

Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images 574.C0

3 ANS

Date limite de dépôt des demandes › 1er mars



fr.dawsoncollege.qc.ca/3d

Si vous souhaitez :

- Créer des personnages, des mondes virtuels en 3D et des récits pour le cinéma, les jeux vidéo et d'autres médias
- Développer des compétences avancées en matière d'art numérique et d'animation
- Concevoir et mettre en scène des scènes d'action
- Travailler avec un logiciel 3D standard
- Animer des personnages et des environnements
- Gérer des projets créatifs et collaborer avec d'autres personnes

Alors le programme Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images pourrait être pour vous.

Cette technique unique de trois ans offre une formation complète en animation numérique et en imagerie générée par ordinateur. Elle confère une expérience pratique exhaustive, de la création de récits à la conception de personnages en passant par les effets visuels et la gestion de projet. Les diplômés acquièrent donc les compétences nécessaires pour mener une carrière dynamique dans les secteurs du cinéma, de la télévision, des jeux vidéo et du multimédia. Les cours sont donnés par des personnes qui travaillent dans l'industrie, et le programme mise sur les technologies de pointe. Dawson compte même des diplômé-es au sein d'équipes récompensées aux Oscars pour leur travail d'effets visuels. Montréal est reconnue partout dans le monde pour son industrie dynamique des effets numériques. Pourquoi ne pas envisager une carrière en cinéma, en animation ou dans le domaine des effets visuels et des jeux vidéo?



Ce programme offre une préparation incroyable pour travailler dans le domaine. Vous serez à même de faire face à tout ce que le secteur vous réserve.

– Nicolas L.

Qu'allez-vous apprendre?

- Animer des personnages à l'aide de logiciels d'animation 3D de pointe
- Modéliser des personnages, des environnements et des accessoires à l'aide d'outils standard
- Créer des scènes d'action et des récits visuellement dynamiques
- Faire la capture de donnée que vous aurez créées et les appliquer à des personnages virtuels
- Créer des éclairages narratifs et des effets visuels
- Acquérir des compétences de base en lien avec les arts traditionnels et numériques
- Intégrer l'ensemble des connaissances acquises dans un projet final

Où ce programme vous mènera-t-il?

La plupart de nos diplômé·es sont à même de mener une carrière dans l'industrie des médias numériques.

Voici quelques exemples de carrières possibles :

- Animateur·rice 3D
- Modélisateur·rice 3D
- Artiste en éclairage
- Artiste compositeur·rice
- Artiste technique
- Artiste en développement visuel
- Artiste en création de personnages
- Artiste en création d'effets visuels
- Artiste en création d'environnements
- Spécialiste de la capture de mouvements
- Artiste en animation graphique

De quoi avez-vous besoin pour présenter une demande?

- Diplôme d'études secondaires (DES) ou formation jugée équivalente au DES
- Portfolio
- Exercice de dessin qui pourrait vous être demandé

Qu'y a-t-il d'autre à savoir?

- Nul besoin d'avoir de l'expérience en matière d'animation ou d'utilisation de logiciels 3D pour commencer ce programme.
- Comme Motion Capture Studio est au coeur du programme, vous apprendrez à utiliser cet outil standard de l'industrie.
- La charge de travail est équilibrée, le programme prévoit des projets chaque session.
- Tous les membres du corps enseignant ont des liens forts avec l'industrie, et certain·es y travaillent tout en enseignant. Cela permet de maintenir le programme d'études à jour par rapport aux pratiques de l'industrie.
- La dernière année, vous réaliserez un projet final dans le cadre duquel vous créerez un récit cinématographique qui fera appel aux compétences que vous aurez acquises.