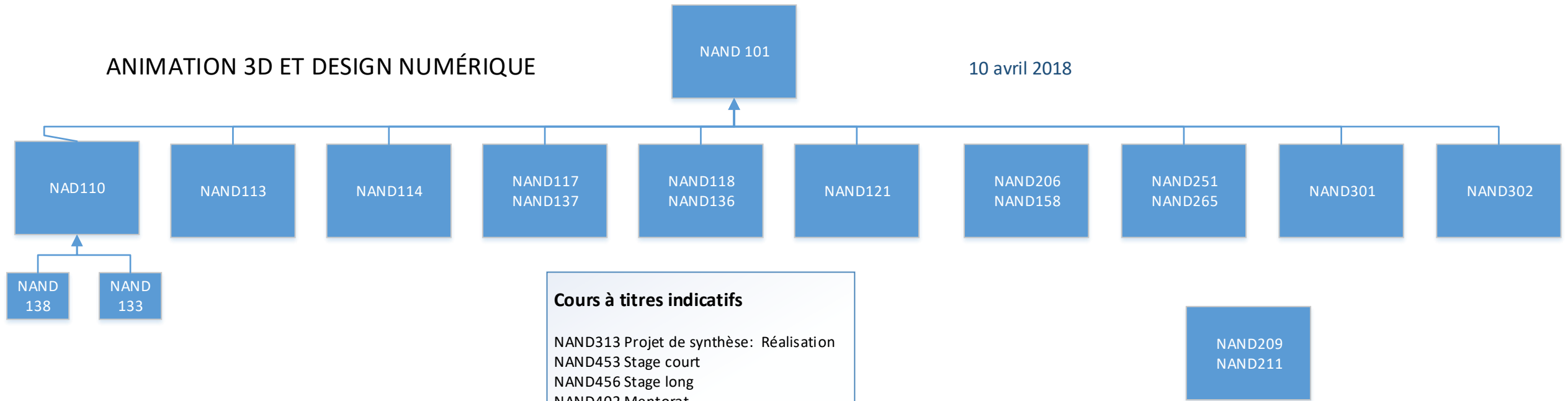


ANIMATION 3D ET DESIGN NUMÉRIQUE

10 avril 2018



Cours à titres indicatifs

- NAND313 Projet de synthèse: Réalisation
- NAND453 Stage court
- NAND456 Stage long
- NAND402 Mentorat
- NAND330 Projet supervisé: pratique
- NAND333 Projet supervisé: théorie
- NAND132 Projet conception et réalisation

- ### Liste des cours ORPHELINS
- NAND422 Animation de personnages
 - NAND424 Sculpture numérique avancée
 - NAND426 Design de jeu avancé
 - NAND423 Rigging
 - NAND428 Environnement
 - NAND427 Simulation
 - NAND421 Compositing d'images : études de cas
 - NAND425 Interactivité
 - NAND432 Scénographie d'un niveau de jeu
 - NAND429 Matte painting
 - NAND411 Jeu et direction d'acteurs virtuels
 - NAND412 Design d'environnements
 - NAND413 Design de personnages
 - NAND111 Procédés photographiques pour l'image de synthèse
 - NAND147 Pratique de la Sculpture numérique
 - NAND139 Pratique de l'éclairage en arts visuels
 - NAND168 Études des moteurs de jeu

- ### Liste des cours ORPHELINS (suite)
- NAND217 Le photoréalisme dans l'art numérique
 - NAND213 Pratique de la peinture numérique : volumes et surfaces
 - NAND232 Sculpture numérique de personnages
 - NAND203 Création d'éléments de contenu dans un contexte de production
 - NAND202 Direction artistique : conception et applications
 - NAND214 Pipeline de production d'effets numériques
 - NAND265 Projet : production d'un film d'animation
 - NAND215 Simulation d'effets dynamiques et création procédurale
 - NAND204 Éclairage et rendu en temps réel
 - NAND205 Rendus de surfaces et effets
 - NAND282 Création et conception d'application en 3D
 - NAND360 Ateliers de simulation de production FX
 - NAND307 Projet : production d'un jeu vidéo
 - 1AND207 Science et phénomènes physiques

- ### Liste des cours HIÉRARCHISÉS OU EN FAMILLE
- NAND101 Activité d'introduction au programme
 - NAND114 Image numérique : art et histoire
 - NAND113 Design: Approche pratique et artistique
 - NAND110 Pratique des principes de l'animation numérique I
 - NAND117 Pratique de l'image de synthèse I
 - NAND118 Pratique de la création 3D
 - NAND121 Analyse filmique et prévisualisation
 - NAND137 Pratique de l'image de synthèse II
 - NAND138 Pratique des principes de l'animation numérique II
 - NAND251 Projet : conception d'un film d'animation
 - NAND136 Pratique de la création 3D en temps réel
 - NAND133 Pratique de l'animation en temps réel
 - NAND158 Design de jeu : fondements
 - NAND209 Compositing d'images I
 - NAND265 Projet : production d'un film d'animation
 - NAND211 Compositing d'images II
 - NAND206 Projet : conception d'un jeu vidéo
 - NAND302 Projet de synthèse : Démarche et prototypage
 - NAND301 Contexte et éthique de production