

# S3D CAMPUS

Maîtriser la 3D Relief du tournage à la diffusion



**Le premier long-métrage auquel ait collaboré Jeff Olm fut *Le Cinquième élément*, pour lequel il a travaillé avec Luc Besson chez Digital Domain, le studio fondé par James Cameron.**

Avec plus de 65 long-métrages à son actif et une multitude de films publicitaires TV et cinéma, Jeff Olm a acquis une solide expérience sur des systèmes de pointe dédiés à la post production, comme Lustre, Scratch, Baselight, Nuke, Smoke et Flame.

En 2003, Jeff Olm a été engagé par Autodesk pour lancer le nouveau produit Lustre lors du NAB aux États-Unis et lors de l'IBC en Europe. Il également été consultant pour des workflows numériques, et formateur de coloristes pour Technicolor, Sony, Red Car et Ascent Media. En outre, Jeff Olm a travaillé comme coloriste senior et comme artiste chez Sony Pictures Imageworks, Dreamworks Animation, Disney Animation Studios, Cinesite et Discreet (Autodesk). Plus récemment, il a contribué au développement visuel, au workflow de postproduction relief ainsi qu'à l'étalonnage numérique de trois long-métrages en 3D relief qui sortiront en 2010.