

## DIGITAL COMPOSTING & NUKE

<p><b>Obbiettivi</b></p>	<p>Nello specifico il corso si concentra sullo studio di Nuke della The Foundry, attraverso il quale gli allievi acquisiranno le tecniche e le logiche di base di questo mestiere sino all'approfondimento di nodi e strategie di lavoro più avanzate.</p> <p>Attualmente il mercato degli effetti visivi digitali italiano è sempre più alla ricerca di nuove figure di digital compositor su cui puntare ed investire, questo corso è pensato appositamente per fare in modo che gli allievi escano con tutte le caratteristiche che questo mercato richiede.</p> <p>I candidati che provengono da After effects, piuttosto che da Combustion, o Shake, o da qualsiasi altro applicativo simile possono seguire la formazione senza alcuna limitazione. Verranno utilizzate numerosi <b>case hystory</b> di produzioni realmente avvenute, dandoti la possibilità di misurare mano mano i tuoi progressi attraverso termini di paragone inequivocabili.</p> <p>Il corso prevede l'insegnamento dei fondamenti del <b>digital matte painting</b>.</p>
<p><b>A chi si rivolge</b></p>	<p>Tutti coloro che hanno passione per la grafica e che vogliono acquisire una elevata conoscenza tecnica e capacità professionale in tutti i processi produttivi. In poche parole, quello che serve per diventare un Compositor Artist.</p>
<p><b>Programma</b></p>	<p>generate LUT vector Field layer Maths animation concatenation masking operation premultiply e unpremultiply operazioni matematiche avanzate inversione e offsetting pipeline 3D-compositing-mattepainting manage Gizmo in Nuke</p> <p>logical lighting, physical lighting e motivated lighting shooting, tips&amp;tricks luci e ombre su set reali e digitali daylighting amd shadows symulation color Depth e immagini HDR il linear workflow formato 32bit EXR 2.0</p>

	<p>log2lin e lin2log  bracketing digitale e tone mapping  gamma e Color depth  lbi – image based lighting  algoritmi di rendering  utility nodes in 3D  understanding 3D passes  render passes Contribution  render Data passes (NCDP)  uv, point position, normals, lightMask, Zdepth, fresnel, ao, vectors e  raws  addictive workflow method  subtractive workflow method  compositing live action – CG elements  3D relighting setup  Nuke shading techniques</p> <p>Keying, analisi e ottimizzazione del footage  girare in greenscreen, tips&amp;tricks  preparazione dello shot  keying classico  pre-keying  multi keying (boolean logic)  lbk, keylight, keyer, huek, primatte  gestire il despill  rotoscoping  la matte  garbage mask  get a solid alpha  clean-up avanzato  despilling tramite BG map  Additive keyer</p> <p>finalità e utilizzo del 3D system in Nuke  le cards  camera projection  lighting/shading in nuke  digital set environment  tecniche di mattepainting (Photoshop-Nuke)  particles system  atmospheric effects</p> <p>lens distorsion  2D tracking  2D,5 planar tracking  3D camera tracking  stabilizzazione tramite Furnace</p>
--	--

	<p>tracking 3d avanzato freemove camera tracking tecniche di tracking 3d avanzato bridge Nuke – Maya e/o 3dsMax point cloud generator</p> <p>deep image compositing understanding render passes deep compositing operations manage deep data in Nuke 8 intesectioning Z depth data</p> <p>case hystory: analisi tecnica ed esercitazioni Vfx pipeline elementi base di Vfx producing</p> <p>fotorealismo in Nuke 8 aberrazione cromatica e curvatura rolling shutter ghosting e lens flares vignetting, defocus, dof e bokeh tecniche di grading film grain, degrain e regain worklow Nuke-Premiere gestione integrale del progetto video finalizzazione ed esportazione</p>
<b>Durata/Ore:</b>	180 ore
<b>Frequenza:</b>	3 giorni a settimana
<b>Note</b>	Durante il corso verranno spiegati e impiegati anche altri software, utilizzati nella pipeline di produzione. I docenti si riservano la possibilità di integrare altri software in base agli aggiornamenti e alle novità che il mercato richiede.
<b>Attestato:</b>	Certificazione Digilie School