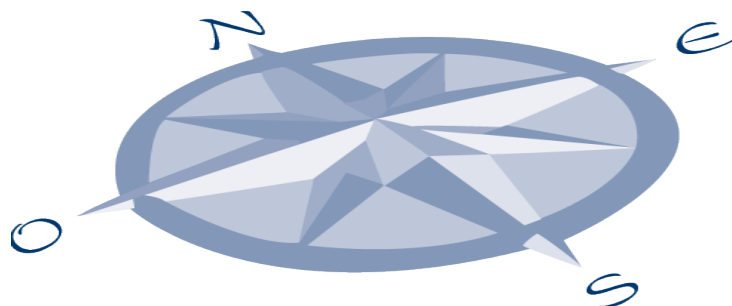


Étudier et réussir en



**LE SERVICE D'ORIENTATION SCOLAIRE
ET PROFESSIONNELLE**



La série « La Rose des vents » a pour objectif de supporter les interventions individuelles et collectives auprès des élèves et à promouvoir l'orientation scolaire et professionnelle et la réussite éducative.

Conception et réalisation : *Équipe des conseillers et conseillères d'orientation du Cégep Limoilou*

Mise en page : *Marie Dubuc*

Mise à jour : *mai 2009*

Réussir ses études n'est pas le fruit du hasard ; c'est une question **d'effort** et **d'implication**. L'énergie et le dynamisme nécessaires à l'investissement dans ses études sont intimement liés à **l'intérêt** que l'on a pour son programme d'études et au sens de ce dernier dans son **projet de carrière**.

Ce document vous sera utile si vous vous questionnez sur la pertinence de poursuivre ou non vos études en **Animation 3D et synthèse d'images** ou si vous envisagez de vous engager dans ce programme

Essayons d'y voir plus clair en répondant à ces 4 questions :

1. Quelle est ma perception du programme d'**Animation 3D et synthèse d'images** ?
2. Quel est mon projet de carrière ?
3. Quelle est ma motivation à poursuivre ou m'engager dans le programme d'**Animation 3D et synthèse d'images** ?
4. Qui peut m'aider ?

1. QUELLE EST MA PERCEPTION DU PROGRAMME D'ANIMATION 3D ET SYNTHÈSE D'IMAGES?

Pour vérifier si vous possédez une perception juste et réaliste du programme de **Techniques d'Animation 3D et synthèses d'images**, il est intéressant de faire un retour sur les objectifs de formation, la liste des compétences à développer et la programmation prévue.

1.1. LES OBJECTIFS DU PROGRAMME

Le programme d'**Animation 3D et synthèse d'images** vise à former des personnes aptes à exercer la profession d'infographe en animation 3D et en image de synthèse. Ces personnes travaillent surtout dans les studios d'animation par ordinateur et les studios de télévision, ainsi que dans les entreprises spécialisées en production multimédia, en jeux électroniques, en postproduction et en effets spéciaux.

Le programme d'**Animation 3D et synthèse d'images** permet de concilier deux exigences de formation, c'est-à-dire la polyvalence et la spécialisation. La polyvalence est assurée par l'acquisition d'une culture générale et d'une formation de base en ce qui concerne l'analyse d'œuvres d'art et de films, le dessin artistique, la sculpture de modèles, l'utilisation d'outils de recherche et d'acquisition d'images, l'utilisation de logiciels de traitement et d'animation d'images, la scénographie et la création de scénarimages. La spécialisation, nécessaire à l'intégration au marché du travail, est assurée par l'acquisition de compétences particulières liées à la production 3D, soit la conception, la modélisation et l'animation d'éléments graphiques.

1.2 LES COMPÉTENCES DE LA FORMATION SPÉCIFIQUE

Au terme de sa formation, le diplômé ou la diplômée en **Animation 3D et synthèse d'images** aura développé les compétences suivantes :

- Analyser la fonction de travail
- Exploiter les grands courants artistiques et graphiques
- Analyser une production
- Dessiner un personnage et son environnement
- Acquérir des images
- Produire une esquisse de présentation
- Traiter des images numériques
- Façonner un modèle
- Scénographier un sujet
- Concevoir des décors
- Concevoir des personnages
- Élaborer un scénarimage
- Assembler des médias
- Générer des images de synthèse
- Modéliser des accessoires
- Modéliser des décors
- Modéliser des personnages
- Représenter des mouvements en trois dimensions
- Animer des personnages
- Créer des effets visuels numériques
- Réaliser un film d'animation en 3D
- Assurer son intégration au marché du travail

1.3 LA PROGRAMMATION

Pour l'atteinte de ces objectifs, la programmation inclue entre autres, des cours de **dessin**, **d'histoire de l'art**, de **biomécanique**, en plus de l'acquisition de connaissances des **logiciels spécialisés** dans le traitement et l'animation de l'image.

	Théorie	Labo	Étude	Stage
Première session				
601-101-04 Écriture et littérature	2	2	3	0
109-103-02 Santé et éducation physique	1	1	1	0
604-10*-03 Anglais (formation commune)	2	1	3	0
510-014-LI Conception et composition visuelle	2	2	2	0
574-105-LI Modélisation	2	3	3	0
574-115-LI Textures et matériaux	2	3	3	0
574-134-LI Traitement numérique d'images	2	2	2	0
574-184-LI Présentation d'objets virtuels	1	3	2	0
Deuxième session				
340-103-04 Philosophie et rationalité	3	1	3	0
604-D**-03 Anglais (formation propre)	2	1	3	0
510-015-LI Dessin d'environnements	1	2	1	0
520-010-LI La 3D dans l'histoire de l'art	2	1	1	0
574-203-LI Modélisation environnementale	1	2	1	0
574-213-LI Textures et matériaux 2	2	1	2	0
574-223-LI Éclairages et rendus	2	1	2	0
574-235-LI Animation	2	3	1	0
574-284-LI Environnement virtuel	1	3	2	0
Troisième session				
601-102-04 Littérature et imaginaire	3	1	3	0
340-102-03 L'être humain	3	0	3	0
510-016-LI Conception de personnages	2	2	1	0
574-313-LI Textures de personnages	1	2	1	0
574-316-LI Modélisation de personnages	3	3	3	0
574-323-LI Habillage de personnages	2	1	1	0
574-333-LI Squelettes d'animation	2	1	2	0
574-384-LI Personnages 3D	1	3	2	0
Quatrième session				
601-103-04 Littérature québécoise	3	1	4	0
109-104-02 Activité physique	0	2	1	0
101-004-LI Biomécanique	2	1	1	0
574-435-LI Squelettes complexes d'animation	3	2	2	0
574-436-LI Animation de personnages	2	4	2	0
574-446-LI Cinématographie	2	4	1	0
574-484-LI Film d'animation	1	3	2	0
Cinquième session				
601-DWA-04 Langue d'enseignement et littérature (propre)	2	2	2	0
XXX-XXX-XX Complémentaire	3	0	3	0
243-003-LI Production audio-vidéo	2	2	2	0
574-524-LI Postproduction numérique	2	2	2	0
574-544-LI Effets de particules	2	2	2	0
574-545-LI Effets visuels	3	2	2	0
574-586-LI Séquence d'effets spéciaux	1	5	3	0
Sixième session				
340-DWA-03 Éthique et politique	3	0	3	0
109-105-02 Intégration de l'activité physique à son mode de vie	1	1	1	0
XXX-XXX-XX Complémentaire	0	0	0	0
574-644-LI Maquette de jeu	2	2	1	0
574-655-LI L'univers du jeu vidéo	3	2	2	0
574-673-LI Portfolio et intégration professionnelle	1	2	2	0
574-688-LI Jeux vidéo	1	7	3	0

2. QUEL EST MON PROJET DE CARRIÈRE ?

Concernant votre projet de carrière, il y a deux aspects sur lesquels vous devez d'abord vous arrêter : les caractéristiques personnelles souhaitables et les possibilités de carrière.

2.1. LES CARACTÉRISTIQUES PERSONNELLES SOUHAITABLES

Voici les principales caractéristiques personnelles nécessaires pour étudier et œuvrer dans le domaine de l'**Animation 3D et synthèse d'images**. *Cochez* celles que vous possédez ☒ ou que vous croyez pouvoir développer ☑.

Intérêts

- Aimer réaliser des projets concrets mettant à profit sa dextérité et sa créativité.
- Avoir un intérêt marqué pour les films d'animation, les effets spéciaux et les jeux vidéo.
- Aimer travailler avec l'ordinateur
- Aimer résoudre des situations problématiques.

Indices de tempérament

- Être méticuleux et patient
- Savoir être persévérant et ne pas se décourager devant les obstacles.
- Chercher constamment à s'améliorer et se dépasser.
- Savoir gérer la pression.

Aptitudes requises

- Posséder de solides habilités de base en dessin.
- Être doté d'un bon sens artistique et être créatif.
- Posséder une bonne capacité d'adaptation et être polyvalent.
- Avoir un grand sens de l'observation.
- Savoir travailler en équipe

2.2. LES POSSIBILITÉS DE CARRIÈRES EN ANIMATION 3D ET SYNTHÈSE D'IMAGES

La nature du travail

Le technicien et technicienne en Animation 3D et synthèse d'images accomplit un travail à la fois artistique et technique de création d'objets 3D, d'éclairage et d'animation en 3 dimensions, en façonnant les images par petites touches répétées. Plus spécifiquement, il ou elle :

- analyse les caractéristiques du projet qui est soumis;
- produit le prototype de l'animation;
- effectue la modélisation des éléments graphiques (personnages, objets et environnement);
- applique les textures et les couleurs;
- met en place les éclairages;
- anime les éléments graphiques;
- fait la mise au point du rendu final de l'animation.

Les types d'emploi offerts

- Animateur, animatrice 2D/3D
- Illustrateur, illustratrice / Dessinateur, dessinatrice
- Modeleur, modeleuse
- Superviseur, superviseur de projets
- Textureur, textureuse

Les milieux de travail

- Entreprises de jeux électroniques
- Entreprises de productions multimédias
- Entreprises de production de logiciels
- Entreprises spécialisées en communication graphique
- Studios d'animation par ordinateur

Les perspectives professionnelles

Le marché du travail en animation 3D et synthèse d'images présente de bonnes perspectives d'emploi au Québec. Le secteur du jeu électronique est en pleine effervescence et plusieurs entreprises, petites et grandes, rivalisent pour faire leur place dans un marché hautement compétitif. À plus long terme, les applications des techniques d'animation à des situations réelles, notamment dans le domaine de la simulation (de vols, de combats, de situations d'urgence, etc.) pourraient amener des débouchés intéressants, notamment dans les secteurs de la médecine, de la géomatique, de l'aéronautique, etc.

Compte tenu de la très grande popularité de ce type de professions, les candidats doivent faire face à une grande concurrence. Les talents créatifs et le portfolio sont la porte d'entrée auprès des employeurs potentiels. La capacité de travailler en équipe et le bilinguisme sont des atouts importants. Le respect des échéanciers occasionne souvent des heures supplémentaires.

Vers l'université

Il est possible également de poursuivre ses études à l'université, dans le même domaine ou dans des domaines connexes. Les universités québécoises offrent de plus en plus des **passerelles avantageuses** (allègement de préalables, reconnaissances des acquis) pour les détenteurs d'un DEC professionnel. Entre autres :

Laval :	BAC en Art et science de l'animation Certificat en Art et science de l'animation
Université du Québec à Chicoutimi :	BAC avec majeure en Conception de jeux vidéo Certificat en Animation 3D et design numérique (Montréal)
Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue :	BAC avec majeure de Création en 3D (Québec et Longueuil) BAC avec Majeure de Création en multimédia interactif

Pour en savoir davantage sur le sujet, consultez le centre de documentation en information scolaire et professionnelle de votre campus.

Pour plus d'information

Si vous voulez en connaître plus long sur le programme de Techniques d'animation 3D et synthèse d'images et les possibilités de carrière dans ce domaine, vous pouvez consulter :

- Le Guide pratique des études collégiales
- Les Carrières au collégial
- Les Carrières d'avenir
- Palmarès de carrières
- Les carrières du jeu électronique. Édition Jobboom
- Avez-vous la tête de l'emploi pour le Multimédia. Éditions Septembre.
- Le prospectus du collègue
- Le document : « Programmes de formation en infographie, animation 2D/3D et multimédia »
- Cursus : guide d'information et d'orientation
- Le système informatisé « Repères » (disponible via Omnivox)
- Le Centre virtuel en information scolaire et professionnel : www.climoilou.qc.ca/centre-virtuel-scolaire

Voici quelques sites internet pertinents :

Ma carrière en jeux

www.macarriereenjeux.com

Ma carrière techno

www.macarrieretechno.com

Techno compétences (Comité sectoriel de main d'œuvre des technologies de l'information et des communications)

www.technocompetences.com

3. QUELLE EST MA MOTIVATION POUR LE PROGRAMME D'ANIMATION 3D ET SYNTHÈSE D'IMAGES?

Après avoir pris connaissance du programme et des possibilités de carrière en Animation 3D et synthèse d'images, il serait intéressant maintenant de vous questionner sur vos motivations à poursuivre ou à vous engager dans ce programme.

Répondez au questionnaire ci-dessous.

3.1 POURQUOI J'ÉTUDIE OU DÉSIRE ÉTUDIER EN ANIMATION 3D ET SYNTHÈSE D'IMAGES?

Ce questionnaire a pour objectif de faciliter votre réflexion concernant votre motivation actuelle à poursuivre vos études ou à vous engager dans le programme d'Animation 3D et synthèse d'images et à évaluer le réalisme de votre choix.

À l'aide de l'échelle ci-dessous, indiquez dans quelle mesure chacun des énoncés suivants correspond à votre situation. Cochez la réponse qui vous convient le mieux.

	OUI	NON	+ OU -
1. Avant de faire ma demande dans ce programme, <i>je me suis bien informé(e) sur</i> :			
1.1 le programme de formation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2 les professions reliées à la formation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.3 le marché du travail	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Si <i>oui</i> , où et auprès de qui ?			

2. J'ai pris le temps <i>de réfléchir sur les différents aspects de ma personnalité</i> avant de m'engager dans ce programme	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. <i>La plupart des cours</i> du programme (<i>dessin, histoire de l'art, biomécanique, logiciel spécialisés</i> , etc.) m'intéressent.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Les aptitudes et qualités recherchées dans ce domaine <i>correspondent à des caractéristiques personnelles que je possède ou que je pourrais facilement développer</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Si *oui*, lesquelles ?

- | | OUI | NON | + OU - |
|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 5. <i>Les possibilités de carrière</i> dans ce domaine (types d'emploi, milieux de travail, etc.) <i>me conviennent.</i> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Si <i>oui</i> , quels métiers vous intéressent plus particulièrement ? | | | |
| _____ | | | |
| _____ | | | |
| _____ | | | |
| 6. À la lumière des informations reçues et des éléments de ma réflexion, <i>je maintiens ma décision de poursuivre</i> (ou <i>je décide de m'engager</i>) dans le programme. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

3.2 VOTRE MOTIVATION

- Si vous avez répondu **OUI** à tous les énoncés. Bravo ! Vous avez effectué votre démarche de façon judicieuse et votre choix semble pertinent. Vous n'êtes pas à l'abri des difficultés mais vous êtes sur la bonne voie de la réussite.
- Si vous avez répondu **OUI** aux énoncés 1 et 2 et **NON** aux énoncés 3-4-5-6, votre démarche s'est sans doute effectuée sérieusement mais :
 - il se peut que de nouveaux éléments survenus dans votre cheminement scolaire et/ou personnel (difficultés scolaires, expériences nouvelles, etc.) vous amènent à reconsidérer votre choix actuel. Il est important alors de refaire le point sur votre situation avant d'explorer de nouvelles avenues,

ou

 - il est possible qu'à la lumière de votre recherche d'information et de votre réflexion personnelle, vous constatiez que ce programme ne vous convient pas. Vous devrez alors poursuivre votre démarche afin d'examiner d'autres avenues plus conformes à vos aspirations professionnelles.
- Si vous avez répondu **NON** à tous les énoncés, vous avez intérêt à réviser la façon dont vous avez effectué votre démarche. Vous pourriez ainsi vous assurer de prendre de meilleures décisions concernant votre avenir.

4. QUI PEUT M'AIDER?

4.1 LE SERVICE DE L'ORIENTATION SCOLAIRE ET PROFESSIONNELLE

Répondez d'abord à ces quatre questions.

	Oui	Non
Votre motivation pour votre programme d'études est à la baisse ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vous avez une idée plutôt vague des métiers qui pourraient vous convenir ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vous envisagez peut-être un changement de programme ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vous désirez aller à l'université mais votre projet d'études n'est pas encore très clair ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Si vous avez répondu « **oui** » à l'une ou l'autre de ces questions, l'équipe des conseillers et conseillères d'orientation peut vous aider. Nous vous offrons :

- **La rencontre d'accueil en orientation**, préalable à l'entrevue individuelle, qui vous permet de comprendre les étapes d'un processus d'orientation et qui vous fournit des outils d'auto-orientation et d'aide à l'apprentissage favorisant ainsi votre cheminement scolaire et vocationnel.
- **Les entrevues individuelles d'orientation** afin d'améliorer votre connaissance de soi, de faire des liens avec les professions pouvant le mieux vous convenir et de trouver des moyens de réaliser votre projet d'avenir.
- **Une disponibilité sans rendez-vous** où nous pouvons vous aider dans votre recherche d'information sur les professions et les programmes d'études envisagés.
- **Des activités d'information** qui se déroulent tout au long de l'année (visites universitaires, stage d'un jour, parrainage vocationnel, visite des représentants universitaires, etc.). Surveillez **l'Afficheur** pour les dates et les modalités !
- **Le « Centre virtuel en information scolaire et professionnelle »** où vous trouverez tous les sites pertinents sur les études, les établissements, les carrières, le marché du travail, l'international, etc. Disponible au : www.climoilou.qc.ca/centre-virtuel-scolaire/fr/

N'hésitez pas à venir nous rencontrer ! Consultez la dernière page du présent document pour connaître les coordonnées de nos services.

4.2 **Le Centre d'aide à la réussite**

Comme son nom l'indique, le Centre d'aide à la réussite regroupe un ensemble de services pour faciliter votre *réussite scolaire et vos études*.

Que ce soit pour mieux maîtriser la *langue française*, pour développer vos compétences en *mathématiques* ou en *anglais*, vous y trouverez des personnes-ressources (étudiants et étudiantes, tuteurs et tutrices, enseignants et enseignantes) pour vous aider concrètement et vous permettre de faire des progrès.

Vous pouvez aussi consulter l'équipe du Centre d'aide pour toute question liée à la réussite de l'Épreuve uniforme de français.

De plus, vous pourrez consulter au Centre d'aide à la réussite divers outils et guides pour être plus efficace dans votre métier d'étudiant :

Des guides méthodologiques sur :

- la prise de notes ;
- la préparation aux examens ;
- la présentation des travaux ;
- la gestion du temps ;
- etc.

Vous pouvez consulter également ces guides sur le site web du Cégep Limoilou, sous la rubrique « *La boîte à outils* » à <http://www.climoilou.qc.ca> .

N'hésitez pas à profiter de ces précieuses ressources !

Campus de Québec

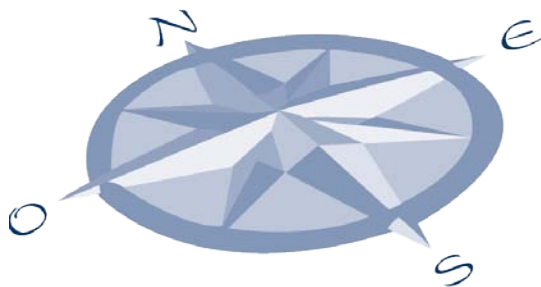
Local 2121

(dans le Carrefour de l'information)

Campus de Charlesbourg

Local 2545

(dans le Carrefour de l'information)



LE SERVICE DE L'ORIENTATION ET DE L'INFORMATION SCOLAIRE ET PROFESSIONNELLE

Campus de Québec

Local 1459

Téléphone : (418) 647-6600 poste 6651

Campus de Charlesbourg

Local 1121

Téléphone : (418) 647-6600 poste 3646

HEURES D'OUVERTURE (du lundi au vendredi)

9 h 00 à 12 h 00

13 h 00 à 16 h 30