



Corso Intensivo: Nuke Master Class

Date corso: dal 14.09.20 al 09.10.20 (con frequenza dal lunedì al venerdì)

Trainer: Giuseppe Lombardi The Foundry® Certified Nuke Trainer

Premessa

The Foundry Nuke oggi è il tool di VFX compositing più usato al mondo.

Questo corso permette di scoprire perché dai più piccoli studi alle più grandi società di Post- Produzione si è scelto di affidarsi a questo software per creare l'impossibile.

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 per i VFX Digitali, per il Cinema e per la Computer Grafica.

Programma

Settimana 1

Lunedì 14.09

- Introduzione al corso
- In questa prima parte del programma Giuseppe Lombardi vi trasporta in un viaggio attraverso la storia degli effetti visivi a partire dal 1867 e fino ad oggi. Così ci facciamo un'idea di come siano nati gli effetti visivi, quali siano i principali personaggi, tecniche e strumenti usati. Scopriamo insieme i nomi importanti della storia dei VFX (George Méliès, Ray Harryhausen, Dennis Murren e altri) e il loro contributo
- Durante l'intero corso guarderemo estratti di film, ci interesseremo alla storia di aziende, software, tecniche, persone, luoghi e tecnologie che hanno fatto la storia degli effetti visivi: 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.
- L'interfaccia di Nuke: un'esauritiva overview dell'interfaccia di Nuke, le sue potenzialità e i diversi tool che permettono la personalizzazione
- Importare un'immagine, Il viewer, LUTs
- Cosa sono i Nodi: La rivoluzione del sistema nodale.



Martedì 15.09

- La pipeline nei grandi studi di post produzione
- Basic Tools Overview: Transform, Read, Write, Blur , Roto, Roto Paint
- Concatenazione
- I nodi di trasformazione. Spostare, scalare e croppare i pixel usando la User Interface, Bounding Box
- Roto, creare una maschera e una Matte tramite splines
- Matte e Operazioni di Merge. Plus, over, Hypot, Xor. Il Merge e le sue possibilità
- Il Write node. Renderizzare su percorsi relativi e assoluti

Mercoledì 16.09

- Premoltiplica delle immagini: cos'è e come funziona
- Il nodo di Paint. Tutte le possibilità in deep di questo potente nodo
- Pixel in movimento: basic to advanced 2D Tracking, Planar Tracking, 3D Tracking
- Motion tracking: matchmoving e stabilizzazione. Tracking di un pattern a passo uno o attraverso keyframe. _Molteplici possibilità della stabilizzazione 2D e 3D
- **Esercitazione "The Good Italian - Scalinata"**

Giovedì 17.09

- Un'introduzione dettagliata al Multipass compositing.
- Controllare separatamente i vari elementi di un'immagine generata in 3D e l'utilizzo dei canali di Nuke
- Layer e channels set
- CG Integration
- **Esercitazione "Multipass Compositing"**

Venerdì 18.09

- Color Correction Basics
- LUTs e Colorspace
- Logaritmico e Lineare
- Advanced use of Grade and Color Tools
- Percezione del Colore
- Grade Matching
- Color Corrections Techniques
- Day 4 Night
- Reading Histograms
- **Esercitazione "The Good Italian - Castello"**



Settimana 2

Lunedì 21.09

- Effetti di Lente Fotorealistici.
- Comprendere la lente. Com'è fatta e come simulare il suo funzionamento nell'immagine digitale.
- Distorsioni e artefatti della lente
- Grana e Final touches, black levels, sharpness... Comprendere l'integrazione fotorealistica di due o più elementi.
- Object MB & Camera MB
- **Esercitazione "Realism to CG Materials"**

Martedì 22.09

- Green Screen introduction
- Full Body Rotoscoping and Keying
- Green Screen e Blue Screen. 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 "Green Screen"**

Mercoledì 23.09

- Lo spazio 3D di Nuke.
- Importare camera e geometrie nello spazio 3D, muoversi e creare composizioni 2.5D all'interno dell'applicazione
- 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
- 3D Relight & 3D Retexturing
- 3D Projection
- Complex 3D Systems
- **Esercitazione "Static CG Object Integration"**

Giovedì 24.09

- Time Tools Overview
- Mophing & Warping
- Grid Warp, Spline Warp
- St-Map
- Digital make-up, Face Replacement
- The power of the Smart Vector
- Face Tracking
- **Esercitazione "Take Bra"**
- **Esercitazione "Borgia Totale"**

Venerdì 25.09

- Come compositare Muzzle Flashes
- Come compositare fiamme e fuoco
- Smoke & Dust Effects



- **Esercitazione “The Reach”**

Settimana 3

Lunedì 28.09

- 3D Particles
- Post Panic Workflow Examples
- **Esercitazione “Post Panic – Sundays”**

Martedì 29.09

- Deep Compositing
- Curve Tool
- Model Builder e Poisson Mesh
- **Esercitazione “Advanced 3D Projections”**

Mercoledì 30.09

- Green Screen Advanced Techniques
- Advanced Keying
- IBK Keying
- Additive Keying
- Difference Keying
- **Esercitazione “Green Screen”**

Giovedì 01.10

- **Esercitazione “Deserto - Le songe du calife”**
- Q & A: Domande al docente

Venerdì 02.10

- De-Flicker Techniques
- Rig Removal & Clean Up, basi per diventare Prep Artist

Settimana 4

Lunedì 05.10

- Curve Editor
- Dope Sheet
- Using Metadata
- **Esercitazione “The Fairy”**

Martedì 06.10

- Python™ Scripting per il Compositing
- Fondamenti di Python™ Scripting: Types e Operations
- Statements e Syntax
- Il modulo “Nuke”

Mercoledì 07.10

- **Recupero, Step-up Esercitazioni**
- **Supervisione Lavorazioni**



Giovedì 08.10

- Load Toolbars
- Creare Tools e Gizmo Personalizzati
- Tips & Tricks, ottimizzazione del Flow & Script
- **Esame finale Nuke Master Class FCRC**

Venerdì 09.10

- Showreel.
- Job Interviews e informazioni pratiche.
- Practical Examples.
- Q & A: Domande al docente

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, pensato come approfondimento a Nuke, entra nel dettaglio di tecniche pratiche utilizzate nel Compositing professionale per film e marca la differenza tra dilettante e un buon Compositor.

Il corso aiuta a creare una maggiore dimestichezza con il Software, analizzare le sue possibilità e affrontare le problematiche. 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 fotorealistica e delle tecniche necessarie per essere un VFX Compositor professionista.

Le Esercitazioni sono mirate alla comprensione dei diversi aspetti necessari per iniziare la carriera come Junior Compositor.

Materiale CG INCLUSO