e-tribArt Institut ONLINE

Ecole d'Images de synthèse 3D
Effets spéciaux cinéma
Animation 3D

FORMATIONS PROFESSIONNELLES CONTINUES

Objectif : Acquérir de nouvelles compétences dans le domaine de la 3D et des effets spéciaux cinéma avec une nouvelle méthodologie pédagogique.



Présentation : Une nouvelle manière d'apprendre

***e-trib*Art Institut** propose des ateliers professionnels, véritables formations continues, afin de répondre à des demandes spécifiques, de l'apprentissage de logiciels à l'analyse de techniques sophistiquées. Ces ateliers s'adressent à des apprenants en formation initiale ou infographistes indépendants, free-lance, passionnés ou professionnels en reconversion.

Par un système d'**abonnement mensuel**, l'apprenant compose sa formation dans le cadre de ses perspectives professionnelles :

Infographie 3D/2D	**Effets spéciaux**	**Animation 3D**
Compositing	**Matte-painting**	**Jeux Vidéo**



Mise en œuvre des Ateliers Professionnels Continus

- Avec un système d'abonnement mensuel, les ateliers pédagogiques sont articulés autour de :

    - **Cours synchrones** en visioconférence avec un intervenant professionnel. Le cours est enregistré en simultané et peut être revu par les apprenants.
    - **Cours pré-enregistrés**. Ces modules sont des cours sous la forme de vidéos numériques, en lecture sur la plateforme de l'Ecole. La durée des modules peut aller de 5 minutes à 2 heures selon la complexité du savoir et des techniques.
    - **Suivi pédagogique** avec un enseignant professionnel.

- Cette période d'apprentissage est complétée par des exercices réalisés à l'aide de scénarios pédagogiques. Ces scénarios sont des fils conducteurs pour la réalisation de l'exercice.

Validation des ateliers pédagogiques

La validation de l'atelier est faite à partir des 3 éléments suivants :

- La participation aux cours synchrones et pré-enregistrés.
- La réalisation des exercices réalisés.
- La participation au travail collaboratif des scénarios pédagogiques, système de contrôle des acquis de l'apprenant.

Admissions

Pour être admis à participer aux ateliers professionnels continus, un entretien préalable est effectué pour juger du niveau du futur apprenant (entretien par le réseau Internet en visioconférence ou dans notre centre à Nîmes.).

Demande de dossier d'abonnement aux ateliers

Les demandes aux ateliers de l'année 2010/2011 peuvent être faites par e-mail, téléphone ou courrier à nos bureaux ou sur le site Internet

e-tribArt Institut
Bat Innovation 3
442 rue G. Besse
Parc scientifique Georges Besse
30189 Nîmes
tél : 04 66 40 05 36
e-mail : administration@e-tribart.fr
Site : www.e-tribart.fr

3D – EFFETS SPECIAUX

Formation type 1 : *cours avec un suivi pédagogique*

- Objectif professionnel : Infographiste 3d - Fx
- Durée : 6 mois

Nombre d'heures de cours :

- **96 heures** de cours synchrones avec enseignants
- **180 heures** de cours enregistrés
- **12 heures** de suivi pédagogique

Contenu programme :

- **Logiciel Maya / Realflow /Nuke/Matchmover :** 420 €/mois

avec exercices corrigés et suivis par un enseignant tuteur en visioconférence.

Formation type 2 : *cours préenregistrés*

- Objectif professionnel : Infographiste 3d - Fx
- Durée : 6 mois

Nombre d'heures de cours :

- **180 heures** de cours enregistrés

Contenu programme :

- **Logiciel Maya / Realflow /Nuke/Matchmover :** 290 €/mois

avec exercices corrigés.

(programmes pour les 3 formations pages suivantes)

Modules de formation

Module 3d : Maya

- Mise en scène lumière et Mise en scène Caméra
- Rendu Mental Ray
  - Illumination globale, Caustique, final gather
- Rendu Multi-passes
  - Définition des passes : ombres, occlusion, spéculaire
  - Construction d'une image en multi-passes.
  - Préparation des effets spéciaux en compositing
- Dynamiques :
  - Rigid et soft bodies
  - Contraintes dynamiques et système Physique
  - Champs de force
  - Animation et dynamique, animation secondaire
- Particules
  - Système de particules et système de nparticles
  - Champs de force
  - Collision et attraction
  - Systèmes complexes de particules : feu, eau, fumée
  - Liaison avec Realflow : import, export, rendu
  - Animation dynamique avec des particules
  - Animation secondaire avec des particules

Module Realflow :

- Interface et outils de base
- Emetteurs de particules
- Types de particules : fluides, gaz, solide
- Champs de force, modificateurs : Daemons
- Dynamique des corps solides
- Interactions corps solides – particules
- Contraintes sur corps solides
- Systèmes complexes : effondrement d'un barrage

Module Nuke :

- Interface et outils de base
- Gestion des différents types de fichiers : Input et output
- Arborescence et nodes
- Layers et channels
- Rotoscoping,
- Tracking 2D et 3D.
- Outils de colorimétrie
- Incrustation, Keying, gestion des Mattes
- Trucages et effets spéciaux,
- Compositing 3D
- Expressions

Autres modules :

- Compo 2D/3D avec Image modeleur
- Tracking 3D avec Matchmover

Exercices dans la formation :

- Réalisation d'une scène : Lighting et rendering.
- Réalisation d'un Matte-painting (réel/virtuel)
- Réalisation d'une scène animée : crash d'un objet volant et explosion en particules.
- Réalisation d'une scène animée : désintégration d'un personnage en particules.
- Réalisation d'une scène animée : coulée de lave sous Realflow – et logiciel 3d.
- Réalisation d'une scène animée : effondrement d'un barrage sous Realflow et logiciel 3d.
- Réalisation de plusieurs compositing des scènes FX réalisées.

