

APPRENDRE COMBUSTION 2008

EXERCICES PRATIQUES - 7H15 MIN DE FORMATION VIDÉO

COLLECTION « APPRENDRE PAR LA PRATIQUE »



A travers cette formation complète à Autodesk Combustion 2008, vous apprendrez à utiliser ce puissant outil à l'aide d'exemples concrets et découvrirez l'ensemble des techniques utilisées fréquemment en production de films ou de publicité. Vous maîtriserez les principaux outils du logiciel : les masques, le keying, la correction colorimétrique, le tracking ou encore l'utilisation d'images 3D.

L'aisance dans l'utilisation de ce logiciel passe par la compréhension d'une certaine "philosophie" de travail qui, une fois acquise, vous permettra de réaliser de manière autonome les effets spéciaux ou trucages que vous souhaitez !

EXTRAIT DISPONIBLE SUR
<http://www.elephorm.com>

L'ELEPHORMATEUR, CÉDRIC DECAMPS

Cédric Decamps, formateur en traitement de post production dans plusieurs écoles d'infographie (notamment celles de Hornu : www.lesite-cg.com et l'HEAJ à Namur : www.infographie-sup.be) en Belgique et à l'étranger, est également freelance en post production. Il travaille sur le logiciel Combustion depuis sa première version et en effectue actuellement les beta-tests pour Autodesk.

FICHE PRODUIT DÉTAILLÉE

- Combustion 2008 est un produit de Autodesk
- Auteur : Cédric Decamps
- DVD ROM compatible Mac et PC
- Durée totale : 7 heures 15 min
 - Vidéos accessibles par un menu interactif
- Prix public : 69 € TTC
 - Langue : français
- Version utilisée pour cette formation : Combustion 2008
 - Date de sortie : Mai 2008
- Niveau débutant à intermédiaire : Vous devez être familier avec un environnement PC ou MAC.

CONFIGURATION RECOMMANDÉE MAC/PC

- Win 2000-XP-Vista ou MAC OS X
 - Résolution : 1024x768
- Processeur : 1,2 GHZ minimum
- Lecteur de DVD-ROM requis
 - Carte son requise

Code barre du produit :
3760141110309

SOMMAIRE

Introduction

Présentation du formateur

Présentation et utilisation

Présentation de l'interface >
Création de composition >
Importation de média

Interface 2d et 3d

Gestion des modificateurs >
Liaisons parents-enfants >
Utilisation des solides et de divers effets > Présentation et utilisation de l'interface 3d > Animation et paramétrage de Caméra 3d

Utilisation de la timeline

Principe de création des clés d'animation > Les interpolations

Les Masques

Présentation et création > Les modes additif, soustractif, intersect > Le rotoscoping

La correction colorimétrique

Introduction au différents modificateurs > Mise en pratique des principaux outils d'étalonnage > Le color Warper introduction

Le Keying

Les bases > Utilisation des outils de keying

Les stabilisateurs et les trackers

Utilisation des trackers 1 et 2 points >
Les trackeurs, suivi simple et multi-points

L'outil paint et texte

Présentation des outils >
Personnalisation des brosses > Les formes solides, gradients, reveals, clones

Les particules

Présentation > Personnalisation et utilisation

Les bases du 3d post

Introduction > Le 3d depth et 3d fog > 3d Glow > Le RPF motion blur et les normales > Le render element principe de base > La caméra RPF > Le G-bufer builder

Les Rendus

Les différents formats de rendu