

Programma Didattico **NUKE COMPOSITING ONLINE**

GG 1

- Introduzione al corso.

In questa prima parte del programma Giuseppe Lombardi vi trasporterà in un viaggio attraverso la storia degli effetti visivi a partire dal 1867 fino ad oggi. Un'occasione per comprendere come siano nati gli effetti visivi, quali sono stati i principali personaggi, tecniche e strumenti usati. Scoprirete i nomi importanti della storia dei VFX (George Méliès, Ray Harryhausen, Dennis Murren e altri) e il loro contributo.

Durante l'intero corso verranno visionati estratti di film, aziende di riferimento, 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.

- L'interfaccia di Nuke: un'esaustiva 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.
-

GG 2

- 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.
-

GG 3

- 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".

GG 4

- Green Screen introduction.
 - 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.
 - 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".
-

GG 5

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

GG 6

- 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".
-

GG 7

- Full Body Rotoscoping and Keying,
- Operazioni di Despill.
- Green Screen Advanced Techniques.
- Advanced Keying.
- IBK Keying.
- Additive Keying.
- Difference Keying.
- Esercitazione "Advanced Green Screen".

GG 8

- 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".
-

GG 9

- Advanced Rotoscoping techniques
 - 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 "Bolgia Totale".
-

GG 10

- De-Flicker Techniques.
 - Rig Removal & Clean Up, basi per diventare Prep Artist. ● Come compositare Muzzle Flashes.
 - Come compositare fiamme e fuoco.
 - Smoke & Dust Effects.
 - Esercitazione "The Reach"
-

REVIEW CONCLUSIVA

In conclusione al corso verrà data un'esercitazione finale che sarà revisionata dopo qualche settimana con un ultimo incontro di 6 ore.

Un'occasione per mettere in pratica tutto ciò che si è appreso durante le 2 settimane di didattica e confrontarsi con uno shot cinematografico, proprio come se fossimo all'interno di un team di produzione sotto gli occhi attenti del Supervisor!