositing et d'effets spéciaux.
- Savoir effectuer un compositing 2D, 3D.
- Comprendre et créer des particules animées.
- Savoir utiliser la stéréoscopie.
- Savoir intégrer des éléments d'autres applications.

## MODALITES DE MISE EN ŒUVRE

Durée totale : 140 heures / 20 jours – Durée hebdomadaire : 35 heures

Horaires : 9h30 à 13h30 – 14h30 à 17h30

**Prochaines sessions : du 3 au 28 Juin 2019 ou du 25 Novembre au 20 Décembre 2019**

Lieu de formation : 57, rue Letort – 75018 Paris

Contact : 09 81 24 66 25 / [contact@courts-on.fr](mailto:contact@courts-on.fr)

## PROGRAMME

### LE COMPOSITING AVEC BLACKMAGIC FUSION

Fusion 9 VR est un logiciel de compositing et effets spéciaux de dernière génération rassemblant les outils de compositing 2D et 3D.

#### **Semaine 1 :**

##### **Premier jour :**

Prise en main et personnalisation de l'interface  
Les outils de transformation et de déformation

##### **Deuxième jour :**

Les outils de correction colorimétrique  
La gestion des canaux et des couches

##### **Troisième jour :**

La création de formes graphiques  
Le canal Alpha

##### **Quatrième jour :**

Comprendre les couches RGB  
Masques et Mattes

**Cinquième jour :**

Rotoscopie

Incrustation fond vert et fond bleu

**Semaine 2 :****Premier jour :**

Technique de Tracking et suivi de mouvement, stabilisation d'image

Tracking à 4 points

Perspective

**Deuxième jour :**

Peinture numérique

Time warp

Modification de vitesse

**Troisième jour :**

Animation par image clé

Animation par expressions ;

**Quatrième jour :**

Interpolation d'images clés

Flou de mouvement

Multipass compositing

**Cinquième jour :**

Travailler avec des fichiers PSD

Profondeur de champ

**Semaine 3 :****Premier jour :**

Les primitives, Obj, FBX

**Deuxième jour :**

Alembic Mesh

Cameras

Lumières

**Troisième jour :**

Ombres et reflets

Shaders

Texture

**Quatrième jour :**

Text 3D

Utiliser des données de tracking 3D

Intégration d'objets ou d'environnements

**Cinquième jour :**

Matchmoving  
3D dans une vidéo  
Rendus et exports

**Semaine 4 :****Premier jour :**

Comprendre le système de particule 3D de Fusion 9 VR  
Créer des particules animées, feu, pluie, neige,... sans plug-ins tiers ou logiciels de modélisation 3D

**Deuxième jour :**

Utilisation des techniques de stéréoscopie 3D

**Troisième jour :**

Motion graphic design (1)  
Création d'animations graphiques sophistiquées

**Quatrième jour :**

Motion graphic design (2)  
Création d'animations graphiques sophistiquées

**Cinquième jour :**

Apprendre à intégrer des éléments provenant de Photoshop ou des autres logiciels 3D  
Bilan de la formation

**MOYENS PEDAGOGIQUES ET TECHNIQUES****Méthode pédagogique :**

Chaque jour, alternance de cours théoriques et d'exercices pratiques.  
Exercices individuels.  
A l'issue de ces exercices, visionnage et analyse des résultats, critiques.

**Supports fournis aux stagiaires :**

Documentation de cours théoriques  
Rushes à traiter

**Moyens techniques à la disposition des stagiaires :**

Salle de cours avec matériel de projection pour analyse d'image  
Stations Fusion 9 VR individuelles

**Nombre de stagiaires par poste de travail :**

Chaque stagiaire dispose d'une station de travail

**Modalités d'évaluation :**

Entretien individuel en fin de formation