

**BULLETIN D'INSCRIPTION**  
**RENCONTRES ELITE 2013**

Nom du participant	
Compagnie	

Vous trouverez ci-dessous les formations sélectionnées auxquelles les membres du BCTQ ont accès à un tarif privilégié. Pour accéder à la programmation complète des rencontres ELITE 2013, veuillez consulter le <http://elite2013.com/fr>.

**Mardi 21 et mercredi 22 mai 2013**

**De 9h à 17h**

Inscription à cette formation :

**TECHNIQUES D'ESQUISSES RAPIDES POUR ANIMATEURS**

Description :

Cet atelier de 2 jours vise à donner aux professionnels des outils additionnels pour visualiser la figure humaine, dans le but d'améliorer leur travail en 3D. L'atelier combine une partie de séminaire, de pratique et de mentorat.

Conférencier :

**Mike Wiesmeier**

Vendredi 24 mai 2013

De 9h à 17h

Inscription à cette formation :

### MEET ZE ARTISTS

Description :

Flavie Darchen et Reno Armanet, les créateurs du studio de création indépendant français tigoboANIMATION, vous présenteront leurs différents projets en production. Ils vous parleront aussi de leur façon atypique et originale de produire leurs films grâce à tigoboPROD. Ils seront accompagnés par Jean-Baptiste Monge et Sylvain Deboissy (DreamWorks).

Conférencier :

**tigoboANIMATION**

Mardi 28 mai 2013

De 9h à 17h

Choix n° 1 :

### CONCENTRÉ D'ANIMATION À LA SQUEEZE

Description :

Squeeze présente une classe de maître en animation 3D destinée aux professionnels de l'industrie et aux passionnés d'animation. Patrick Beaulieu, Eric Lessard et Daniel Huertas aborderont de multiples sujets d'animation avancée et démontreront en direct leur façon de travailler. Ils parleront de plusieurs projets effectués dont : Dragons (film), Angry Birds (test d'animation), Fernutz et plus encore.

Conférencier :

**Squeeze Studio Animation**

Choix n°2 :

## **GÉRER SHOTGUN**

### Description :

Le logiciel Shotgun permet aux studios de rouler comme des machines de production bien huilées. Grâce à ses outils créés pour chaque personne travaillant dans un studio, Shotgun est la réponse aux productions numériques d'aujourd'hui. Cette classe de maître d'une journée présentera les divers outils développés par Shotgun, comment ils sont inclus dans un pipeline de production et leur impact sur la gestion du temps.

### Conférencier :

**Stephen Chiu**, Shotgun Software

**Mardi 28 et mercredi 29 mai 2013**

**De 9h à 17h**

Inscription à cette formation :

## **LE JEU D'ACTEUR : UN TRAVAIL PHYSIQUE ET ÉMOTIF**

### Description :

Cet atelier de 2 jours donne l'occasion aux animateurs et artistes 3D de se familiariser avec le travail de jeu d'acteur appliqué dans le contexte d'une animation 3D. À l'aide d'exercices et d'exemples, les participants pourront comprendre les similitudes et les différences entre le jeu de scène et le jeu dans le contexte de la création 3D.

### Conférencier :

**Praxis Ateliers de théâtre**

**Mercredi 29 mai 2013**

**De 9h à 17h**

**Choix n° 1 :**

### **DESIGN DE PERSONNAGES ET SOURCES D'INSPIRATION**

Description :

Le personnage interpelle toujours le spectateur, que ce soit à l'intérieur d'un jeu ou d'un film d'animation. Le but de cette classe de maître est d'amener les participants à développer des personnages pouvant s'intégrer harmonieusement dans différents contextes narratifs et à comprendre les relations entre le destinataire et le personnage.

Conférencier :

**Pascal Blanché**, Ubisoft Montréal

**Choix n° 2 :**

### **ANALYSE DES BUDGETS EN VFX POUR UNE PRODUCTION D'ENVERGURE**

Description :

De plus en plus, les producteurs intègrent des effets visuels numériques dans leurs projets. Toutefois, il est difficile d'évaluer à partir d'un scénario le temps et l'argent à investir pour obtenir la meilleure qualité au coût le plus bas. De plus, il serait opportun d'informer les producteurs de la terminologie employée par les spécialistes des effets visuels afin que tous parlent le même langage.

Conférencier :

**Kevin Tod Haug**

Vendredi 31 mai 2013

De 9h à 17h

Choix n° 1 :

### **LES SECRETS POUR UNE STÉRÉOSCOPIE SANS FAILLES**

Description :

La production de films en stéréoscopie 3D au Québec en est à ses premières armes. Du côté américain, on annonce déjà le tournage d'une production en stéréoscopie 3D qui aura lieu à Montréal. Dans le but d'être à l'avant-garde et de satisfaire la curiosité grandissante des professionnels sur le sujet, cet atelier permettra aux producteurs et réalisateurs de se faire une idée claire des difficultés rencontrées lors d'une production en stéréoscopie 3D.

Conférencier :

**Phil "Captain 3D" McNally**, DreamWorks

Choix n° 2 :

### **TRANSMÉDIA ET CRÉATIVITÉ**

Description :

Les entreprises d'aujourd'hui font face à de nouveaux défis, que ce soit au niveau de la technologie ou de la narration. Qu'il s'agisse de l'utilisation de moteurs de jeux pour prévisualiser l'animation d'un long métrage ou encore trouver de nouvelles façons d'améliorer le pipeline de production lors de la création d'un jeu vidéo, la créativité est la clef pour l'implantation de solutions efficaces de gestion de temps.

Conférencier :

**Evan Hirsch**, SIGGRAPH Business Symposium

## RÉCAPITULATIF

### Membre du BCTQ :

Inscription à \_\_\_\_\_ formation(s) x **295\$** (+ taxes) = \_\_\_\_\_ \$ + (taxes)

### Non-membre du BCTQ :

Veuillez communiquer avec le Centre NAD au [elite@centrenad.com](mailto:elite@centrenad.com) ou consulter le site web de l'événement au <http://elite2013.com/fr>