

# FAIS TRIPER TES NEURONES!



## ÊTES-VOUS PASSIONNÉ PAR...

- LE DIVERTISSEMENT NUMÉRIQUE
- LE CINÉMA D'ANIMATION
- L'INFOGRAPHIE
- LA MODÉLISATION
- L'ANIMATION 3D
- LA VIDÉO
- LA PRISE DE VUE
- LA COMPOSITION D'IMAGES NUMÉRIQUES
- LA MISE EN SCÈNE
- LA PRODUCTION DE SCÉNARIMAGES
- LA CRÉATION D'UNIVERS VIRTUELS
- LA PRODUCTION D'EFFETS VISUELS
- LA POSTPRODUCTION
- LA PRODUCTION DE JEUX VIDÉO
- LA CRÉATION D'HISTOIRES

## INSCRIVEZ-VOUS EN ANIMATION 3D ET SYNTHÈSE D'IMAGES -574.BO

### Conditions d'admission

- Détenir un diplôme d'études secondaires (DES).

### Objectifs de formation

Ce programme forme des personnes aptes à exercer la profession d'infographe en animation 3D et en imagerie de synthèse. Ces personnes travaillent surtout dans les studios d'animation par ordinateur (court et long métrage) et les studios de télévision, ainsi que dans les entreprises spécialisées en production multimédia, en jeux vidéo, en postproduction et en effets spéciaux. On les retrouve également dans les entreprises de design industriel et chez les producteurs de logiciels, de même que dans les domaines aussi variés que la médecine, la géomatique, l'aéronautique et la haute couture.

Les infographes en animation 3D et en imagerie de synthèse analysent d'abord les caractéristiques du projet qui leur est soumis. Ils produisent ensuite le prototype de l'animation, effectuent la modélisation des éléments graphiques (personnages, objets et environnement), appliquent les textures et les couleurs, mettent en place les éclairages, animent les éléments graphiques et s'occupent de la mise au point du rendu final de l'animation. Ils peuvent également créer des effets visuels numériques et effectuer de la composition d'images (compositing).

La fonction des spécialistes en animation 3D et images de synthèse suppose le développement de la créativité, de l'acuité visuelle et d'une rigueur dans les méthodes de travail, de même que la connaissance du mouvement et de la maîtrise de techniques et d'outils de production traditionnels et informatiques.

### Pourquoi choisir le Cégep de Matane?

- Pour un programme répondant aux importants besoins de main-d'oeuvre de l'industrie québécoise des technologies de l'information et du divertissement numérique!
- Pour son expertise développée en divertissement numérique en collaboration avec les entreprises de l'industrie du jeu : Ubisoft, Frima, Electronic Arts, A2M, Beenox, etc!
- Pour l'accent mis sur le développement de la créativité!
- Pour son entente DEC+BAC avec l'UQAT et son programme baccalauréat avec majeure de Création en 3D et mineure en Design de jeu vidéo offert à son campus de Longueuil. Unique au Québec!
- Pour ses laboratoires et ses installations de pointe!
- Pour la très grande qualité de son encadrement et son équipe de jeunes enseignants en provenance du marché du travail!
- Pour l'ensemble des programmes artistiques offerts et le seul cégep offrant les quatre DEC : Photographie, Intégration multimédia, Animation 3D et synthèse d'images, ainsi qu'Informatique, profil Programmation pour le divertissement numérique!
- Pour son partenariat de coopération fort intéressant avec l'École Supérieure des Métiers Artistiques de Montpellier, l'ESMA. Cette entente prévoit des échanges interinstitutionnels en enseignement, en transfert de technologie et en développement de cursus d'enseignement communs. Elle encadre également le développement conjoint d'activités de mobilité étudiante, d'échanges entre enseignants et de partage d'expertise!

# ANIMATION 3D ET SYNTHÈSE D'IMAGES

## GRILLE DE COURS

PREMIÈRE SESSION	DEUXIÈME SESSION	TROISIÈME SESSION
<p><b>Formation générale</b></p> <p>Initiation à la littérature et à la communication 3-1-2 Philosophie et rationalité 3-1-3 Activité physique et santé 1-1-1</p> <p><b>Formation spécifique</b></p> <p>Dessin anatomique et expressif 1-3-2 Organisation visuelle 2-3-1 Histoire et enjeux des représentations visuelles 3-1-1 Créativité pour l'animation 1-2-1 Domaine de l'animation 2D et 3D 2-3-2</p>	<p><b>Formation générale</b></p> <p>Écriture et littérature 2-2-3 L'être humain 3-0-3</p> <p><b>Formation spécifique</b></p> <p>Représentation tridimensionnelle 1-3-1 Prise de vue 1-3-1 Histoire de l'image animée 3-1-1 Construction de personnages 1-2-1 Animation traditionnelle 1-3-3 Techniques d'animation et médias audiovisuels 2-2-2</p>	<p><b>Formation générale</b></p> <p>Littérature et imaginaire 3-1-3 Anglais commun régime 4 2-1-3 Complémentaire I 2-1-3 Activité physique et efficacité 0-2-1</p> <p><b>Formation spécifique</b></p> <p>Mise en scène 1-3-1 Traitement numérique d'images 2-2-2 Animation 3D 1-3-1 Modélisation 3D 2-2-1 Matériaux et rendu 3D 1-2-1 Structure narrative linéaire et non linéaire 2-1-1</p>
QUATRIÈME SESSION	CINQUIÈME SESSION	SIXIÈME SESSION
<p><b>Formation générale</b></p> <p>L'éthique 3-0-3 Anglais propre régime 4 2-1-3 Littérature québécoise 3-1-4</p> <p><b>Formation spécifique</b></p> <p>Composition d'images numériques 1-2-1 Modélisation et structuration de personnages 2-2-2 Scénarimage et document design 1-2-1 Conception et modélisation de lieux 2-2-2 Création d'univers virtuels 1-2-1 Expression et mouvement 3D 1-3-2</p>	<p><b>Formation générale</b></p> <p>Aucun</p> <p><b>Formation spécifique</b></p> <p>Gestion de projet 1-2-1 Production d'effets visuels 1-2-1 Modélisation et rendu de personnages 2-3-3 Préproduction 1-2-1 Animation de personnage 3D 1-4-4 Production d'un projet 3D 1-4-3 Montage visuel et sonore 2-2-1</p>	<p><b>Formation générale</b></p> <p>Activité physique et autonomie 1-1-1 Complémentaire II 2-1-3</p> <p><b>Formation spécifique</b></p> <p>Intégration de médias 1-2-2 Mise en scène et animation 3D 1-5-4 Postproduction d'effets visuels 1-2-1 Postproduction d'un projet 3D 1-5-5 Préparation à l'emploi 2-1-1</p>

## LE MARCHÉ DU TRAVAIL

### Taux de placement

Taux de placement des sortants de mai 2010 : 93 %  
Taux de placement provincial : 82 % (SRAM)

### Salaire

Salaire horaire initial entre 17,40 \$ et 20 \$

### Matériel scolaire

Prévoir environ 250 \$ par session pour l'achat de matériel spécifique au programme.

### Admission universitaire

• Bac avec majeure Création en 3D et mineure Design de jeu vidéo (UQAT)

Il est possible aux détenteurs du DEC en Techniques d'Animation 3D et de synthèse d'images d'accéder à tout programme universitaire exigeant un DEC non spécifique.

### Emplois tripartits

- Animateur 2D et 3D
- Modeleur
- Réalisateur de films d'animation 3D
- Technicien en animation 3D
- Superviseur de projets
- Dessinateur
- Infographiste

### Milieus de travail passionnants

- Entreprises de cinéma d'animation
- Studios de production en divertissement numérique
- Entreprises de production télévisuelle
- Studios de production d'effets spéciaux et de postproduction
- Entreprises de production en multimédia interactif
- Entreprises de design industriel
- Entreprises de production de logiciels
- Et dans les domaines de la médecine (imagerie médicale), de la géomatique, de l'aéronautique et de la haute couture

Mise à jour : 02/12/11

### Un complément d'information?

Visitez notre site Web au [www.cegep-matane.qc.ca](http://www.cegep-matane.qc.ca)

Inscrivez-vous au programme **Étudiant d'un jour**

Communiquez avec nous à l'adresse suivante : [information@cegep-matane.qc.ca](mailto:information@cegep-matane.qc.ca) ou par téléphone au 1 800 463-4299

Photographies : Samuel Carrier, Geneviève Bélanger, Dorothy Lachance