

Certificat de création en 3D - 4609

RESPONSABLE :

Cathy Vezina
819 762-0971 poste 2298

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.).

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) 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 expérience

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.

PLAN DE FORMATION :

ARN1104	Création graphique (3 cr.)
ART1401	Fondements I : les bases de la création 3D (3 cr.)
ART1404	Animation 3D (3 cr.) (ART1401)
ART1406	Animation de personnages (3 cr.) (ART1404 ou ART1714)
ART1407	Design de jeux 3D : familiarisation (3 cr.)
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 (3 cr.)
DES1250	Dessin conceptuel, scénarimage et animatique (3 cr.) 3 crédits optionnels

Cours optionnels

AAR1221	Atelier dirigé I en création (3 cr.)
ARN1232	Créativité et processus créatif (3 cr.)
ARN2342	Scénarisation, réalisation et médias numériques (3 cr.)
ARN2424	Image en mouvement : production et traitement graphique (3 cr.) (ARN1104)
ARN3519	Production et gestion de projets médiatiques (3 cr.)
ARN5405	Laboratoire et prototypage (3 cr.)
ART1203	Scénarisation et réalisation en cinéma-vidéo (3 cr.)
ART1221	Graphisme et infographie (3 cr.) (ARN1103 ou ARN1104)
SON1215	Introduction à l'audio numérique (3 cr.)

* : Disponible à distance

Règlements pédagogiques :

Le cours ART1401 doit être complété et réussi avant de s'inscrire aux autres cours du programme à l'exception des cours ARN1104 et DES1250. L'étudiant ne peut s'inscrire au cours ART1410 avant d'avoir complété dix-huit crédits du programme. 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.