

Nuke. Онлайн-тренинг по композитингу от cg-school.org.

Базовый курс по программе Нюк рассчитан на пользователей начинающего и среднего уровня.

Программа:

Урок 1. Введение в Nuke. Принципы работы, форматы и основные операции. Интерфейс. Ротоскоп.

- знакомство с интерфейсом. Настройка Nuke
- важные отличия Nuke Studio, Nuke 9, Nuke 8, Nuke 7
- что такое линейный колорспейс? В чем его сила?
- разбор основных нод на примере самых популярных
- нода Merge. Особенности и принцип работы
- режимы смешивания
- сохранение проекта. Пайплайн
- работа с альфа-каналом
- работа с секвенциями
- анимация в Nuke: ключевая и процедурная
- инструментарий и правила ротоскопа

Урок 2. Трекинг (планарный и точечный). Тайминг.

- почему трекинг очень важная часть композа? Какие задачи он помогает решать?
- разбор ноды трекинга
- варианты применения трекинга
- планарный трекинг. Mocha Pro. Передача а также использование данных в Nuke
- разбор возможных вариантов трекинга
- работа с нодами Tracker, CornerPin
- работа со временем. Замедление, ускорение, задержка. TimeOffset, Retime, FrameHold, FrameRange
- TimeWrap и OpticalFlow

Урок 3. Цветокоррекция.

- о битности изображения и цвете
- влияние нод Premult и Unpremult на цветокоррекцию
- грэйдинг изображения
- типы цветокоррекции
- сведение точек черного и точек белого
- практические приемы сведения разных изображений и частной цветокоррекции

Урок 4. Система каналов и слоев. Операции с каналами. Основы 3d-шейдинга. Сборка пассов.

- возможности каналов и слоев Nuke
- ноды Shuffle, Channel Merge, Channel Copy, Expression
- шейдинг и визуализация
- типы пассов и их применение
- математика сложения пассов
- отдельные операции с rgb- и alpha-каналом.
- пассы данных, uv, z, pp, normal
- вспомогательное текстурирование по uv
- операции с глубиной. Дефокус. Моушн вектора и моушн блюр

Урок 5. Киинг, работа с “гринскрином”. Использование каналов для цветокоррекции.

- киинг для масок и цветокоррекции
- использование информации в каналах
- разбор ноды keyer
- разбор ноды keylight
- сравнение эффективности инструментов в различных условиях
- совмещение различных инструментов киинга
- особенности киинга киноматериала

Урок 6. Трехмерная часть Nuke. Работа с геометрией, камерами, проекциями. Vray в Nuke. Mattepainting.

- интерфейс и среда 3d в Nuke
- построение сцены. Геометрия. Визуализация
- Camera Mapping
- ноды Scene, Card, Camera, Project3D, ScanlineRender
- использование Vray в среде программы Nuke
- основные техники mattepainting
- рендеринг

Урок 7. 3d tracking (matchmove) в программах Nuke, Syntheyes и Pftrack.

- подготовка материала для трекинга камеры
- трекинг в Nuke
- основы трекинга камеры в Syntheyes и Pftrack
- перенос данных в 3d пакеты (3ds max) и Nuke

Урок 8. Возможности Nuke Studio. Оптимизация скрипта. Создание деморилла. Ответы на вопросы для участников базового блока.

- нюансы, которые влияют на скорость работы в Nuke
- корректная настройка мини-пайплайна для ускорения работы с помощью дополнительных инструментов
- использование Nuke Studio для упрощения работы супервайзерам

- мелочи, которые могут испортить ваш шот. Способы предотвращения этого
- полезные фишки из опыта преподавателей
- приемы, которые помогут вам создать яркий деморил
- ответы на нестандартные вопросы

Урок 9. Стереоконвертинг. Техники конвертации 2d изображений в 3d.

- теоретическая часть стереоконвертинга
- что такое “диспарити” и “паралакс” ?
- работа над реальным шотом в стерео
- использование плагинов Ocula для оптимизации работы
- техники конвертации 2d изображений в 3d

Урок 10. Продвинутое клинап, кинг.

- техники стабилизации при помощи 3d-камеры для клинапа и других целей
- восстановление яркости при “деспиле”
- работа с model builder – инструментом, позволяющим делать 3d-моделирование в Nuke

Урок 11. Основы скриптинга на языке Python. Создание своих нод, гизмо.

- что такое гизмо ?
- оптимизация работы при помощи создания своих гизмо и скриптования
- добавление в стандартные ноды своих параметров и сохранение их для дальнейшей ежедневной работы
- использования скрипт эдитора
- создание нод при помощи команд
- ноды и гизмо, которые помогут организовать мини-пайплайн вашей работы

Урок 12 – Глубокий композитинг (deep compositing).

- что такое глубокий композ? в каких случаях он упрощает задачи?
- как правильно создавать глубокие пассы что бы Nuke мог с ними корректно работать?
- разбор основных нод для глубокого композитинга
- сбор шота, используя техники глубокого композитинга

Узнать больше информации вы можете на сайте <http://cg-school.org/online-trainings/nuke-by-the-foundry-baza/>

Зарегистрироваться на курс обучения Nuke by the Foundry: <http://cg-school.org/registration/>