

Création 3D pour le cinéma (6666) (Baccalauréat)

Code : 154100330

Modifié le : 2024-11-08

Ordre d'enseignement :	Universitaire, 1er cycle
Langue d'enseignement :	Français
Crédit(s) :	90,00
Diplôme(s) :	Baccalauréat (spécialisé ou général)
Mode(s) d'enseignement :	Temps plein
Particularité(s) :	Possibilité de stage(s)

Objectifs

Le baccalauréat en création 3D pour le cinéma vise à maîtriser les fondements théoriques et pratiques de la création 3D dans un contexte professionnel de création d'effets visuels et de film d'animation; à contribuer d'une manière réfléchie à la richesse conceptuelle et visuelle d'un projet en création 3D destiné au cinéma ou à la télévision; à enrichir le processus de création 3D par la compréhension des théories artistiques et par la pratique des techniques artistiques; à développer une méthodologie organisationnelle de recherche et de création adaptée aux particularités d'un projet en image numérique; à discerner par une pensée critique l'intégration des nouvelles technologies pour parfaire son processus de création.

Objectifs spécifiques :

- Maîtriser le langage complexe et sophistiqué propre à la création 3D dans le contexte du cinéma.
- Comprendre l'évolution et la dynamique actuelles de la création 3D pour des images de synthèse précalculées.
- Traduire et renouveler les notions du réel dans un environnement 3D.
- Développer l'esprit d'initiative afin de résoudre des problématiques spécifiques.
- Développer son potentiel créatif.
- Comprendre les différents courants artistiques et leur impact sur le langage visuel actuel.
- Utiliser le potentiel des techniques artistiques dans la création 3D.
- Expérimenter le travail en équipe en fonction des réalités de l'industrie et des compétences du XXI^e siècle (C21).
- Développer une méthode de travail adaptée aux contraintes de la création d'effets visuels et de film d'animation.
- Comprendre les impératifs propres à la circulation des divers éléments d'une chaîne de production.
- Utiliser le potentiel des mutations constantes des technologies pour orienter et développer sa créativité et sa pensée critique et de l'utiliser comme facteur de productivité et comme facteur d'innovation visuelle.

Admission

Conditions d'admission

Être titulaire d'un diplôme d'études collégiales (DEC)* ou l'équivalent.

*Des études collégiales en lien avec les arts (arts visuels, numériques et/ou médiatiques) seront naturellement privilégiées. Cependant, tout profil étudiant possédant un DEC autre mais faisant valoir un esprit créateur fort sera également considéré.

OU

Être titulaire d'un diplôme d'études collégiales (DEC) en techniques d'animation 3D et de synthèse d'images (574.B0).

OU

© GRICS, 1985-2025

Posséder des connaissances appropriées et une expérience pertinente.

OU

Avoir réussi un minimum de quinze (15) crédits de niveau universitaire.

et

Avoir obtenu la moyenne cumulative requise (consulter l'établissement pour connaître cette moyenne).

ET

Présenter un dossier visuel acceptable.

Un dossier visuel acceptable est un portfolio qui obtient le seuil de passage minimal en regard du contenu et des critères d'évaluation.

Consulter l'établissement pour connaître le seuil à atteindre, les critères d'évaluation et le contenu du dossier visuel.

ET

Les modalités et les règles qui régissent l'attestation de la maîtrise du français sont définies dans la Politique et la Procédure relative à la valorisation du français.

Règlement relatif aux exigences liées à l'admission pour les candidats dont la langue maternelle n'est pas le français

Toute candidate ou tout candidat a un programme identifié, dont la langue maternelle n'est pas le français, est tenu de se soumettre au Test de français international (TFI) avant le début de son parcours universitaire à l'UQAC. Il est à noter que les candidates et les candidats en protocole d'échange provenant d'une université partenaire et dont la langue d'enseignement est le français, de même que les candidates et les candidats des Premières Nations sont exemptés de cette obligation.

Également, certaines candidates et certains candidats dont la langue maternelle n'est pas le français peuvent être exemptés de cette obligation lorsqu'ils répondent à l'une ou l'autre des exemptions prévues à la procédure ci-haut.

Règlement relatif aux exigences des compétences linguistiques de base liées à l'admission pour tous les candidats

Toute personne soumettant une demande d'admission à un baccalauréat, à un programme de certificat ou de cycles supérieurs identifiés, ou sollicitant un grade de bachelier par cumul de certificats ou de mineures, doit faire la preuve qu'elle possède les compétences linguistiques de base.

Les personnes qui se retrouvent dans les situations d'exemptions définies dans la *Procédure relative à la valorisation du français* sont réputées avoir fait la preuve qu'elles possèdent les compétences linguistiques de base.

Consulter l'établissement pour obtenir de plus amples détails.

Établissements d'enseignement

Établissements offrant le programme

Nom	Caractéristiques spécifiques	Région
École NAD - UQAC	- Admission à l'automne seulement - Capacité d'accueil limitée	Montréal

Aide financière

- Bourse d'étude à la mémoire de Sarah Gaulin
- Bourse Promutuel Assurance Du Lac au Fleuve - Université du Québec à Chicoutimi
- Bourses d'admission Desjardins - Recrutement - Université du Québec à Chicoutimi
- Bourses de la Fondation Gaston-L. Tremblay de Chicoutimi inc. - Université du Québec à Chicoutimi
- Bourses de la Fondation Place du Royaume - Université du Québec à Chicoutimi
- Bourses Fondation de l'UQAC - Université du Québec à Chicoutimi
- Bourses Kin Canada
- Fondation Léonard
- Fonds François-Lasnier (Québec Philanthrope)
- INUK - MAGE - Université du Québec à Chicoutimi
- Les Bourses de la Fondation Desjardins
- Loto-Québec, Jeux WB Montréal, Rodéo FX - animation 3D et design numérique (NAD) - Université du Québec à Chicoutimi
- Programme national de bourses d'études de NEADS
- Syndicat des professeures et professeurs de l'UQAC - Université du Québec à Chicoutimi
- Ubisoft Divertissements - Université du Québec à Chicoutimi

Professions liées

Professions liées au programme de formation

Titre	Code CNP-R
Animateur, animatrice 2D-3D	52120-02
Artiste technique	52111-03
Concepteur, conceptrice de jeux vidéo	21233-02
Concepteur, conceptrice de niveaux de jeu	21233-01
Concepteur-idéateur, conceptrice-idéatrice de produits multimédias	52120-07
Ergonome des interfaces	41400-05
Intégrateur, intégratrice multimédia et Web	21234-02
Producteur, productrice de jeux vidéo	51120-04
Scénariste interactif	51111-07
Webmestre	21234-01

Programmes apparentés

Discipline(s)

- Communications (Médias interactifs)
- Design graphique

Pour en savoir plus

Liens pertinents

<https://www.nad.ca/fr/futurs-etudiants/creation-3d-pour-le-cinema>

<https://www.uqac.ca/programme/6666-baccalaureat-en-creation-3d-pour-le-cinema/?officiel=oui>

Codes et classifications

Codes

Code de programme : 154100330

Code(s) Coursus : 5.8

Domaine d'études

Domaine d'études : Sciences humaines

Sous-domaine : Sciences de l'information

Discipline : Communications et journalisme

Sous-discipline : Communications (Médias interactifs)

Particularités de l'établissement École NAD - UQAC

Modifié le : 2024-11-08

Code de formation : 154100330

Ordre d'enseignement : Universitaire, 1er cycle

Langue d'enseignement : Français

Code de l'établissement : 978003B

Précisions sur l'admission : Admission à l'automne seulement

Capacité d'accueil limitée

Structure du programme

Commentaires

Le nombre maximal autorisé d'étudiantes et d'étudiants inscrits est limité à 96.

Statistiques de placement

Communications et journalisme (Baccalauréat)

Code : 15410

Modifié le : 2024-05-02

Domaine d'études

Ordre d'enseignement : Universitaire

Domaine d'études : Sciences humaines

Sous-domaine : Sciences de l'information

Discipline : Communications et journalisme

Principales statistiques sur le placement

Nombre de personnes diplômées	2019	2021	2023
Visées par l'enquête :	795	892	880
(Hommes, Femmes)	(200, 595)	(198, 694)	(231, 649)
Ayant répondu à la relance :	492	524	451

Se destinant à l'emploi :	402	424	377
En emploi :	381	397	368
Nombre de personnes en emploi à temps plein :	331	372	345
Nombre de personnes en emploi à temps plein lié à la formation :	249	265	261
En recherche :	21	27	9
Aux études :	78	85	64
Inactives :	12	15	10
Temps d'insertion des hommes (en semaines) :	7	7	8
Temps d'insertion des femmes (en semaines) :	9	8	7
Salaire hebdomadaire brut moyen :	864,00 \$	907,00 \$	1 059,00 \$

Évolution du placement

	2019	2021	2023
Taux en emploi :	77,4 %	75,8 %	81,6 %
Emploi à temps plein :	86,9 %	93,7 %	93,8 %
Emploi à temps plein lié à la formation :	75,2 %	71,2 %	75,7 %
Taux de placement :	94,8 %	93,6 %	97,6 %
Taux de chômage :	5,2 %	6,4 %	2,4 %

Caractéristiques du placement

Taux en emploi :	Élevé
Taux en emploi temps plein :	Moyen
Taux en emploi temps plein lié à la formation :	Moyen
Temps d'insertion au travail :	Long chez les hommes Moyen chez les femmes