

## CONDITIONS D'ADMISSION

Les personnes intéressées à s'inscrire à ce programme devront avoir complété un diplôme d'études secondaires ou professionnelles (DES ou DEP) ou posséder une formation jugée suffisante par le collège. Les candidats devront également satisfaire à l'une des conditions suivantes :

- Avoir interrompu ses études pendant au moins deux sessions consécutives ou une année scolaire.
- Être visée par une entente conclue entre le collège et un employeur ou par un programme gouvernemental.
- Avoir complété au moins une année d'études postsecondaires échelonnée sur une période d'un an ou plus.



## DESIGN D'ANIMATION 3D -NTL OP

- 1 500 heures
- 240 heures stage en entreprise

## DOCUMENTS REQUIS POUR L'INSCRIPTION

- Certificat de naissance
- Relevé(s) de notes et diplômes
- Formulaire d'inscription dûment rempli
- Frais d'inscription de 250\$

### Candidats nés hors pays, ajoutez les documents suivants:

- Certificat de sélection du Québec (CSQ)
- Équivalences du MRCI (le cas échéant)
- Statut au Canada : Résidence ou Citoyenneté



## POUR PLUS DE RENSEIGNEMENTS

### ACADÉMIE DES ARTS ET DU DESIGN

7305, boul. Marie-Victorin, 2e étage, Brossard

Tél.: 514-875-9777 | 1-800-268-9777

[www.aadmtl.com](http://www.aadmtl.com)



Métro Longueuil  
Navette de l'Académie

### INSTITUT TECCART

3030, rue Hochelaga, Montréal H1W 1G2

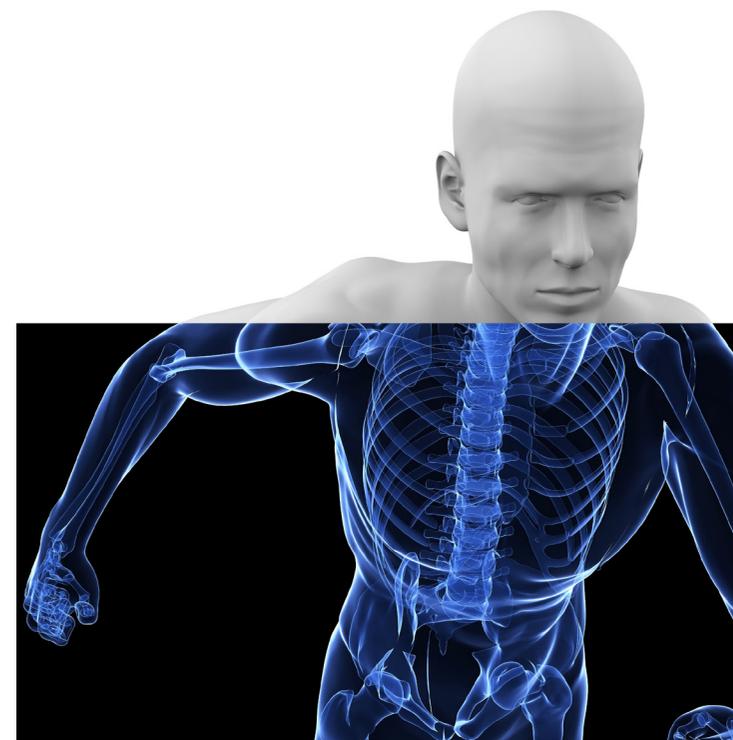
Tél.: 514-526-2501 | 1-866-TECCART

[www.teccart.qc.ca](http://www.teccart.qc.ca) (832-2278)



Métro  
Préfontaine

# DESIGN 3D D'ANIMATION (AEC) NTL-OP



## DESIGN D'ANIMATION 3D -NTL OP

### BUTS DU PROGRAMME

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 électroniques, 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).

### OBJECTIFS DE LA FORMATION

La formation en animation 3D et synthèse d'images permet aux étudiants de développer leur acuité visuelle, leur sens de l'observation ainsi que leur créativité lors de la conception de projet.

Les étudiants seront en mesure de développer une solide culture des médias, de la communication et des arts en général, et fait preuve de sens éthique, de réceptivité et d'ouverture sur le monde.

### PERSPECTIVES PROFESSIONNELLES

TECHNOcompétences, le comité sectoriel de main-d'oeuvre en technologie de l'information et des communications, évalue que l'industrie du jeu compte maintenant près de 2 000 emplois et que ce rythme devrait progresser à raison de 600 emplois par année, dont 240 nouveaux postes dans les fonctions artistiques. L'animation numérique trouve aussi des applications dans d'autres domaines que celui du jeu électronique et du cinéma d'animation, notamment en architecture, en design industriel, en médecine, en recherche scientifique et en génie. Ces secteurs d'activités occupent près de 45 % de l'industrie de l'animation numérique.



### CHEMINEMENT DU PROGRAMME\*

|                  | Titre du cours   | Heures      |
|------------------|--|-------------|
| <b>Session 1</b> |  |             |
|                  | Introduction à l'industrie du jeu vidéo                | 60          |
|                  | Tendances graphiques et courants artistiques           | 60          |
|                  | Principe de base d'une animation                       | 60          |
|                  | Modélisation et présentation d'éléments 3D             | 60          |
|                  | Recherche et traitement numérique d'images             | 60          |
| <b>Session 2</b> |  |             |
|                  | Développement de l'environnement graphique             | 60          |
|                  | Création d'éléments graphiques 3D                      | 60          |
|                  | Collecte et traitement d'images, de vidéo et de son    | 60          |
|                  | Storyboard   | 60          |
|                  | Modélisation et présentation de lieux et d'accessoires | 120         |
| <b>Session 3</b> |  |             |
|                  | Modélisation de personnages                            | 90          |
|                  | Animation et contraintes techniques                    | 60          |
|                  | Techniques d'animation de personnages                  | 120         |
|                  | Compositing  | 60          |
| <b>Session 4</b> |  |             |
|                  | Projet final   | 180         |
|                  | Intégration de médias                                  | 90          |
| <b>Session 5</b> |  |             |
|                  | Stage  | 240         |
|                  |  | <b>1500</b> |

\* À titre indicatif seulement.