AEC NTL.11

Production 3D : Spécialisation animation 3D



DÉBUT DE LA FORMATIONEn août et en janvier

AU CŒUR DE LA VILLE DE QUÉBEC ET PRÈS DES STUDIOS

de jeux vidéo, d'animation et d'effets visuels

PROXIMITÉ AVEC L'INDUSTRIE

Visites de différents studios et rencontres avec des recruteurs

CONFÉRENCIERS DE L'INDUSTRIE

Partage de leurs expériences et de leurs savoir-faire



PROGRAMME ADMISSIBLE À L'AIDE FINANCIÈRE AUX ÉTUDES Prêts et bourses



CONDITIONS GÉNÉRALES D'ADMISSION (voir page 88)

CONDITIONS PARTICULIÈRES • D'ADMISSION

Avoir de l'expérience ou une formation dans un programme d'animation 3D (AEC, DEC, BACC).

DOCUMENTS ADDITIONNELS • REQUIS À L'ADMISSION

Présenter un portfolio démontrant ses aptitudes en animation 3D : animation de personnage, animation technique, scénarimage, animation 2D, etc.

PRINCIPAUX LOGICIELS UTILISÉS

Sujet à changement

- > Maya
- > Rumba Animation

PROFIL DU CANDIDAT

Le candidat recherché désire perfectionner ses méthodes de travail afin de développer ses aptitudes en animation 3D. Le candidat doit avoir, soit de l'expérience, ou avoir obtenu une AEC, un DEC ou un BACC en animation 3D ou toute autre expérience pertinente en 2D ou 3D.

PROFIL DES ENSEIGNANTS

Les enseignants ont tous à leur actif une expérience dans les domaines du cinéma d'animation et du jeu vidéo. Ils sont en contact régulier avec le marché du travail et sont une source d'information pertinente pour l'étudiant.



PERSPECTIVES PROFESSIONNELLES

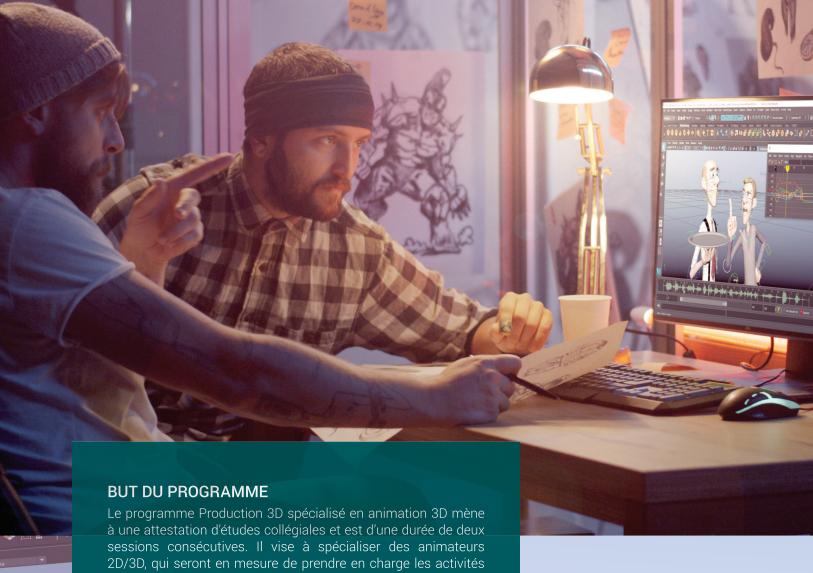
- > Maisons d'animation
- > Compagnies de jeu vidéo

POSTES OFFERTS

- > Animateur 3D
- > Animateur technique



bart.ca 418 522-3906 1 877 522-3906



de production liées à la production en cinéma d'animation ou au jeu vidéo.

Pendant sa formation, l'étudiant est amené à perfectionner ses compétences en animation selon les étapes et les exigences d'une animation en cinéma d'animation et/ou en jeu vidéo. Cette formation s'articule autour des connaissances précises sur les différentes méthodes de travail ainsi que sur les exigences techniques et artistiques en production.

Avec le soutien des professeurs œuvrant dans le domaine de l'animation et du jeu vidéo, l'étudiant sera en mesure de se spécialiser selon des compétences spécifiques : animation de personnages, animation technique, storyboard.

COMPÉTENCES

Après sa formation, l'animateur 3D, sera en mesure d'intégrer une équipe de production afin de contribuer, selon ses capacités, à la création d'un film d'animation ou d'un jeu vidéo.

| NTL.11 | Production 3D : Spécialisation animation 3 | BD. |
|---|---|--------------------|
| Session 1 | · | |
| 574-050-BT | Gestion de la production 1 : recherche et | 45 |
| 574-080-BT | Scénarisation pour l'animation | 45 |
| 574-090-BT | Scénarimage : décors et poses | 60 |
| 574-180-BT | Éclairage et techniques de rendu : techniques | 45 |
| 574-450-BT | Animation 1 : mécanique du mouvement | 285 |
| 574-460-BT | Animation technique 1 | 60 |
| Session 2 | | |
| 574-060-BT | Gestion de la production 2 : animatique | 45 |
| 574-451-BT | Animation 2 : mise en scène (acting) | 285 |
| 574-461-BT | Animation technique 2 | 60 |
| 574-580-BT | Réalisation : scénario et caméra | 45 |
| 574-351-BT | Portfolio | 60 |
| ☐ Formation générale ☐ Formation spécifique Grille de cours sujette à modifications | | Nombre d'heures |

BART

bart.ca 418 522-3906 1877522-3906