

ATELIERS PROFESSIONNELS CONTINUS

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



Présentation : Une nouvelle manière d'apprendre

e-tribArt 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

FORMATION INFOGRAPHIE 3D

Cette formation propose à l'apprenant d'atteindre le niveau d'infographiste junior - Niveau I. Le programme pédagogique se structure autour des logiciels de 3D : Maya ou XSI et de logiciels complémentaires : Zbrush, Photoshop et Image Modeler. Le programme pédagogique permet à l'apprenant de savoir réaliser une mise en scène 3D avec la modélisation, l'habillage, l'éclairage et le rendu. Elle donne aussi les techniques de création d'images en Matte Painting, mélangeant images réelles et images synthétiques.

Modules de formation

Module 3d : Maya

- Initiation interface logiciel 3d
- Modélisation : Polygonale, Nurbs
 - Objets 3d et scène 3d : outils de modélisation, réalisation d'objets polygonale et nurbs.
 - Personnage 3d : étude morphologique, réalisation et préparation à l'animation et effets spéciaux (nurbs).
 - Modélisation complexes : préparation aux textures (multi-textures) et effets spéciaux (objets fragmentés).
- Texture et matériaux:
 - Matériaux et texture, développer des textures
 - Matériaux complexes : verre, métal
 - Matériaux pour personnage organique
 - Effets spéciaux sur matériaux,...
- Mise en scène lumière :
 - Lumière et ombrages, lumières volumétriques, glow
 - Système d'éclairage photo-réaliste, de type cartoon
 - Trucages et effets spéciaux lumières
- Mise en scène Caméra
 - Cadrage, plans, focale, Mise en scène multi-caméras
 - Trucages Caméra mapping
- Animation : Initiation et principales méthodes
 - Keyframing, set driven key,...

- Dynamique : les bases
- Rendu Mental Ray - Rendu Multi-passes
- Préparation Compositing :
 - Relation 3d et compositing pour assembler les passes.
- Mise en scène avec rendu photo-réaliste.

Module Photoshop :

- Interface et outils de base
- Retouche d'image : colorimétrie, lumières, niveaux, ...
- Réalisation de texture pour personnage organique
- Retouche avancées
- Trucages
- Photomontages
- Outils de compositing en multi passes à partir de rendu 3d.
- Trucages à partir de rendu 3d
- Outils de réalisation de Matte-painting
- Compositing réel/virtuel pour Matte-Painting

Module Zbrush :

- Outils de modélisation organique
- Modélisation architecturale
- Texturing et rendu
- Import/ Export vers logiciels de 3D : Maya

Exercices dans la formation :

- Réalisation d'objets 3d et Texturing
- Réalisation d'un personnage organique 3d, en vue de l'animation.
- Réalisation d'un matériau et texture d'un personnage 3d
- Réalisation d'une scène complète avec rendu Mental Ray en multi-passes.
- Réalisation d'un Matte-painting (réel/virtuel).
- Réalisation d'une scène avec effets spéciaux sur textures et lumières.

