

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-tribArt Institut propose des 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

ANIMATION 3D – MODE PERFECTIONNEMENT

Formation type 1 : *cours avec un suivi pédagogique*

- Objectif professionnel : Infographiste 3d – Animateur 3d
- Durée : 6 mois

Nombre d'heures de cours :

- **96 heures** de cours synchrones
- **144 heures** de cours enregistrés
- **12 heures** de suivi pédagogique

Contenu programme :

- **Logiciel Maya :** 440 €/mois
et technique Motion Capture

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

Formation type 2 : *Cours enregistrés avec exercices*

- Objectif professionnel : Infographiste 3d – Animateur 3d
- Durée : 6 mois

Nombre d'heures de cours :

- **144 heures** de cours enregistrés

Contenu programme :

- **Logiciel Maya :** 290 €/mois
et technique Motion Capture :

avec exercices corrigés.

(programmes pour les 2 types de formations à la page suivante)

PROGRAMME

Module 3d : Maya

- Mise en scène lumière et Mise en scène Caméra
- Animation 3d générale
- Présentation du pipe line d'animation en 3D
- Etudes des outils d'animation :
 - Animation par clés d'animation
 - Animation par contraintes
 - Animation par système de pilotage
 - Animation par expressions
- Animation morphologique par déformateurs
- Contraintes d'animation :
- Animation non linéaire
 - Etudes des outils d'animation non linéaire
 - Etude de la création de clips, montage de clips
 - Couches d'animation
- Set up de personnage
 - Système de joints, chain,...
 - Etude des articulations
 - Cinématique inverse
 - Contraintes appliquées aux systèmes de joint
 - Etude du bras - Etude du pied
- Construction d'un squelette en système de joints contraints : set-up du personnage
 - Pose des cinématiques inverses et directes
 - Pose de la cinématique de la colonne vertébrale
 - Pose du système des pieds et des mains
 - Pose des systèmes de guides.
- Import d'animation au format notamment bvh à partir de la Motion Capture.
- Cycle de marche en test de fonctionnement du squelette.
- Méthode de Skinning
 - Etude du maillage du personnage pour l'animation
 - Relation entre le squelette et le modèle polygonal
 - Application et édition de la méthode de Skin
 - Test sur le cycle de marche et autres animations
- Animation d'une série d'actions à partir d'un story-board.
- Etude et pratique des principes d'animation :
 - Temps, rythme et pause
 - Mouvement et exagération
 - Cause et effet
 - Force, actions et réactions, effets de poids
 - Action secondaire retardée
- Animation spécifique jeux vidéo
- Animation d'un personnage : Actions, réactions, attitudes, émotions
- Animation morphologique faciale : expressions et dialogues
- Animation comportementale

Module Motion Capture :

- Etude de la motion capture – Application avec le système d'Animazoo
- Pilotage par visio de la Motion capture en situation réelle
- Pipe line de production de la Motion Capture à partir des studios à Londres d'Animazoo.
- Acquisition et nettoyage des données
- Importation des données dans le logiciel de 3d aux différents formats
- Animation pour le jeux vidéo
- Animation d'un personnage 3D
- Correction et animation secondaire

Exercices dans la formation :

- Réalisation de l'animation d'une voiture « Toon »
- Réalisation de l'animation d'une machine, robot,...
- Réalisation de l'animation d'un personnage 3d.
- Réalisation d'une animation morphologique, faciale.
- Réalisation d'une série d'actions reprenant les principaux principes d'animation.
- Réalisation d'une scène d'animation d'un personnage 3d en Motion capture.
- Réalisation d'animations de comportements réalistes

