

DEC

Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images

574.B0

Une formation d'avenir

But du programme

Le programme **Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images** est d'une durée de trois ans et mène à un diplôme d'études collégiales. Ce programme vise à former des personnes capables d'exercer les différentes fonctions reliées aux domaines de l'animation 3D, des effets visuels et des jeux vidéo.

Compétences

Après sa formation, l'artiste 3D sait concilier deux exigences, c'est-à-dire la polyvalence et la spécialisation. La polyvalence est assurée par l'acquisition d'une culture générale et d'une formation de base dans les domaines suivants : l'analyse de films, de jeux et d'œuvres, le dessin, l'utilisation d'outils de recherche et d'acquisition d'images, l'utilisation de logiciels de traitement et d'animation d'images. La spécialisation est, quant à elle, assurée par le développement de compétences particulières liées à la production 3D, soit la conception, la modélisation, la coloration et l'animation d'éléments graphiques.

Stage

Les étudiants doivent effectuer un stage de création à la dernière session. Cette formule pédagogique a été développée sous la forme d'une école-entreprise où l'étudiant, sous la supervision de professionnels de l'industrie, vivra une expérience de production en jeu interactif et en cinéma d'animation ou d'effets spéciaux. Le stage s'échelonne sur une période de quinze semaines, à raison de cinq jours par semaine.



Au cœur de la ville de Québec
et près des studios de production

Début de la formation
en août

Programme admissible
à l'aide financière aux études
(prêts et bourses)

Condition particulière d'admission

La personne qui désire faire une demande d'admission dans ce programme devra faire parvenir une lettre dans laquelle elle fait part de ses motivations à étudier en **Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images**.

Profil du candidat

Le candidat recherché possède une affinité toute particulière avec le domaine des arts (arts plastiques, arts graphiques et multimédia), du cinéma et des jeux vidéo.

Il aime le travail d'équipe et l'utilisation de l'ordinateur pour la création. Il est discipliné et créatif. Le candidat a aussi un sens pratique développé, il est capable de bien s'exprimer et il est ouvert sur le monde. De plus, il doit faire preuve de cohérence et être en mesure d'analyser des situations.

Profil des enseignants

Les enseignants ont tous à leur actif une expérience dans le domaine de l'animation 3D, des jeux vidéo, du cinéma ou des arts. Constamment en contact avec le marché du travail, ils sont une source d'information pertinente pour l'étudiant.

COLLÈGE
BART

☎ 418 522-3906

bart.ca

☎ 1 877 522-3906

☎ 418 522-5456



Perspectives professionnelles

- + Entreprises spécialisées dans la conception de jeux électroniques
- + Studios d'animation
- + Entreprises spécialisées en postproduction et en effets visuels
- + Studios de production télévisuelle
- + Entreprises spécialisées en design industriel ou architectural
- + Entreprises spécialisées en publicité et en communication

Postes offerts

- + Animateur
- + Textureur
- + Modeleur
- + Éclairagiste
- + Technicien en rendu d'images
- + Artiste de conception
- + Artiste de storyboard (scénarimage)
- + Spécialiste en effets visuels

DEC Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images

Codes	Cours	Heures
Session 1		
109-101-MQ	Activité physique et santé	30
601-101-MQ	Écriture et littérature	60
574-001-BT	Analyse de la fonction de travail	45
574-002-BT	Perfectionnement continu "Arts et technologies"	45
574-111-BT	Photographie numérique	45
574-201-BT	Modélisation I	75
574-311-BT	Conception d'environnements	75
574-401-BT	Principes d'animation I	75
Session 2		
109-102-MQ	Activité physique et efficacité	30
340-101-MQ	Philosophie et rationalité	60
601-102-MQ	Littérature et imaginaire	60
574-112-BT	Production multimédia	75
574-202-BT	Modélisation II	60
574-302-BT	Conception de personnages	60
574-402-BT	Principes avancés d'animation	60
574-413-BT	Techniques d'animation en 3D	75
Session 3		
340-102-MQ	L'être humain	45
COM-001-03	Cours complémentaire 1	45
604-COM	Anglais Formation générale commune	45
574-004-BT	Développement d'un concept	45
574-104-BT	Coloration d'éléments visuels	60
574-105-BT	Éclairage et techniques de rendu	60
574-203-BT	Modélisation de personnages	60
574-303-BT	Conception d'un projet en animation 3D	45
574-404-BT	Animation de personnages en 3D	60
Session 4		
340-JVA-BT	Problèmes éthiques et politiques : société contemporaine	45
601-103-MQ	Littérature québécoise	60
574-003-BT	Mise en situation de production	60
574-103-BT	Tournage et montage vidéo	60
574-106-BT	Contrôle de la qualité visuelle	45
574-415-BT	Animation avancée de personnages en 3D	60
574-416-BT	Animation en temps réel	60
574-611-BT	Formation préparatoire à l'emploi	45
Session 5		
109-103-MQ	Activité physique et autonomie	30
COM-002-03	Cours complémentaire 2	45
601-JVA-BT	Discours oraux et écrits	60
604-JVD-BT	Communication anglaise pour techniques d'animation 3D	45
574-501-BT	Réalisation d'un court métrage	75
574-502-BT	Cinéma numérique et effets spéciaux	60
574-701-BT	Préproduction pour l'animation 3D	45
574-702-BT	Production pour l'animation 3D	75
Session 6		
574-703-BT	Stage de création	435

Formation générale Formation spécifique Grille de cours sujette à modifications

Pour plus d'information concernant les conditions d'admission et l'inscription, consultez le dépliant [Informations générales](#).