

# TECHNIQUES D'ANIMATION 3D ET DE SYNTHÈSE D'IMAGES



## FORMATION SPÉCIFIQUE

Session 1	Session 2	Session 3	Session 4	Session 5	Session 6
Domaines du 3D	Production I : cinéma	Préproduction : jeux vidéo	Production II : jeu vidéo	Préproduction : projet synthèse	Production III : projet synthèse
Introduction 3D	Modélisation d'accessoires	Modélisation de décors	Modélisation anatomique	Capture du mouvement	Direction technique : projet synthèse
Techniques d'animation	Animation 3D	Armature et déformation	Mécanique du mouvement	Jeu d'acteur virtuel	Réalisation : projet synthèse
Traitement d'images	Rendu et éclairage	Animation pour le jeu	Introduction effets spéciaux	Simulation et dynamique	Portfolio
Prise de vue	Arts visuels et esthétiques	Techniques de texture	Design de personnage	Composition et rendu	
Espace et architecture	Modelé 2D-3D	Évolution de l'animation			

## FORMATION GÉNÉRALE

Session 1	Session 2	Session 3	Session 4	Session 5	Session 6
Écriture et littérature	Philosophie et rationalité	Littérature et imaginaire	Littérature québécoise	Éthique et politique	Français propre au programme
Cours complémentaire 1	Langue anglaise et communication	Anglais propre au programme	L'être humain	Cours complémentaire 2	Activité physique et autonomie
	Activité physique et santé		Activité physique et efficacité		

