

Programme des activités de formation en 2013-2014

Quatre nouvelles activités de formation, deux à Québec et deux à Montréal, sont prévues en 2013-2014.

INSCRIPTION : en priorité par courriel à l'adresse suivante : jarostan@videotron.ca ou par téléphone au 514 750-6967 ou au 438-395-5323.

Veillez spécifier votre numéro de membre, votre numéro de téléphone et votre adresse courriel. Il n'est pas nécessaire d'être membre de l'APASQ pour s'inscrire. Cependant, si le nombre d'inscrits dépasse le nombre de places disponibles, priorité sera donnée aux membres en règle de l'association.

Les frais d'inscription sont payables au moment de l'inscription. Veuillez faire parvenir le formulaire d'inscription ainsi qu'un chèque libellé au nom de l'APASQ couvrant la totalité des frais d'inscription prévus et daté du jour de votre envoi.

En cas d'annulation de votre inscription, vous devez aviser la coordonnatrice PAR COURRIEL au minimum sept (7) jours ouvrables avant la date de la formation. En deçà de cette limite, aucun remboursement ne sera accordé. Le total des frais sera retenu par l'association pour couvrir les frais d'administration.

Activités prévues à Montréal

Logiciel SketchUp

Formateur :	Mario Chabot
Nombre de places :	20 (deux groupes de 10)
Durée :	21 heures
AUTOMNE :	Les vendredis 29 novembre, 6 et 13 décembre 2013
HIVER :	Les vendredis 31 janvier, 7 et 14 février 2014
Lieu :	(À déterminer)
Coût :	60 \$

Description :

L'activité que nous proposons permettra aux concepteurs d'approfondir leurs connaissances afin d'être à jour dans cet univers technologique, de demeurer concurrentiel dans leur milieu de travail et ainsi d'améliorer leur créativité et leur possibilité de revenus. Le concepteur qui travaille avec **SketchUp** peut davantage se consacrer à l'aspect artistique de son projet plutôt qu'aux contraintes techniques. Cette formation donne tout ce qui est nécessaire à la bonne maîtrise du logiciel de conception et de modelage : de la philosophie et des objectifs des créateurs, en passant par l'organisation structurelle logique de l'ensemble et la prise en main des outils de bases et leur application. Les trois sessions se divisent en deux parties principales : une première

montrant les nouvelles notions et les commandes relatives, puis une seconde qui comprend un exercice visant l'application de ces nouvelles connaissances et la pertinence de l'outil en milieu de travail réel. Un accent particulier est mis sur la bonne méthode de travail, liée au concept même du logiciel, et sur les différences et les liens avec les logiciels de dessin informatique usuels.

Objectif général de formation :

Apporter toutes les connaissances de base nécessaires pour permettre aux participants de concevoir et modeler en 3D des projets d'environnement à construire.

Objectifs spécifiques :

- S'appropriier les bases et les jeux d'outils permettant la personnalisation de l'interface et de la barre d'outils.
- S'initier aux nouvelles notions et applications de la dernière version du logiciel.
- Acquérir une bonne méthode de travail appropriée au concept spécifique du logiciel.

Contenu :

- Présentation d'un diaporama numérique; historique et survol du logiciel
- L'environnement de conception, personnalisation
- Démonstration des commandes de bases; contours et faces et exercices
- Démonstration des commandes de volume de base (3D) et exercices
- Géométrie active et inférence
- Apprentissage en modélisant, exercice guidé.
- Les textures et les images, les scènes et les styles
- Les groupes, les composants et les calques
- Les trucs de l'expert
- Les modules Ruby, ajout de fonctions spécialisées

Niveau : Formation initiale pour ceux qui n'ont jamais essayé le logiciel ou le connaissent très peu.

Préalables : Bonne connaissance des fonctions de son ordinateur (Mac ou PC), très bonne manipulation de la souris, habilité à transférer de fichiers à partir de clé USB.

Clientèle :

Cet atelier s'adresse à tous les artistes représentés par l'APASQ.

Vectorwoks intermédiaire avec projet imposé

Formateur :	Luc Prairie
Nombre de places :	10
Durée :	24 heures sur deux weekends
Dates :	Les 21, 22et 23 février 2014 et les 7et 8 mars 2014
Lieu :	(À déterminer)
Coût :	90 \$

Description :

VECTORWORKS est un logiciel ou plutôt une gamme de logiciels de CAO (conception assistée par ordinateur) offrant des possibilités de dessin 2D et de modélisation 3D, au sein d'un environnement de travail simple et intuitif. Il prend en compte les réalités du processus de conception et regroupe, dans un environnement dynamique facile à appréhender et à maîtriser, tous les outils nécessaires pour dessiner, modéliser, présenter et garantir la bonne exécution des projets de conception d'éclairages, de décors et d'accessoires. Il facilite l'évaluation du temps de fabrication et des coûts. L'utilisation de ce logiciel rentabilise le temps de travail, car il permet d'apporter des modifications et d'en mesurer les impacts plus rapidement que ne le permet un travail sur maquette ou manuel. Cet outil de travail est aussi de plus en plus utilisé dans le milieu et sa connaissance permet une meilleure communication entre les différents intervenants : metteurs en scène, concepteurs, artisans et producteurs.

Cet atelier imposé s'adresse aux concepteurs d'éclairages, de décors et d'accessoires. Il consiste à offrir un atelier de niveau intermédiaire de 24 heures qui leur permettra d'approfondir un outil de travail essentiel à la création et à la réalisation scénographique. À partir d'un exercice imposé, les participants pourront mettre en pratique les notions qu'ils connaissent déjà et en découvrir d'autres. De plus, la formation sera enrichie par l'expérience des participants à la suite des difficultés rencontrées et des échanges du groupe sur les solutions et applications possibles.

Objectif général de formation :

- Apporter toutes les connaissances nécessaires pour permettre aux participants de concevoir plans d'éclairages 3D appropriés à l'environnement à construire.

Objectifs spécifiques :

- S'approprier les bases et les jeux d'outils permettant la personnalisation de l'interface et de la barre d'outils.
- S'initier aux nouvelles notions et applications de la dernière version du logiciel.
- Acquérir une bonne méthode de travail appropriée au concept spécifique du logiciel.

Résultats visés :

Réaliser un plan d'éclairage exploitant les différentes fonctions de VECTORWORKS.

Clientèle :

Cet atelier s'adresse à tous les artistes représentés par l'APASQ.

Activités prévues à Québec

Les participants habitant à plus de 50 km du lieu de formation pourront se faire rembourser les frais de transport et de séjour. Informez-vous lors de votre inscription. Nous vous rappelons que, si vous habitez à Montréal ou dans ses environs, vous pouvez également vous inscrire à ces activités.

Atelier de création de maquillages de scène

Formatrice :	Vanessa Cadrin
Nombre de places :	12
Dates :	Les samedi et dimanche; 14 et 15 septembre 2013
Durée :	14 heures
Lieu :	Conservatoire d'art dramatique de Québec
Coût :	80 \$

Description :

Cette formation introduira le participant au fascinant monde du maquillage de scène. Bien qu'il soit impossible de couvrir en deux jours l'ensemble des applications possibles du maquillage de scène, l'atelier proposé cernera les éléments essentiels qui procureront une base sur laquelle les participants pourront s'exercer et, éventuellement, se perfectionner. La formation se divisera en quatre étapes réparties sur deux jours, chacune d'elles comportant un volet théorique suivi d'une mise en pratique des notions apprises.

Contenu de l'atelier :

Jour 1

AM : Initiation aux divers types de maquillage et croisements d'utilisation :

Maquillage pour le cirque, la scène, la danse, le cinéma, le corporatif, etc.; Maquille gras, à l'eau, à pigment sec, en poudre, en pâte en crème, *airbrush*, etc.

PM : Maquillage de scène et relation avec l'éclairage scénique : Application des jeux d'ombres et lumières et des jeux de couleurs en maquillage avec divers effets de projecteurs d'éclairage; Rappel du maquillage de scène, approche orientée sur l'impact de l'éclairage face au maquillage (couleur, angle, intensité)

Jour 2

AM : Initiation au *airbrush* : Le matériel et son utilisation (compresseur, fusils, diluant, entretien, etc.); L'utilisation des caches et des pochoirs; Le maquillage de beauté; Le maquillage d'effets spéciaux

PM : Le maquillage d'effets spéciaux de base : Pâte à nez; Utilisation des différents types de prothèses (latex, silicone, foam latex, gélatine, etc.); Camouflage de sourcils; Blessures; Tatouage temporaire

Résultats visés :

- Utiliser le bon type de maquillage selon les diverses situations et contextes scéniques;
- Effectuer les différentes tâches conduisant à la transformation désirée, en tenant compte des conditions de la représentation et des facteurs extérieurs;
- Comprendre l'éclairage et de s'adapter en tant que maquilleur à une conception d'éclairage;
- Fabriquer des effets de mise en valeur du visage (relief) selon les angles de la lumière et des températures de couleurs des projecteurs de scène;

- Concevoir des effets spéciaux de base, pour pouvoir répondre aux besoins spécifiques des productions;
- Utiliser les bases de la technique *airbrush*.

Clientèle :

Cet atelier s'adresse à tous les artistes représentés par l'APASQ.

Vectorwoks intermédiaire avec projet imposé

Formateur :	Bernard White
Nombre de places :	10
Lieu :	Conservatoire d'art dramatique de Québec
Dates :	Les 15, 16 et 17 novembre 2013 et le 30 novembre et le 1 ^{er} décembre 2013
Durée :	27 heures
Coût :	90 \$

Description :

VECTORWORKS est un logiciel ou plutôt une gamme de logiciels de CAO (conception assistée par ordinateur) offrant des possibilités de dessin 2D et de modélisation 3D, au sein d'un environnement de travail simple et intuitif. Il prend en compte les réalités du processus de conception et regroupe, dans un environnement dynamique facile à appréhender et à maîtriser, tous les outils nécessaires pour dessiner, modéliser, présenter et garantir la bonne exécution des projets de conception d'éclairages, de décors et d'accessoires. Il facilite l'évaluation du temps de fabrication et des coûts. L'utilisation de ce logiciel rentabilise le temps de travail, car il permet d'apporter des modifications et d'en mesurer les impacts plus rapidement que ne le permet un travail sur maquette ou manuel. Cet outil de travail est aussi de plus en plus utilisé dans le milieu et sa connaissance permet une meilleure communication entre les différents intervenants : metteurs en scène, concepteurs, artisans et producteurs.

Cet atelier imposé s'adresse aux concepteurs d'éclairages, de décors et d'accessoires. Il consiste à offrir un atelier de niveau intermédiaire de 27 heures qui leur permettra d'approfondir un outil de travail essentiel à la création et à la réalisation scénographique. À partir d'un exercice imposé, les participants pourront mettre en pratique les notions qu'ils connaissent déjà et en découvrir d'autres. De plus, la formation sera enrichie par l'expérience des participants à la suite des difficultés rencontrées et des échanges du groupe sur les solutions et applications possibles.

Contenu de l'atelier :

Cours 1 (3 heures) : Révision des notions de base et aperçu des nouvelles fonctions dans la version courante du logiciel *VectorWorks*.

Cours 2 (3 heures) : Présentation du projet imposé avec fichier de référence. Le projet imposé est une scénographie dans un théâtre incorporant différents éléments 3D à modéliser selon les techniques disponibles dans *VectorWorks*. Début du travail d'atelier.

Cours 3 (3 heures) : Modélisation 3D du théâtre.

Cours 4 (9 heures) : Modélisation des éléments scéniques.

Cours 5 (6 heures) AU CHOIX :

- Réalisation de plans de construction en utilisant les outils « *viewport* » pour les scénographes.

Ou

- Réalisation d'un plan d'éclairage exploitant les différentes fonctions de *VECTORWORKS Spotlight* pour les concepteurs d'éclairages.

Cours 6 (3 heures) Optionnel :

Rendus de présentation du travail en utilisant le module « renderworks, et/ou impression des plans.

Clientèle :

Cet atelier s'adresse à tous les artistes représentés par l'APASQ.