

Formation compositing sur Combustion

Public: Ce stage s'adresse aux vidéastes, monteurs vidéos, créateurs multimédias, créateurs de sites Web.

Durée (par jours): 5 jours recommandés soit 40 heures.

Lieu: Dans vos locaux ou sur notre site.

Nombre: 5 personnes min - 12 personnes max

Matériel: une connexion internet adsl - un ordinateur récent

Logiciels requis: Combustion, Photoshop, 3ds Max (facultatif)

Tarif par personne: 125 euros htva par jour (minimum 5 personnes). Tarif à la demande de 1 à 4 personnes.

Objectif :

- Apprentissage des fonctionnalités de Combustion permettant l'autonomie sur des projets basiques.

Pré requis:

- Ce stage nécessite une très bonne connaissance de l'environnement informatique. La pratique d'un logiciel de creation d'images est fortement souhaitée.

Programme:

Introduction à Combustion 2008

Présentation de l'interface

Création d'une composition

Importation de médias

Gestion du Workspace

Gestion des footages et des proxy (part 1)

Gestion des footages et des proxy (part 2)

Importation de fichiers Photoshop

Interface 2d

Gestion des différents modificateurs, les liaisons parents-enfants

Création de solides et paramétrages

Solide et effets

Interface 3d

Gestion de l'espace 3d et présentation des différences avec la 2d

Utilisation des différentes vues 3d

La gestion de la caméra 3d

Exercice : création d'un composite 3d, utilisation des lumières et des objets nuls

Gestion et utilisation de la timeline

Principes de création des clés d'animations

La gestion de l'interpolation

Exercice récapitulatif, gestion des courbes

Les masques

Principes de création des différents types de masques

Les masques en additif, soustractif et intersection

Les edges gradients

Exercice : matte painting (part 1)

Exercice : matte painting (part 2)

Le rotoscoping

La correction de couleur

Présentation de différents opérateurs

Le Color Warper

Le keying

Le Diamond Keyer

Le Discreet Keyer

Le Linear Keyeur

Les stabilisateurs

L'utilisation du stabilisateur 1 point (exercice)

L'utilisation du stabilisateur 2 points (exercice)

Le tracking

Utilisation des trackers pour un suivi "simple"

Le tracking multi-points : perspectives des coins

Le tracking multi-points + masques (exercices)

L'outil paint

Présentation des différents outils de la toolbar

Création de formes

Création et personnalisation des brosses

Création de masques avec l'outil paint
Gestion des formes en mode solid, gradient, reveal
L'outil clone (exercice)

L'outil texte

Introduction
Animation de texte
Displace

Les particules

Introduction
Création et personnalisation des particules et les déflecteurs de particules
Exercice et astuce "commit to disk"
Création de neige en particules

Le timewarp

Présentation du timewarp

Le 3d Post (les bases)

Introduction au RPF et RLA
Le 3d Depth of Field
Le 3d glow
Le RPF motion blur
Les Normales 3d
Le render éléments de 3dsMax vers Combustion
La caméra RPF (mouvement de caméra dans 3dsMax)

Le G-buffer Builder

Principes de base

Les rendus

Les sauvegardes et différents formats de rendus