



574.BO

ANIMATION 3D ET SYNTHÈSE D'IMAGES

Laboratoire d'animation 3D. © Crédit photo : Caroline Rousseau

VOUS AVEZ LE GOÛT

D'apporter votre touche personnelle au monde de l'animation 3D? Vous souhaitez concevoir des personnages et construire des décors plus vrais que nature? Réaliser des effets spéciaux pour le cinéma et la télé? Collaborer à la production de jeux vidéo ou participer à la réalisation d'un film d'animation? Vous êtes créatif, patient et persévérant et vous avez un sens de l'observation poussé? L'ordinateur est un outil de travail qui vous plaît?

Étudier en Animation 3D et synthèse d'images répondra à vos attentes!

VOUS APPRENDREZ

- + À développer votre créativité et votre personnalité artistique.
- + À modéliser et à animer des personnages.
- + À créer des univers virtuels : des textures, des couleurs, des décors et des éclairages afin de rendre des atmosphères visuelles réalistes.
- + À créer des effets visuels.
- + À participer à la production de projets en 3D.
- + À travailler en équipe.

BOURSES



cegep-matane.qc.ca/bourses

INDICATEUR DE PLACEMENT SELON REPÈRES*



cegep-matane.qc.ca/placement

SALAIRE HEBDOMADAIRE BRUT MOYEN SELON REPÈRES*

581

cegep-matane.qc.ca/placement

VOUS DEVIENDREZ

- + Artiste 3D (3D artist)
- + Artiste d'environnement (environment artist)
- + Artiste de personnages (character artist)
- + Éclairagiste (lighting artist)
- + Animateur (animator)
- + Textureur et artiste de surface (surface artist)
- + Illustrateur de concepts (concept artist)
- + Technicien en effets visuels (VFX artist)

VOUS TRAVILLEREZ

- + Studios d'animation 3D et de télévision
- + Entreprises spécialisées en production multimédia, en jeux vidéo
- + Studios de postproduction et de création d'effets spéciaux (cinéma et télé)
- + Entreprises de visualisation 3D spécialisées dans des domaines variés : le design industriel, la médecine, la géomatique, l'architecture, l'aéronautique et la haute couture

OU VOUS POURSUIVREZ VOS ÉTUDES À L'UNIVERSITÉ

CHOISISSEZ MATANE

- + Pour une ambiance conviviale et un encadrement personnalisé.
- + Pour l'accès à des infrastructures de grande technicité comme le Centre de développement et de recherche en imagerie numérique (CDRIN) et son studio de capture de mouvements unique dans le réseau collégial québécois.
- + Pour les ateliers d'initiation à la capture de mouvements intégrés au programme et la possibilité de compléter l'AEC de spécialisation Capture de mouvements.
- + Pour les stages d'observation et les stages rémunérés accessibles au CDRIN.
- + Pour l'entreprise étudiante Aurores et ses expériences de travail très formatrices.
- + Pour des cours d'immersion dans des engins de jeux vidéo tels que Unreal Engine 4.
- + Pour les cheminements DEC + BAC avec l'UQAT.
- + Pour les AEC de spécialisation offertes au campus ADN.

GRILLE DE COURS

	Théorie	Laboratoire	Études
SESSION 1			
Illustration	2	3	1
Histoire de l'image fixe	3	1	1
Prise de vue	1	2	2
Animation I	2	2	2
Introduction à la 3D	2	2	1
Traitement et concepts numériques I	2	3	2
Initiation à la littérature et à la communication	3	1	2
SESSION 2			
Dessin anatomique	1	3	1
Modélisation de lieux et accessoires	2	3	2
Production I	0	3	2
Animation II	1	3	2
Traitement et concepts numériques II	2	2	1
Mise en scène	1	3	2
Philosophie et rationalité	3	1	3
Écriture et littérature	2	2	3
SESSION 3			
Modelage	1	3	1
Histoire de l'image animée	1	2	1
Modélisation de personnages	2	3	2
Effets visuels I	1	2	2
Animation III	1	3	2
Création d'univers virtuel	2	2	2
Activité physique et santé	1	1	1
Littérature et imaginaire	3	1	3
Complémentaire I	2	1	3
SESSION 4			
Production II	2	3	2
Effets visuels II	1	2	2
Animation IV	1	3	2
Modélisation détaillée de personnages	2	2	2
Optimisation et rendu	1	3	2
Activité physique et efficacité	0	2	1
L'être humain	3	0	3
Littérature québécoise	3	1	4
SESSION 5			
Environnement numérique	1	3	1
Production d'un projet 3D	2	7	4
Animation V	1	3	2
Modélisation avancée	1	2	2
Effets visuels III	1	2	2
Anglais commun	2	1	3
L'éthique	3	0	3
SESSION 6			
Préparation à l'emploi	1	2	2
Automatisation et productivité	1	2	2
Projet personnel	2	13	5
Activité physique et autonomie	1	1	1
Anglais propre	2	1	3
Complémentaire II	2	1	3



Participation des étudiants à un atelier de capture de mouvements au Centre de développement et de recherche en imagerie numérique. © Crédit photo : Jean-Marc Phillion.

+ DE CONTENU WEB

CEGEP-MATANE.QC.CA/ANIMATION3D
FACEBOOK.COM/A3DSI
ANIMATION3D.CEGEP-MATANE.QC.CA

+D'INFOS

1 800 463-4299, poste 2105
infoscolaire@cegep-matane.qc.ca

ÉCHANGE INTERNATIONAL



ÉTUDIANT D'UN JOUR



CONDITIONS D'ADMISSION

Répondre aux conditions d'admission du collégial présentées à la page 23.

CONDITION PARTICULIÈRE

Lettre de motivation expliquant votre intérêt à étudier dans ce domaine.