

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



AU CŒUR DE LA VILLE DE QUÉBEC ET PRÈS DES STUDIOS
de jeux vidéo, d'animation et d'effets visuels

PROXIMITÉ AVEC L'INDUSTRIE
Visites de différents studios et rencontres avec des recruteurs

CONFÉRENCIERS DE L'INDUSTRIE
Partage de leurs expériences et de leurs savoir-faire dans le cadre d'un cours

RENCONTRE PRO-CARRIÈRE
Événement tenu entre les murs du Collège permettant des rencontres entre étudiants et recruteurs

Participation à différents **ÉVÉNEMENTS DE L'INDUSTRIE**



J'ai débuté ma formation au Collège Bart sans trop de connaissances du domaine. J'ai eu la chance de côtoyer des enseignants passionnés, qui ont su paver ma route vers l'animation qui me passionne à mon tour! Grâce à ma formation et à mes efforts soutenus, j'ai diplômé avec un démo distinctif et toutes les connaissances nécessaires pour un bel avenir en effets visuels. Après l'obtention de mon diplôme, je me suis dirigé vers Montréal et vers ce qui m'enthousiasmait le plus, le *live action*. Depuis, j'ai eu la chance de travailler sur des projets en tant qu'animateur partout dans le monde : *The Lion King, Stranger Things, Wonder Woman, Justice League* et plusieurs autres.

Louis Morisset
ANIMATEUR 3D CHEZ RODEO FX, MUNICH



PROGRAMME ADMISSIBLE À L'AIDE FINANCIÈRE AUX ÉTUDES
Prêts et bourses



CONDITIONS GÉNÉRALES D'ADMISSION (voir page 84)



PRINCIPAUX LOGICIELS UTILISÉS

Sujet à changement

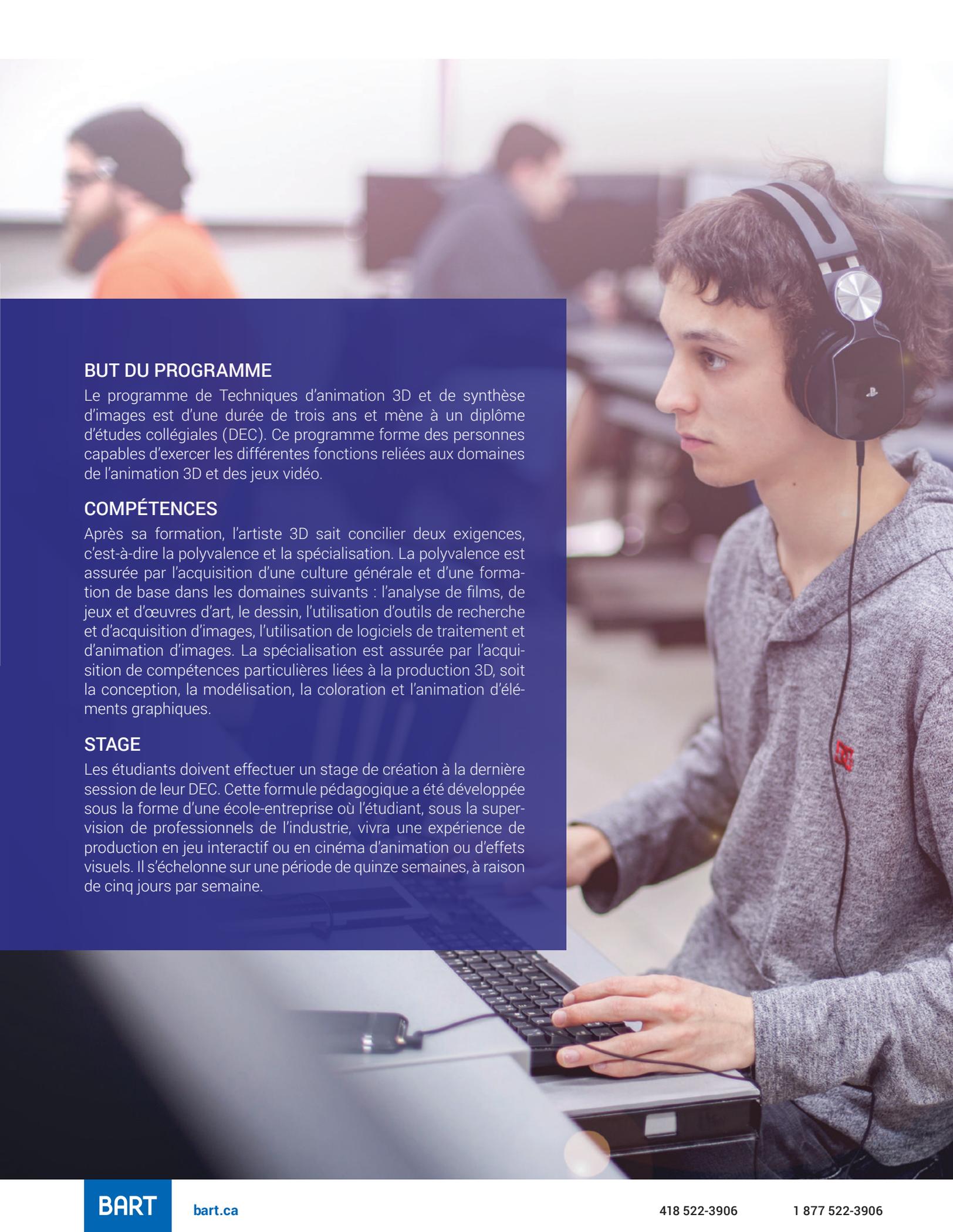
- > Maya
- > ZBrush
- > Substance Painter
- > Substance Designer
- > Photoshop
- > Nuke

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. Le candidat est discipliné et créatif. Il est doté d'un sens pratique, 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.



BUT DU PROGRAMME

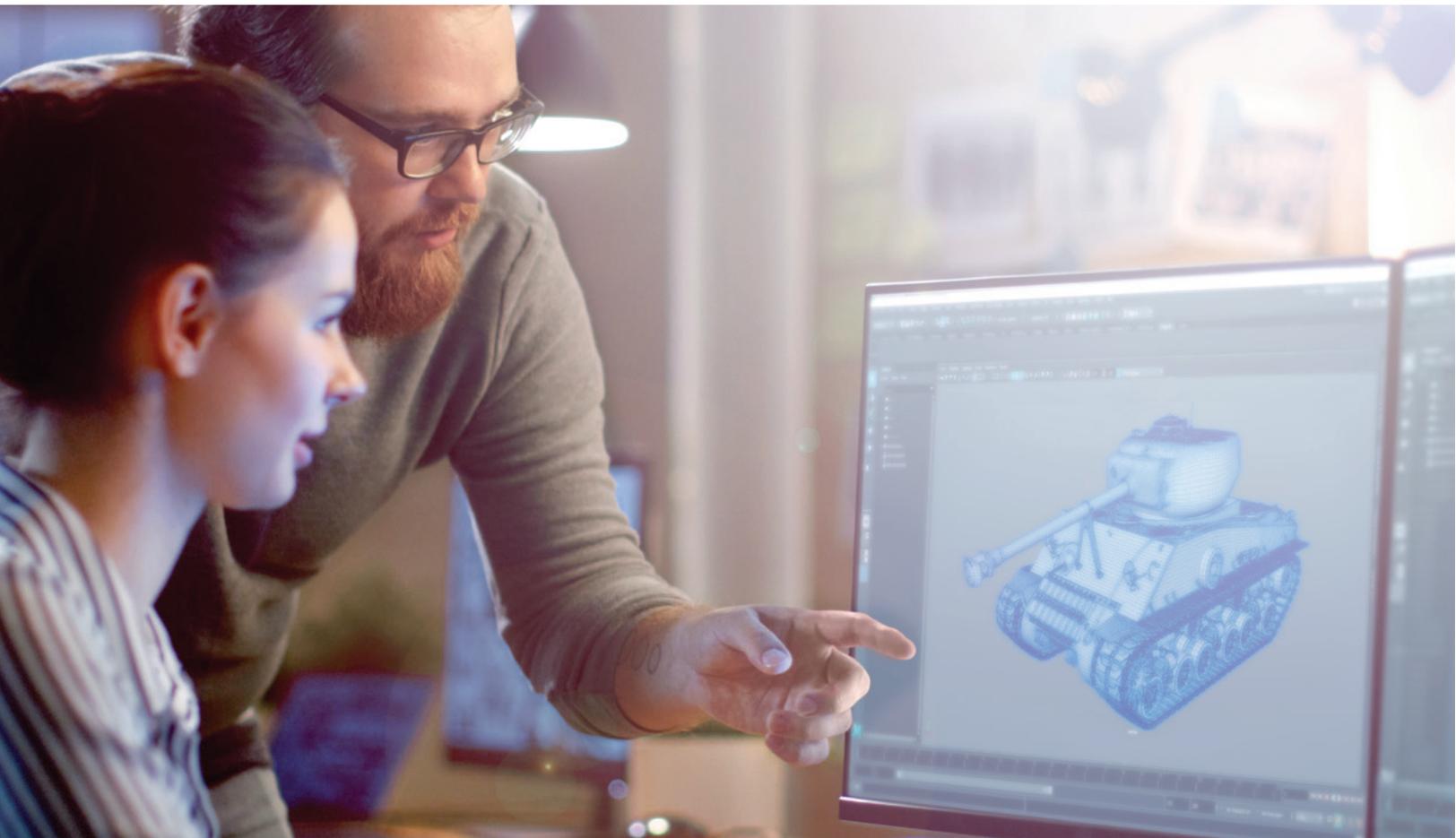
Le programme de Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images est d'une durée de trois ans et mène à un diplôme d'études collégiales (DEC). Ce programme forme des personnes capables d'exercer les différentes fonctions reliées aux domaines de l'animation 3D et des jeux vidéo.

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 d'art, 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 assurée par l'acquisition 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 de leur DEC. 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 ou en cinéma d'animation ou d'effets visuels. Il s'échelonne sur une période de quinze semaines, à raison de cinq jours par semaine.



PERSPECTIVES PROFESSIONNELLES

- > Studios de création de jeux vidéo
- > Studios d'animation
- > Studios d'effets visuels
- > Milieux de production faisant usage de concepts et de design spécialisés (architecture, archéologie, arts visuels, scénographie ou autres)
- > Compagnies d'arts graphiques, de publicité ou de productions corporatives
- > Entreprises de création d'environnements interactifs

POSTES OFFERTS

- > Animateur
- > Modeleur
- > Textureur
- > Éclairagiste
- > Artiste d'environnement
- > Artiste en effets visuels

574.B0 Techniques d'animation 3D

Session 1

| | | |
|------------|---|----|
| 109-101-MQ | Activité physique et santé | 30 |
| 601-101-MQ | Écriture et littérature | 60 |
| 574-002-BT | Perfectionnement continu "Arts et technologies" | 45 |
| 574-011-BT | Analyse de la fonction de travail | 45 |
| 574-111-BT | Photographie numérique | 45 |
| 574-211-BT | Modélisation 1 | 75 |
| 574-311-BT | Conception d'environnements | 75 |
| 574-401-BT | Principes d'animation 1 | 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 2 | 60 |
| 574-302-BT | Conception de personnages | 60 |
| 574-402-BT | Principes avancés d'animation | 60 |
| 574-423-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 |
| 574-313-BT | Création procédurale 1 | 45 |
| 574-404-BT | Animation de personnages en 3D | 60 |

Session 4

| | | |
|------------|--|----|
| 340-JVA-BT | Problèmes éthiques et politiques... | 45 |
| 601-103-MQ | Littérature québécoise | 60 |
| 574-113-BT | Composition | 60 |
| 574-116-BT | Contrôle de la qualité visuelle | 45 |
| 574-415-BT | Animation avancée de personnages en 3D 1 | 60 |
| 574-426-BT | Animation en temps réel | 60 |
| 574-511-BT | Réalisation d'un court métrage | 75 |
| 574-711-BT | Création procédurale 2 | 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-PRO | Anglais formation générale propre | 45 |
| 574-013-BT | Mise en situation de production | 75 |
| 574-512-BT | Cinématographie numérique | 60 |
| 574-621-BT | Formation préparatoire à l'emploi | 45 |
| 574-712-BT | Animation avancée de personnages en 3D 2 | 60 |

Session 6

| | | |
|------------|---|-----|
| 574-707-BT | Projet d'intégration professionnelle... | 435 |
|------------|---|-----|

- Formation générale
- Formation spécifique

Grille de cours sujette à modifications

Nombre
d'heures