



WORKSHOP NUKE MASTER CLASS PROGRAMMA CORSO

Date corso: autunno 2020 – date da comunicare

Durata lezioni: 8 ore dal lunedì al venerdì, dalle ore 9:30 alle ore 18:30

Durata: 160 Ore

Premessa

The Foundry Nuke è oggi il tool di VFX compositing più usato al mondo. La peculiarità di questo software è il flusso di lavoro a nodi, la possibilità di lavorare con il deep image compositing e la grande malleabilità e facilità con cui creare script aggiuntivi e funzioni personalizzate.

Il trainer: Giuseppe Lombardi

Senior Visual Effects Artist dal 2009 si occupa di Effetti Visivi, Computer Grafica e Regia Video in diversi Paesi Europei. 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* solo per citarne alcuni.

Professore in Digital Compositing e Senior Artist possiede una accurata conoscenza 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®.

Sommario

Questo corso è pensato come approfondimento a *Nuke*, poiché entra nel dettaglio di tecniche pratiche utilizzate nel compositing professionale in fase di realizzazione di un film, per marcare la differenza tra appassionato e buon compositor, creando così una maggiore confidenza con il Software e le problematiche.

Alla fine del corso verrà rilasciato relativo certificato di partecipazione *The Foundry*; inoltre EDI Effetti Digitali Italiani proporrà, al più meritevole, uno stage presso la propria sede di Milano.

Programma:

01 VFX dal 1867 ai giorni nostri

In questa prima parte del programma il trainer Giuseppe Lombardi trasporterà gli studenti in un viaggio attraverso la storia degli effetti visivi. A partire dal 1867 e andando avanti fino ad oggi, raccontando come siano nati gli effetti visivi, quali siano i principali personaggi e quali tecniche e strumenti sono stati utilizzati a oggi. Verranno presentati nomi familiari come George Méliès, Ray Harryhausen, Dennis Murren e altri, tutto questo comprendendo qual è stato il loro contributo nella scienza dei VFX. Durante l'intero corso verranno inoltre visionati film, presentate aziende, software, tecniche, luoghi e tecnologie. Da *Blade Runner* ad *Avatar*, dalle mascherine di vetro dipinte a mano al RotoPaint di Nuke. Ancora, all'interno della masterclass verranno visionate video interviste, demo di software, diapositive, illustrazioni, estratti di film e molto altro...

Questo corso è un must per chiunque sia appassionato del settore degli effetti visivi.

02 Nuke Introduction: alla scoperta di 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



AVFX
ASSOCIAZIONE EFFETTI VISIVI

ACCEDI
L'ACCADEMIA DI EDI EFFETTI DIGITALI ITALIANI



03 Tools Overview

- Importare un'immagine. Il viewer, LUTs e colourspace
- Logaritmico e lineare
- Premoltiplica delle immagini. Cos'è e 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: postare, 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



AVFX
ASSOCIAZIONE EFFETTI VISIVI

ACC/EDI
L'ACCADEMIA DI EDI EFFETTI DIGITALI ITALIANI



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
- Complex 3D Systems
- Domande al docente

12 Esercitazione

13 Esame Teorico propedeutico allo svolgimento della terza e quarta settimana

14 Python™ Scripting for Compositing Tasks

- Python™ Scripting Fundamentals:
- Types And Operations
- Statements and Syntax
- The 'Nuke' Module
- Scriptare in Python
- Creare tool personalizzati

15 Advanced Keying

- IBK Keying
- Additive Keying
- Difference Keying

16 Advanced Color Tools and Techniques

- Percezione del Colore
- Curve Tool
- Grade Matching
- Color Corrections Techniques
- Day 4 Night

17 3D Projections & 3D Particles

- Model Builder e Possion Mesh
- 3D Projections
- Particellare in Nuke



AVFX
ASSOCIAZIONE EFFETTI VISIVI

ACCEDI
L'ACCADEMIA DI EDI EFFETTI DIGITALI ITALIANI



18 Mophing & Warping

- Grid Warp, Spline Warp

19 Digital Matte Painting Techniques

- Tips & Tricks
- Rig Removal & Clean Up, basi per diventare Prep Artist

20 How To

- Ottimizzare il Flow & gli Script di Nuke
- Creare uno showreel funzionale
- Come approcciare i colloqui nelle piccole e grandi società di post-produzione
- Domande al docente
- Metadata come sfruttarli

21 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/



AVFX
ASSOCIAZIONE EFFETTI VISIVI

ACC/EDI
L'ACCADEMIA DI EDI EFFETTI DIGITALI ITALIANI