



## Fusion : initiation au trucage 2D et 3D

<b>Pré-requis</b>	Pratique de l'informatique sous environnement MAC ou PC obligatoire et notions de base sur Photoshop. La connaissance d'After Effects serait un plus.
<b>Objectifs</b>	Apprendre Fusion, maîtriser son environnement, les animations d'objets, de texte. Se former aux fondamentaux du trucage numérique et à l'habillage télévisuel
<b>Durée</b>	5 jour(s)

### PRÉSENTATION DE L'INTERFACE DE FUSION

- Philosophie et comparaison des grands concepts du logiciel avec ceux du marché
- Paramétrage des différents visualiseurs
- Utilisation de l'inspecteur
- Spécificités de la timeline et de l'éditeur de graphiques de Fusion
- Liens directs avec le montage ou utilisation d'éléments du Media Pool

### LOGIQUE DE TRAVAIL DANS FUSION

- Introduction à la construction nodale pour les effets
- Le node transform
- Le node merge
- Connexions entre nodes
- Groupements de nodes
- Les nodes de rendus
- Opérations, couches

### ANIMATIONS 2D

- Animations de texte
- Création d'animation en motion design et Flat design
- Animation d'un logo
- Création de composites photoréalistes
- Remplacement de ciels avec Fusion
- Import et utilisation de fichiers graphiques et médias variés
- Fichiers photoshop multicouches PSD, illustrator,

157 boulevard Macdonald 75019 Paris - tél : 01 56 20 19 21  
email: [info@lapins-bleus.com](mailto:info@lapins-bleus.com) - [www.lapins-bleus.com](http://www.lapins-bleus.com)

## **OUTILS DE SUIVI ET DE STABILISATION**

Tracker planaire, 3D et analyse caméra

## **INCRUSTATION ET MASQUAGE**

Incrustation évoluée dont incrustateur Delta et clean plate

Masquage: formes, BSpline, peinture, images externes

Rotoscopie évoluée: edge detection, courbes de bézier et BSplines,

Ajout de fonds

## **PEINTURE VECTORIELLE**

Nettoyage, ajout d'éléments

Tampons, gommes, duplication

## **TRAVAIL DANS L'ESPACE 3D**

Ajout de caméras

Lumières et ombres

Effets de particules: génération et modification dans l'espace 3D (contraintes et forces)

Placage de relief, outil follower, textures et matériaux, mapping

Utilisation de la bibliothèque d'objets 3D intégré

Import et modification de modèles 3D

Import de scènes créées dans des outils 3D externes (Maya, 3DS Max, Cinema 4D)

Effets atmosphériques volumétriques

Extrusion 3D de textes et d'éléments vectoriels

Primitives 3D

Modification de la matière, des biseaux, des textures, des reflets

## **EFFETS AVANCÉS**

Modes de fusion

Effets: déformation, glow, blur, travail colorimétrique

Jeux sur la vitesse, et qualité (optical flow)

Utilisation et génération de templates de titres et d'effets pour resolve

Introduction au compositing en réalité virtuelle 360/stéréoscopique immersive

Compositing deep pixels

## **WORKFLOW, EXPORT ET GESTION DES MÉDIAS**

Différentes sorties via nodes saver

Fonction auto proxy

Utilisation de Fusion avec Avid Media Composer via fusion connect

Introduction au scripting dans Fusion

Utilisation d'expressions, rendus multipasses et rendus réseau

Accélération GPU Open CL

Lecteur studio player: versionning, annotation, collaboration, storyboard

Lecture temps réel, export, préférences

157 boulevard Macdonald 75019 Paris - tél : 01 56 20 19 21

email: [info@lapins-bleus.com](mailto:info@lapins-bleus.com) - [www.lapins-bleus.com](http://www.lapins-bleus.com)

SAS au capital de 110 340 € - Siret : 443 451 703 00062 - APE : 85 59B - TVA : FR 24 44 34 51 703 - Organisme de formation n°11 94 06290 94