



Formation certifiante Fusion : initiation au trucage (stage distanciel)

Pré-requis	Pratique de l'informatique sous environnement MAC ou PC obligatoire et notions de base sur Photoshop. La connaissance d'After Effects serait un plus.
Objectifs	Apprendre Fusion, maîtriser son environnement, les animations d'objets, de texte. Se former aux fondamentaux du trucage numérique et à l'habillage télévisuel.
Durée	4 jour(s)

PRÉSENTATION DE L'INTERFACE DE FUSION

- 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
- Versionning de compositions Fusion

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
- Utilisation des éditeurs d'images clés et de courbes

ANIMATIONS 2D

- Animations de texte
- Création d'animations 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 - 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)
Introduction aux textures et matériaux, mapping
Extrusion 3D de textes et d'éléments vectoriels
Utilisation de la bibliothèque d'objets 3D intégré - Primitives 3D
Modification de la matière, des biseaux, des textures, des reflets

EFFETS AVANCÉS

Modes de fusion
Tour d'horizon des principaux effets
Création de fumée avec des particules et le générateur de bruit
Optimisation d'un titre générique de fin
Mise en place et paramétrages des Followers
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
Interaction entre les pages étalonnage et Fusion

WORKFLOW, EXPORT ET GESTION DES MÉDIAS

Différentes sorties via nodes saver
Fonction auto proxy
Introduction au scripting dans Fusion
Utilisation d'expressions
Accélération GPU Open CL
Lecture temps réel, export, préférences

CERTIFICATION

Préparation à la certification

157 boulevard Macdonald 75019 Paris - tél : 01 56 20 19 21
email: info@lapins-bleus.com - www.lapins-bleus.com

Passage de la certification
Debrief et fin de stage

157 boulevard Macdonald 75019 Paris - tél : 01 56 20 19 21
email: info@lapins-bleus.com - 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