

LE COMPOSITING AVEC BLACKMAGIC FUSION

PRÉREQUIS

Expérience dans les métiers du montage et/ou de la post production image.

Profils : Graphiste, infographiste et toute personne désirant évoluer vers le métier de truquiste.

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 1^{er} au 26 Juin 2020**
du 23 Novembre au 18 Décembre 2020

Lieu de formation : 57, rue Letort – 75018 Paris

Contact : 09 81 24 66 25 / contact@courts-on.fr

PROGRAMME

LE COMPOSITING AVEC BLACKMAGIC FUSION

Fusion 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, Panoramic Viewer

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 particules 3D de Fusion

Créer des particules animées, feu, pluie, neige,... sans plug-ins tiers ou logiciels de modélisation 3D

Deuxième jour :

Utilisation des techniques de stéréoscopie 3D

Utilisation des plug-ins Delta Keyer, Camera Tracker, Planar Tracker3

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

Passerelle avec DaVinci

Fonctionnement de Fusion dans DaVinci

Fusion Connect pour la gestion des flux

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 individuelles

Nombre de stagiaires par poste de travail :

Chaque stagiaire dispose d'une station de travail

Modalités d'évaluation :

Bilan à mi-parcours et entretien individuel en fin de formation.