

**Majeure de création en 3D (cheminement DEC-BAC) - 6610**

**RESPONSABLE :**

Simon Dor  
514 844-0971 poste 6741

**SCOLARITÉ :**

60 crédits, Premier cycle

**GRADES :**

Bachelier ès arts

**OBJECTIFS :**

Les étudiants pourront : développer leurs habiletés de travail en 3D avec les avantages d'un encadrement pédagogique et la performance d'outils à la fine pointe de l'industrie; développer durant leur formation une expertise et une polyvalence dans les diverses sphères d'activité de la création 3D : modélisation, animation, environnements (éclairage, textures) et design de jeu. La formation est de façon plus générale orientée vers l'animation de personnages ainsi que le design de jeux vidéo : modéliser des environnements, développer et animer leurs propres acteurs, personnaliser leurs interfaces; échanger avec des experts de l'industrie du jeu vidéo et du cinéma; être des créateurs à l'avant-garde des nouvelles convergences de la création 3D et d'Internet; envisager les secteurs d'activité visés par cette formation : jeu vidéo, multimédia, cinéma, télévision, design graphique, architecture, design industriel, arts visuels, prototypage en imagerie de synthèse (simulations pour la médecine, l'enseignement, l'ingénierie, etc.).

**CONDITIONS D'ADMISSION :**

**Base collégiale**

(Ce programme a une capacité d'accueil limitée.)

Être titulaire d'un diplôme d'études collégiales (DEC) en techniques d'intégration multimédia.

Le candidat devra soumettre un portfolio lors de sa demande d'admission en respectant les règles établies par l'UER. Au besoin, certains candidats pourraient être convoqués en entrevue.

**RECONNAISSANCE DES ACQUIS**

L'étudiant ayant obtenu un DEC en techniques d'intégration multimédia pourra se voir reconnaître l'équivalent de dix cours universitaires (ou 30 crédits), sous la forme d'une mineure en multimédia (8023).

**PLAN DE FORMATION :**

**Trimestre 1**

DJV5530	Spécialisation : recherche dirigée (3 cr.)
ART1400	Principes d'animation et jeu d'acteur (3 cr.)
ART1701	Fondements III : design avancé de personnage en 3D (3 cr.)
ART1714	Animation 3D (3 cr.)
DES1111	Dessin conceptuel pour les nouveaux médias I (3 cr.)

**Trimestre 2**

ARN1203	Atelier de création (1 cr.)
ARN1220	Production et gestion de projet 3D (3 cr.)
ART1405	Composition et effets spéciaux en 3D (3 cr.) (ART1401 ou ART1701)
ART1406	Animation de personnages (3 cr.) (ART1404 ou ART1714)
ART1705	Design d'environnements (3 cr.)
DJV5510	Spécialisation : ateliers dirigés (3 cr.)

**Trimestre 3**

ART1407	Design de jeux 3D : familiarisation (3 cr.)
ART1409	Art, design et 3D (3 cr.) (ART1401 ou ART1701)
EFV3300	Sculpture numérique (3 cr.)
ART1703	Animation de personnages avancée (3 cr.)
DJV5520	Spécialisation : projet dirigé (3 cr.)

**Trimestre 4**

ART1710	Projet avancé de production en 3D (6 cr.)
STN2421	Stage en création 3D (8 cr.)
ou ARN2044	Atelier dirigé en création 3D (8 cr.)

**Mineures offertes**

Mineure en effets visuels pour le cinéma et la télévision (8678)

Mineure en multimédia (8023)

Mineure en production artistique

Mineure personnalisée (création et nouveaux)

\* : Disponible à distance

**Règlements pédagogiques :**

L'étudiant ne peut s'inscrire au cours ART1703 avant le troisième trimestre du programme et doit avoir réussi les cours ART1701, ART1402, ART1714 et ART1406.

Pour s'inscrire au cours ART1710, l'étudiant doit avoir complété 45 crédits de la majeure de création en 3D.

Pour s'inscrire au cours STN2421, l'étudiant devra avoir complété tous les cours des trois (3) premiers trimestres avec succès, avec une moyenne cumulative supérieure à 3,2/4,3. Un étudiant qui n'a pas maintenu une moyenne égale ou supérieure à 3,2 pourrait devoir compléter un projet de 8 crédits, ayant pour but de construire un portfolio, au lieu du stage.