

Nuke: compositing artist

Базовый курс композитинга

Программа курса «Nuke: Compositing artist» 2012 года, представляет собой наиболее совершенную и проверенную схему обучения: оптимальное соотношение теории и практики, количество занятий и их длительность, настоящие материалы и задачи из последнего крупнейшего Российского кино проекта «Август восьмого», система проектного менеджмента, дейлизов, версий и комментариев полностью имитирующая работу в студии, преподаватели специалисты.

Лектор: Леонид Французов, compositing supervisor at MainRoad|Post.

Результат курса: Итоговый демонстрационный рил студента, сертификат.

Длительность курса: 8 месяцев

Тип курса: Онлайн

Программа курса:

Блоки и недели	Темы	Ноды	Краткий план занятия
Блок 1	Введение в композитинг, базовые сведения о Nuke, знакомимся с первыми инструментами		
1	Композитинг артист - требования к навыкам, обязанности, софт		<ol style="list-style-type: none"> 1. О профессии, обязанностях, основных навыках, ответственности 2. О профессиональном и карьерном росте - требования 3. Программное обеспечение. Ключевые аспекты Ae, Dfusion, Nuke 4. Примеры готовых шотов
2	Введение в Nuke. Интерфейс, принципы работы, форматы и основные операции	Read, Write, Transform, Bezier, Blur, Grade	<ol style="list-style-type: none"> 1. Первичная настройка интерфейса. 2. Нода Read 3. Форматы изображений. 4. Ноды Transform, Bezier, Blur. Viewer - первое знакомство. 5. Нода Merge (базовое объединение). Понятие холста. Особенности и принцип работы. 6. Нода Write 7. Сохранение проекта
3	Таймлайн и секвенции – первые сведения. Введение в ротоскоп - основные приёмы	Read, Write, Transform, Bezier, Blur, Grade, Keyer	<ol style="list-style-type: none"> 1. Интерпритирование секвенций - Read, Write 2. Работа с секвенциями на таймлайне, Viewer 3. ПРАКТИКА - Маскирование - инструментов и правила
4	Выполнение домашнего задания		
Блок 2	Клипап и базовый трекинг		
1	Маскирование под клипап. Интерпретация изображения, как набора данных	Bezier, Roto, Transform, TransformMasked	<ol style="list-style-type: none"> 1. Анализ и правильное понимание задачи 2. Выбор метода и инструментов 3. Поиск альтернативных путей решения задачи 4. ПРАКТИКА - Маскирование

2	Различные подходы к клинапу, сборка/разборка изображения по элементам, базовый трекинг	Tracking, Transform, CornerPin	<ol style="list-style-type: none"> 1. Разбор ноды трэкинга. (Оффсет, фильтрация, key frame) 2. Применение трэкинга в прямую. Tracker, Transform, Bezier 3. Применение трэкинга с математическими оффсетами 4. Смешение двух трэкеров и компенсация трэкинга
3	Клинап – использование заготовок. Проверка качества результата, финализация	Tracking, Transform, CornerPin	<ol style="list-style-type: none"> 1. Определение и набор шаблонов для упрощения клинапа 2. Восстановление зерна и моушн блюра 3. Финализация результата 4. ПРАКТИКА
4	Выполнение домашнего задания		
Блок 3	Введение в Кеинг		
1	Основные кееры в Nuke, понимание процедуры прокейки, связка «ротоскоп/кеинг», вспомогательные каналы	Primatte, Keylight, IBK, Ultimate, Copy, ChannelMerge	<ol style="list-style-type: none"> 1. Математика и инструментарий primatte 2. Математика и инструментарий IBK 2. Типовое использование - связка софт/хард кеинг 4. Софт кеинг - one pick 5. ПРАКТИКА.
2	Приведение бека к изображению и наоборот, базовая цветокоррекция	ColorCorrection, HueCorrect, Grade	<ol style="list-style-type: none"> 1. Компенсация спилл эффекта 2. Сведение изображения по чёрному/белому/серому
3	Практическое применение полученных знаний.	Copy, ChannelMerge, ColorCorrection, HueCorrect, Grade	<ol style="list-style-type: none"> 1. ПРАКТИКА
4	Выполнение домашнего задания		
Блок 4	Практический кеинг и композитинг		
1	Сшивка прокеенного изображения с бэком, восстановление краёв, деспилл, цветокоррекция	FilterErode, HueCorrect, ColorCorrect	<ol style="list-style-type: none"> 1. Компенсация цветовых рефлексов 2. Работа с краями 3. Приведение изображения к единому цвету
2	Финализация прокеенного шота, технические аспекты	Grain, ColorCorrect, HueCorrect	<ol style="list-style-type: none"> 1. Особенности кеинга при наличии зерна, высокого диапазона цвета. 2. ПРАКТИКА - Кеинг киноматериала с восстановлением цвета, фокуса, МБ и зерна.
3	Особенности работы с киноматериалом, цветовые пространства, метаданные, DPX, плёнка, цифра, зерно	Log2lin, Grain, ViewMetaData, Defocus, Colorspace	<ol style="list-style-type: none"> 1. Логарифмический цвет. Цветовые пространства - Linear, SRGB, Log. 2. Зерно в пленке и цифре. Практика восстановления и подавления зерна. 3. Правила композитинга съёмочного материала (скэйлы, сабпиксельное движение, трэкинг джиттера, моушен блюр, блюр, фокус, черная/белая/серая точки, блумы, лайттрапы)



	Выполнение домашнего задания		
Блок 5	Композитинг CG элементов		
1	Основы 3d шейдинга, типизация формирующих пассивов. Типовая сборка. Математика premultiplied.	Merge, Premult, Unpremult	<ol style="list-style-type: none"> 1. Шейдинг и визуализация 2. Типы пассивов и их применение 3. Математика сложения пассивов 4. Раздельные операции с rgb и alpha каналом. Premultiplied
2	Пассивы данных, uv, z, pp, normal	STmap, Relight, Zmerge, Zblur	<ol style="list-style-type: none"> 1. Пассивы данных. Назначение, способы применения 2. Вспомогательное текстурирование по uv 3. Операции с глубиной. Сложение, дефокус, выборка диапазона глубины 4. Вариации релайтинга изображения
3	Практическая работа - сложение и коррекция пассивов	Merge	1. ПРАКТИКА - Сложение и обработка полученных пассивов
4	Выполнение домашнего задания		
Блок 6	Full CG композитинг		
1	Особенности сборки FullCG шотов, просмотр материала, определение последовательности сборки		1. ПРАКТИКА – первичные прекомпозы
2	Промежуточные просчёты, коррекция ошибок в процессе работы		1. ПРАКТИКА – работа со сложным скриптом, оптимизация
3	Финализация и облагораживание картинки, обработка «под плёнку» и «под цифру»		1. ПРАКТИКА – финализация и приёмка шота
4	Выполнение домашнего задания		
Блок 7	Nuke 3D		
1	Трёхмерная часть Nuke, работа с геометрией, камерами, проекциями	Scene, Card, Camera, Project3D, ScanlineRender	<ol style="list-style-type: none"> 1. Интерфейс и среда 3d в Nuke 2. Построение сцены. Геометрия. Визуализация 3. Camera Mapping



2	3d трэкинг в Nuke, 3d трэкинг в PFTrack	CameraTracker	1. Pftrack. Трэкинг и передача данных в Nuke 2. Nuke - Camera tracker.
3	Практическая работа - 3d композитинг шота		1. ПРАКТИКА
4	Выполнение домашнего задания		
Блок 8	Стерео композитинг		
1	Теория стерео съемки и стерео постпродакшн		
2	Обязательная предварительная обработка стерео материала.		1. Чтение и запись стереопары. Особенности. Программные и аппаратные ограничения. 2. Алайн (выравнивание) вертикальных искажений. 3. Инструменты просмотра и контроля качества стерео композитинга. 4. Сведение цвета в стерео паре. 5. Базовое маскирование в стерео.
3	Трэкинг, клинап и базовые операции композитинга в стерео паре.		1. 2D и 3D трэкинг стереопары. 2. Клинап и камерамэпинг в стерео. 3. Создание фэйкового параллакса.
4	Теоретическое занятие - Техники перевода 2d в 3d		

Описание шотов используемых в процессе курса:

bus0460. Столкновение автобуса.



Замена фона на fullCG / кеинг, маскирование и клинап

bus0550. Скольжение автобуса по дороге FullCG.



Сборка Full CG шота

sav0140. Появление драконозавра FullCG.



Сборка Full CG шота

evr0060. Появление робота.



Добавление CG робота / маскирование и коррекция окружения

hal0110. Разрушенный этаж.



Добавление разрушений, дыма и огня / 3D трэкинг , 3D композитинг

his0020. Горящий дом.



Сложный клинап окна с восстановлением дыма и света

org0050. Диалог в лифте.



Кейинг, трэкинг и цветокоррекция

son0010. Полет во сне.



Клипап страховочных троссов, коррекция окружения

tra0300. Диалог в автомобиле.



Кейинг, трэкинг и цветокоррекция

Процесс обучения:

Минимально допустимая скорость подключения к интернету у слушателей курсов 512kb/s. На случаи форс-мажорных ситуаций и в целях дальнейшего закрепления материала, все занятия курсов Online-VFX записываются и впоследствии передаются слушателям. Распространение видеозаписей курса категорически запрещено.

Большинство курсов и мастер-классов Online-VFX проходят по выходным дням или в позднее вечернее время, мы ориентированы на работающих людей и стараемся сделать время занятий максимально удобным для наших слушателей.

Занятия на курсе "Digital Pyrotechnics" будут проходить по субботам, три раза в месяц. Длительность каждого занятия составляет от 2.5 до 3.5 часов. Предварительное время начала каждого занятия - 12 часов дня. Тем не менее, в случае взаимной договоренности лектора и учеников, время занятия может быть смещено на более раннее или позднее время.

С момента регистрации на курсе, не позднее чем за неделю до его запуска, Вам будут предоставлены данные о процессе и способах передачи материалов для прохождения занятий. Зачастую, материалы, использованные на лекциях, будут в меньшем разрешении нежели те, на которых будут выполняться домашние и экзаменационные задания, но не в случаях, когда формат хранения и качество материала является важным элементом для прохождения конкретной темы. Использование прокси-материала (пониженное разрешение или упрощенный формат хранения) может потребоваться для быстрой передачи больших объемов информации или ускорения процесса визуализации в течение занятий.

Длительность каждого занятия может варьироваться в ту или иную сторону по усмотрению лектора в зависимости от ряда условий. Так, например, перед каждым занятием проходит получасовой блок ответов на накопившиеся вопросы и обсуждения выполненных домашних заданий с лектором.

Весь материал переданный центром Online-VFX слушателям курса может быть использован исключительно в учебных целях в течение курса и категорически запрещен к распространению.

Итоговый демонстрационный рил обучающегося на курсе оформляется совместно с лектором и имеет силу исключительно после финального наложения требуемых логотипов, копирайтов и дополнительной информации представителями центра OnlineVFX.

По всем остальным вопросам Вы можете получить информацию в администрации, на сайте центра или у лектора Вашего курса.

Важное примечание:

Ввиду того что курсы Online-VFX ведут действующие супервайзеры и ведущие специалисты индустрии, мы обязаны предупредить Вас о ряде возможных форс-мажорных ситуаций на курсе. Мы считаем, что только постоянно практикующие представители индустрии производства эффектов в кино и рекламе, с большим опытом, могут качественно обучать своему ремеслу. К сожалению, таких людей мало и их постоянная занятость на проектах чревата не только плюсами самой современной практики, но и минусами форс-мажорных событий на текущих проектах. Так, неожиданно может возникнуть дедлайн (срочный этап сдачи материалов на проекте) одной из частей текущего проекта, вызов на съемочную площадку по следующему, командировка и тому подобное. Одна из первых наших задач - минимизировать подобную вероятность на сколько это возможно. Тем не менее:

- В течение курса, в случае возникновения у лектора форс-мажорной острой производственной необходимости, возможен перенос одного или нескольких занятий вперед. В подобном случае лектор гарантирует, что перенос не скажется на дальнейшем течении и качестве курса. Курс будет проведен полностью и в полном объеме.

- Лектор, как ведущий специалист в своей профессии и автор курса, имеет право видоизменять или менять местами отдельные блоки и элементы курса, при условии что качество курса, запланированный результат, и объем занятий останутся неизменными.

О главном:

Наша основная цель - обучать искусству и техникам визуальных эффектов, передать наши знания и нашу любовь к этой профессии, стремление к постоянному самосовершенствованию и идеалу. Наши мотивы - повышение общего уровня качества визуальной продукции в российском мире кино и медиа. Наше стремление - реализовать мечты и желания многих людей, желающих прийти к искусству через нашу профессию.

Давайте учиться и расти вместе.

С уважением, администрация и лекторы центра Online-VFX.

2012г.