

Production 3D et synthèse d'images

FORMATION OFFERTE EN PRÉSENTIEL OU EN LIGNE

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

SOIRÉE PORTFOLIO

Exposition des finissants, opportunité
de réseautage avec les gens du milieu

ENSEIGNANTS ISSUS DES INDUSTRIES CRÉATIVES



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



**CONDITIONS GÉNÉRALES
D'ADMISSION** (voir page 60)

PRINCIPAUX LOGICIELS UTILISÉS

Sujet à changement

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

574.C0 Production 3D et synthèse d'images

Session 1

109-101-MQ	Activité physique et santé	30
601-101-MQ	Écriture et littérature	60
574-009-BT	Organisation et production numérique 1	45
574-010-BT	Culture visuelle et créative	45
574-014-BT	Représentation spatiale 1	45
574-015-BT	Introduction à la production 3D	60
574-016-BT	Animation 1	60
574-017-BT	Sculpture numérique 1	45
574-018-BT	Projet de production 1	45

Session 2

109-102-MQ	Activité physique et efficacité	30
340-101-MQ	Philosophie et rationalité	60
601-102-MQ	Littérature et imaginaire	60
574-019-BT	Projet de production 2	45
574-020-BT	Représentation spatiale 2	45
574-021-BT	Production 3D : Modélisation	60
574-022-BT	Animation 2	60
574-023-BT	Production 3D : Coloration 1	60
574-024-BT	Sculpture numérique 2	45
574-025-BT	Traitement d'éléments visuels	60

Session 3

109-102-MQ	Cours complémentaire 1	45
340-101-MQ	Anglais formation générale commune	45
601-102-MQ	Photographie numérique	45
574-019-BT	Éclairage et technique de rendu	45
574-020-BT	Animation 3	45
574-021-BT	Projet avancé de production en 3D 1	45
574-022-BT	Production virtuelle 1	45
574-023-BT	Production 3D : Coloration 2	60
574-025-BT	Représentation anatomique 2D et 3D	60

Session 4

340-102-MQ	L'être humain	45
601-103-MQ	Littérature québécoise	60
604-PRO	Anglais formation générale propre	45
574-031-BT	Intégration et composition 1	45
574-032-BT	Projet avancé de production en 3D 2	45
574-033-BT	Système de contrôle pour l'animation	60
574-034-BT	Production virtuelle 2	45
574-035-BT	Modélisation de personnages	45
574-036-BT	Coloration de personnages	60
574-037-BT	Mise en scène pour l'animation 1 (<i>layout</i>)	45
574-038-BT	Animation de personnages 1	60

Session 5

109-103-MQ	Activité physique et autonomie	30
COM-002-03	Cours complémentaire 2	45
340-JVA-BT	Problèmes éthiques et politiques...	45
601-JVA-BT	Discours oraux et écrits	60
574-039-BT	Effets et temps réel	45
574-040-BT	Organisation et production numérique 2	45
574-041-BT	Éclairage et composition narrative	60
574-042-BT	Intégration et composition 2	60
574-043-BT	Modélisation de personnages	45
574-044-BT	Coloration de personnages	60
574-045-BT	Animation de personnages 2	60
574-046-BT	Mise en scène pour l'animation 2 (<i>release</i>)	45

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.



574.CO

Production 3D et synthèse d'images

BUT DU PROGRAMME

Le programme Production 3D et synthèse d'images est un DEC de trois ans qui forme des artistes 3D capables de créer des modélisations et des animations 3D, pour le cinéma, les effets visuels et les jeux vidéo. Vous acquerez les compétences essentielles pour œuvrer dans ces domaines créatifs.

COMPÉTENCES

Ce programme vous prépare à l'univers exigeant de la 3D. Vous y développerez une double expertise : une polyvalence créative axée sur le travail d'équipe et les fondamentaux numériques, et une spécialisation pointue en production 3D ou en animation 3D. L'apprentissage des flux de travail (*workflows*) efficaces est central. Plus qu'une simple maîtrise des outils, vous apprendrez à les intégrer, à gérer les transferts de fichiers et la communication d'équipe, et à organiser l'ensemble du processus de production. Cette approche systémique est cruciale pour votre succès dans l'industrie.

PROJET D'INTÉGRATION PROFESSIONNELLE

En dernière session, les étudiants réalisent un projet d'intégration professionnelle flexible avec sa participation au studio-école. Ce projet, supervisé par des professionnels, permet de développer des compétences spécifiques et de bâtir un portfolio solide facilitant l'intégration sur le marché du travail.

PERSPECTIVES PROFESSIONNELLES

Les diplômés peuvent s'intégrer à l'industrie du divertissement, notamment au sein de studios de jeux vidéo, d'animation et d'effets visuels. Des opportunités se présentent également dans les domaines créatifs comme l'architecture, la publicité et la production corporative. Les postes recherchés incluent, entre autres, animateur, modelleur, textureur, éclairagiste et artiste en effets visuels, offrant un large éventail de spécialisations.

Session 6

574-047-BT	Perfectionnement continue	45
574-048-BT	Projet d'intégration professionnelle en production numérique	150
574-049-BT	Projet d'intégration professionnelle en création 3D	165
574-051-BT	Projet d'intégration professionnelle en anim. 3D	165
601-888-02	Épreuve uniforme de littérature en français (EUF)	

- | | |
|---|--|
| ☐ Formation générale | ☐ Spécialisation Création 3D |
| ☐ Formation spécifique | ☐ Spécialisation Animation 3D |

Grille de cours sujette à modifications

Nombre d'heures

SÉLECTION D'UNE

Dès la 4^e session, l'étudiant sera en mesure de déterminer s'il souhaite suivre le parcours

Spécialisation en Création 3D ou Spécialisation en Animation 3D

SPÉCIALISATION



BART

bart.ca

418 522-3906

1 877 522-3906