

Master Class

Foundry™ NUKE

Docente: **GIUSEPPE LOMBARDI**

Durata : 91 ore

Inizio Corso : 01 Aprile 2019

Fine Corso : 15 Aprile 2019

Giorni di Lezione : Feriali + Sabato

Orario Lezioni : 9.30-13.00 / 14.00-17.30

Premessa

Foundry™ Nuke è oggi il tool di vfx compositing più usato al mondo. Questo corso ti permette di scoprire perché, dai più piccoli studi alle più importanti major cinematografiche, ci si appoggia a questo software per creare l'impossibile.

L'insegnante

Senior Visual Effects Artist dal 2009 si occupa di Effetti Visivi, Computer Grafica e Regia Video in diversi paesi Europei.

Giuseppe ha lavorato per studi vincitori di Oscars come Double Negative, Framestore, Cinesite, GhostVFX e RiseFX.

I suoi crediti includono: Avengers: Age of Ultron, Captain America: Civil War, Pacific Rim, Independence Day: Resurgence e tanti altri.

Professore in Digital Compositing e Senior Artist possiede una accurata conoscenza sia tecnica ed artistica della post-produzione cinematografica e degli effetti visivi.

Giuseppe Lombardi è attualmente uno dei pochi Trainer Italiani ad avere la licenza ufficiale Nuke Trainer by The Foundry™

Requisiti consigliati:

Conoscenza dei Sistemi Operativi Win/Mac/Linux, utilizzo della tavoletta grafica (Wacom)

Conoscenze necessarie:

Per questo corso non è richiesta alcuna conoscenza del Software, bensì uno spiccato interesse dei VFX Digitali, del Cinema e della Computer Grafica.

Programma:

01 VFX dal 1867 ai giorni nostri.

- In questa prima parte del programma Giuseppe Lombardi vi trasporta in un viaggio attraverso la storia degli effetti visivi. A partire dal 1867 per arrivare ai giorni nostri, possiamo renderci conto di come siano nati gli effetti visivi, quali siano i principali personaggi e quali tecniche e strumenti sia stati usati.

Verranno presentati nomi familiari come George Méliès, Ray Harryhausen, Dennis Murren e tanti altri. Tutto questo per comprendendo qual'è stato il loro contributo nello sviluppo e nello studio dei VFX.

Durante l'intero corso verranno analizzati spezzoni di film, aziende, software, tecniche, persone, luoghi e tecnologie.

Da Blade Runner ad Avatar, dalle mascherine di vetro dipinte a mano al RotoPaint di Nuke.

All'interno della masterclass ci saranno video interviste, demo di software, diapositive, illustrazioni, estratti di film e molto altro.

02 Nuke Introduction: Scoprire questo potente software

- L'interfaccia di Nuke: una esaustiva overview dell'interfaccia di nuke e delle sue potenzialità e i diversi tool che permettono la personalizzazione.

- Cosa sono i Nodi. La rivoluzione del sistema nodale.

03 Tools Overview

- Importare un'immagine. Il viewer, LUTs e colourspace.

- Logaritmico e lineare.

- Premoltiplica delle immagini. Cos'è, come funziona.

04 Rotoscoping, Paint, Sky Replacement

- Matte e Roto. Creare una maschera e una Matte tramite splines.
- Il nodo di Paint. Tutte le possibilità in deep di questo potente nodo. Operazioni di Merge. Plus, over,
- I nodi di trasformazione. Spostare, scalare e croppare i pixel usando l'User Interface, il curve editor e dope sheet.
- Il Write node. Renderizzare con su percorsi relativi e assoluti.
- Esercitazione.

05 Pixel in movimento: basic to advanced 2d Tracking, Planar Tracking, 3d Tracking

- Motion tracking: matchmoving e stabilizzazione. Tracciare un pattern passo uno o attraverso keyframe. Molteplici possibilità della stabilizzazione 2d. Lo spazio 3d di nuke.
- Blur e Motion Blur. Camera Motion Blur e Oggetti in movimento. Cosa accade nella lente e come simularlo in digitale.
- Renderizzare e comprendere settings e possibilità dello Scanline Render di Nuke. Camera tracker e le proiezioni 3d. Come funzionano e come utilizzarli.
- Una introduzione dettagliata al Multipass compositing. Controllare separatamente i vari elementi di un'immagine generata in 3d e l'utilizzo dei canali di Nuke.
- Esercitazione: Static CG object integration

06 Full Body Rotoscoping and Keying

- Green Screen e Blue Screen. Comprendere come funzionano i nodi che permettono l'estrazione di un soggetto o un elemento. Luma, Keylight, Primatte come utilizzarli per fare una chiave.
- Operazioni di Despill
- Esercitazione.

07 CG Character Integration

- 3d relight & 3d retexturing.
- Advanced use of Grade and Color Tools
- Esercitazione.

08 Muzzle Fire, Smoke, Dust.

- Importare camera e geometrie nello spazio 3d, muoversi e creare composizioni 2.5D all'interno dell'applicazione.
- The secrets on how to comp Smoke and Dust Effects
- The Secrets on how to comp Fire
- Esercitazione.

09 How Lens Works

- Comprendere la lente. Come funziona e come simulare il suo funzionamento nell'immagine digitale.
- Grana e Final touches, black levels, sharpness comprendere l'integrazione fotorealistica di due o più elementi.
- Distorsione di lente.
- Esercitazione: Lens Effects

10 Digital make-up, Face Replacement

- The power of the Smart Vector
- Face Tracking
- Esercitazione.

11 Advanced techniques.

- La pipeline nei grandi studi di post produzione.
- Model Builder e Possion Mesh.
- Complex 3d Systems
- Domande al docente.

12 Esercitazione finale.

Testi di Riferimento:

- _The Art and Science of Digital Compositing - Ron Brinkmann
- _Digital Compositing for film and video - Steve Wright
- _The VES Handbook of Visual Effects: Industry Standard VFX Practices and Procedures
- _The Foundry - Nuke Manual.
- _PDF aggiuntivi forniti dal docente.
- _www.nukepedia.com/

Sommario:

Questo corso è pensato per dare all'utente delle solide basi sul software Nuke, per intraprendere la professione del Compositor.

L'alternanza della teoria con la pratica, rende il percorso formativo un'esperienza davvero importante, perchè simula il flusso di lavoro all'interno di uno studio di post produzione. Entra nel dettaglio di tecniche pratiche utilizzate nel compositing professionale per film, per marcare la differenza tra appassionato e buon compositor.

Grazie alla conoscenza maturata in anni di lavoro Giuseppe Lombardi vi aiuterà a sviluppare una conoscenza solida del software, del suo Spazio 3d, dell'integrazione foto-realistica e delle tecniche necessarie per essere un VFX Compositor professionista.

Le esercitazioni sono pensate per affrontare i diversi aspetti necessari per iniziare la carriera come Compositor Junior.

Materiale CG INCLUSO:

Alla fine del corso, verrà rilasciato il materiale per le esercitazioni e per strutturare una propria reel.