



Apprendre Autodesk Combustion 2008

60 leçons

Durée estimée : 07h21

Référence : BFEP-107

- Le mot de Cédric Decamps
- Présentation de l'interface avec Tuto Combustion 2008
- Création d'une composition
- Importation de médias avec Tuto Combustion 2008
- Gestion du Workspace
- Gestion des footages et des proxy (part 1)
- Gestion des footages et des proxy (part 2)
- Importation de fichiers Photoshop
- Gestion des différents modificateurs, les liaisons parents-enfants
- Création de solides et paramétrages
- Solides et effets
- Gestion de l'espace 3d et présentation des différences avec la 2d
- Utilisation des différentes vues 3d avec Tuto Combustion 2008
- La gestion de la caméra 3d
- Exercice : création d'un composite 3d, utilisation des lumières et des objets nuls
- Principes de création des clés d'animations
- La gestion de l'interpolation
- Exercice récapitulatif, gestion des courbes
- 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
- Présentation de différents opérateurs
- Le Color Warper
- Le Diamond Keyer
- Le Discreet Keyer
- Le Linear Keyer
- L'utilisation du stabilisateur 1 point (exercice)



Apprendre Autodesk Combustion 2008

60 leçons

Durée : 07h21

Référence : BFEP-107

- L'utilisation du stabilisateur 2 points (exercice)
- Utilisation des trackers pour un suivi àÇ simple àÈ
- Le tracking multi-points : perspectives des coins
- Le tracking multi-points + masques (exercices)
- 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)
- Introduction avec Tuto Combustion 2008
- Animation de texte
- Displace avec Tuto Combustion 2008
- Introduction avec Tuto Combustion 2008
- Création et personnalisation des particules et les déflecteurs de particules
- Exercice et astuce 'commit to disk'
- Création de neige en particules
- Présentation du timewarp
- Introduction au RPF et RLA
- Le 3d Detph of Field
- Le 3d glow
- Le RPF motion blur
- Les normales 3d
- Le render element de 3dsMax vers Combustion
- La caméra RPF (mouvement de caméra dans 3dsMax)
- Principes de base avec Tuto Combustion 2008
- Les sauvegardes et différents formats de rendus
- Demo - Le mot de l'auteur avec Tuto Combustion 2008
- Demo - Exercice : matte painting (part 1)
- Demo - Création de masques avec l'outil paint