

Grille de cours – version 1 -Animation 3D

	Session 1					Préalables
No de cours	Titre du cours	Compétence	Durée	Pondération	Unités	
420-INF-AG	Informatique de base	02LP – Exploiter les technologies de l’Information (partielle)	45h	1-2-1	1.33	
574-P3D-AG	Production 3D	02LW -Modéliser les accessoires (partielle) 02LX-reproduire les matériaux et les textures (partielle)	75h	1-4-3	2.33	
574-IA3-AG	Introduction à l’animation 3D	02LT-Animer les composants d’une scène (partielle)	90h	2-4-4	3.33	
574-MOS-AG	Morphologie et structure	02LW -Modéliser les accessoires (partielle) 02M7-Élaborer des modèles de personnages 02M6-Elaborer des modèles de créatures 02MG-Animer un personnage(partielle)	60h	1-3-1	1.66	
		Total des heures	270h		8.65	

	Session 2					Préalables
No de cours	Titre du cours	Compétence	Durée	Pondération	Unités	
574-PRN-AG	Production numérique	02SL-Collaborer à l’organisation et au déploiement du projet de production (partielle) 02LU-Générer les images (partielle) 02LV-Traiter les images (partielle)	75h	1-4-2	2.33	
574-INC-AG	Instruments de contrôle	02LY-Produire les systèmes de contrôle	90h	2-4-4	3.33	
574-ANP-AG	Animation de personnages	02MG-Animer un personnage (partielle) 02MH-Recréer l’ingénierie des mouvements (partielle)	90h	2-4-4	3.33	574-MOS-AG
574-CMG-AG	Compréhension des mouvements en gestuelle	02MH-Recréer l’ingénierie des mouvements (partielle) 02LT-Animer les composants d’une scène (partielle) 02MG-Animer un personnage (partielle)	45h	1-2-1	1.33	574-IA3-AG 574-MOS-AG
		Total des heures	300h		10.32	

	Session 3					Préalables
No de cours	Titre du cours	Compétence	Durée	Pondération	Unités	
574-SDE-AG	Scénarimage/décomposition/expression	02LT-Animer les composants d’une scène (partielle) 02MB-Parfaire la communication visuelle (partielle) 02MH-Recréer l’ingénierie des mouvements (partielle) 02MJ-Élaborer les séquences d’animation (partielle) 02MA-Scénographier l’action (partielle)	60h	1-3-2	2	574-IA3-AG
574-VFX-AG	VFX	02M1-Produire les effets visuels dynamiques (partielle) 02M0-Générer les éclairages (partielle)	45h	1-2-2	1.66	
574-CMT-AG	Capture de mouvements et traitements de données	02MF-Effectuer la capture de mouvements et l’assignation des données	90h	1-5-3	3	
574-APJ-AG	Animation pour le jeu	02MJ-Élaborer les séquences d’animation (partielle)	90h	2-4-4	3.33	
		Total des heures	285h		9.99	

	Session 4					Préalables
No de cours	Titre du cours	Compétence	Durée	Pondération	Unités	
574-PPR-AG	(Projet Biomécanique) – Pré-production (mise en scène/animation)	02MB-Parfaire la communication visuelle (partielle) 02LU-Générer les images (partielle) 02LV-Traiter les images(partielle) 02M0-Générer les éclairages (partielle) 02MJ-Élaborer les séquences d’animation (partielle) 02LZ-Mettre en scène les composants du projet (partielle) 02MA- Scénographier l’action (partielle) 02M2-Composer les images (partielle)	60h	1-3-2	2	574-SDE-AG 574-PRN-AG 574-VFX-AG 574-APJ-AG
574-ICA-AG	Instruments de contrôle avancé (Projet Biomécanique)	02ME-Pefectionner les systèmes de contrôle (partielle)	90h	1-5-4	3.33	
574-ANF-AG	Animation filmique 1 (Projet biomécanique)	02MA- Scénographier l’action (partielle)	90h	1-5-4	3.33	574-SDE-AG
574-MS3-AG	Mise en scène 3D (Projet biomécanique)	02LT-Animer les composants d’une scène (partielle) 02LX-Reproduire les matériaux et les textures (partielle) 02LW-Modéliser les accessoires (partielle) 02LZ-Mettre en scène les composants du projet (partielle)	75h	1-4-3	2.66	574-P3D-AG 574-IA3-AG
		Total des heures	315h		11.32	

	Session 5					Préalables
No de cours	Titre du cours	Compétence	Durée	Pondération	Unités	
574-GDP-AG	Gestion de projet (Projet dialogue)	02LR-Contribuer au déploiement de la direction artistique. 02NL- Adopter un comportement professionnel (partielle) 02MB-Parfaire la communication visuelle(partielle) 02LS-Collaborer à l’organisation et au déploiement du projet de production (partielle) 02LQ- Appliquer une stratégie de recherche et de résolutions de problèmes (partielle)	45h	1-2-1	1.33	574-PPR-AG
574-CPG-AG	Compositing (Projet dialogue)	02M2-Composer les images (partielle) 02LU-Générer les images (partielle) 02LV-Traiter les images(partielle) 02M1-Produire les effets visuels dynamiques (partielle)	75h	1-4-3	2.66	574-PPR-AG 574-VFX-AG
574-ANV-AG	Animation avancée (Projet dialogue)	02MH- Recréer l’ingénierie des mouvements (partielle)	90h	2-4-4	3.33	574-SDE-AG

574-PP2-AG	Pré production 2 – (Projet dialogue) (Mise en scène/animatique)	02LT-Animer les composants d’une scène (partielle) 02MB-Parfaire la communication visuelle(partielle) 02MH- Recréer l’ingénierie des mouvements (partielle) 02MJ-Élaborer les séquences d’animation (partielle) 02MA- Scénographier l’action (partielle) 02LZ-Mettre en scène les composants du projet (partielle)	60h	1-3-1	1.66	574-SDE-AG 574-MS3-AG 574-PPR-AG 574-APJ-AG
		Total des heures	270		8.98	

	Session 6					Préalables
No de cours	Titre du cours	Compétence	Durée	Pondération	Unités	
574-PPF-AG	Pratique professionnelle (démon)	02NL-Adopter un comportement professionnel (partielle) 02MB-Parfaire la communication visuelle (partielle) 02LP – Exploiter les technologies de l’information	45h	1-2-1	1.33	574-GDP-AG
574-MTV-AG	Montage vidéo (Projet démon)	02M2- Composer les images (partielle) 02LU-Générer les images (partielle) 02LV- Traiter les images (partielle)	90h	1-5-3	3	574-CPG-AG
574-INT-AG	Intégration des nouvelles technologies (Projet démon)	02LP-Exploiter les technologies de l’information (partielle) 02MH-Recréer l’ingénierie des mouvements (partielle) 02ME -Perfectionner les systèmes de contrôle (partielle) 02MF-Effectuer la capture de mouvements et l’assignation des données (partielle) 02LQ – Apppliquer une stratégie de résolutions de problèmes (partielle)	90h	1-5-3	3	574-GDP-AG 574-ANV-AG 574-ICA-AG 574-CMT-AG
574-SGE-AG	Stage		375h	0-25-0	8.33	
		Total des heures	600h		15.66	64.92
		Total heures / programme	2040h		64.92	