

**Certificat de création en 3D - 4609**

**RESPONSABLE :**

David Paquin  
819 762-0971 poste 2243  
David.Paquin@uqat.ca

**SCOLARITÉ :**

30 crédits, Premier cycle

**OBJECTIFS :**

Le certificat de création en 3D permet à l'étudiant de : développer ses habilités de travail en 3D avec les avantages d'un encadrement académique et la performance d'outils à la fine pointe de l'industrie; développer durant la formation, expertise et polyvalence dans les diverses sphères d'activités de la création 3D (modélisation, animation, environnements éclairage, textures, design de jeu et effets spéciaux); modéliser des environnements, développer et animer ses propres acteurs, et personnaliser ses interfaces; échanger avec des experts de l'industrie du jeu vidéo et du cinéma; devenir un créateur à l'avant-garde des nouvelles convergences de la création 3D et d'Internet.

Les diplômés du certificat de création en 3D seront préparés à oeuvrer dans les différents secteurs d'activités suivants : jeu vidéo, cinéma, télévision, design graphique, architecture, design industriel, arts visuels, prototypage en imagerie de synthèse (simulations pour la médecine, l'enseignement, l'ingénierie, etc.).

Ce certificat constitue aussi une mineure pouvant être arrimée à un baccalauréat avec majeure.

Pour les fins d'émission d'un grade de bachelier par cumul de certificats, le secteur de rattachement de ce programme est « ARTS ».

**CONDITIONS D'ADMISSION :**

**Base collégiale**

Être titulaire d'un diplôme d'études collégiales (DEC) professionnel en arts, en animation 3D et synthèse d'images, en informatique, en sciences humaines, en lettres, en cinéma, en communication et documentation, en technologie des médias, en bureautique, en électronique, en design de présentation, en graphisme, en design industriel, ou l'équivalent.

**Base études universitaires**

Être titulaire d'un diplôme sanctionnant un programme de baccalauréat en informatique, en histoire de l'art, en lettres, en cinéma, en communication, en bureautique, en électronique, en design, en graphisme, en enseignement, ou dans un domaine connexe, ou l'équivalent.

**Base adulte**

Être âgé d'au moins 21 ans, posséder des connaissances appropriées et avoir oeuvré pendant au moins deux ans dans un domaine artistique; ces connaissances pourront être évaluées à l'aide de tests et (ou) d'entrevues lorsque requis et l'expérience devra être attestée par une lettre de l'employeur.

Les conditions d'admission à la mineure de création en 3D sont celles définies pour le baccalauréat avec majeure auquel elle est arrimée.

**PLAN DE FORMATION :**

**Trimestre 1**

|         |  |
|---------|--|
| ART1401 | Fondements I : les bases de la création 3D (3 cr.) |
| ART1402 | Animation traditionnelle (3 cr.)                   |

**Trimestre 2**

|         |   |
|---------|---|
| ART1403 | Fondements II : création avancée en 3D (3 cr.) (ART1401)          |
| ART1404 | Animation 3D (3 cr.) (ART1401)                                    |
| ART1405 | Composition et effets spéciaux en 3D (3 cr.) (ART1401 ou ART1701) |

**Trimestre 3**

|         |   |
|---------|---|
| ART1406 | Animation de personnages (3 cr.) (ART1404 ou ART1714) |
| ART1407 | Design de jeux 3D : familiarisation (3 cr.)           |

**Trimestre 4**

|         |  |
|---------|--|
| ART1408 | Design de jeux 3D : approfondissement et intégration (3 cr.) (ART1407) |
| ART1409 | Art, design et 3D (3 cr.) (ART1401 ou ART1701)                         |

ART1410      Projet de production en 3D (18 crédits réussis) (3 cr.) (ART1401 et ART1402 et ART1403)

**RÈGLEMENTS PÉDAGOGIQUES :**

L'étudiant ne peut s'inscrire au cours ART1410 avant d'avoir complété dix-huit crédits du programme et avoir réussi les cours ART1401, ART1402, ART1403, ART1404 et ART1406. Exceptionnellement, un étudiant qui ne rencontre pas toutes ces conditions pourra toutefois s'inscrire au cours, suite à l'étude de son dossier académique et avec l'approbation du responsable du programme.