

MON
CHOIX



Ce document est également disponible ici : [Orientation et emplois - Cégep Limoilou](#)

La série « Mon choix » a pour objectif de supporter les interventions individuelles et collectives auprès de la communauté étudiante et à promouvoir l'orientation scolaire et professionnelle et la réussite éducative.

Conception et réalisation

Équipe des conseillères et des conseillers d'orientation du Cégep Limoilou

Mise en page

Nicolas Lefrançois et Marie-Lyne Loiselle

Mise à jour

Novembre 2025

Formation en production 3D et synthèse d'images

Le programme **Production 3D et synthèse d'images** vise à former des personnes aptes à exercer la profession de spécialiste en animation 3D et en imagerie 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.

Les spécialistes en animation 3D et en imagerie de synthèse analysent d'abord les caractéristiques du projet qui leur est soumis. Ils produisent ensuite le prototype de l'animation, effectuent la modélisation des éléments graphiques (personnages, objets et environnement), appliquent les textures et les couleurs, mettent en place les éclairages, animent les éléments graphiques et s'occupent de la mise au point du rendu final de l'animation. Ils peuvent également créer des effets visuels numériques et effectuer de la composition d'images.

Pour prendre connaissance des grilles de cours ainsi que de la description des compétences de chaque cours, consulte les liens ci-dessous :

[Production 3D et synthèse d'images - Cégep Limoilou](#)

Particularités du programme offert à Limoilou

- Programme exclusif dans les cégeps de la grande région de Québec.
- Accompagnement personnalisé par une équipe enseignante expérimentée, dans un milieu stimulant où l'entraide et le partage sont valorisés.
- Laboratoires informatiques avec les outils et les logiciels les plus utilisés dans le domaine, dont deux systèmes de capture de mouvements.
- Possibilité de parcours entrepreneurial.
- Liens étroits avec le marché du travail : visites, conférences et possibilité de compléter un stage crédité en 6e session.
- Production d'un portfolio professionnel pour te démarquer dans ta recherche d'emploi.
- Séjour offert en France pour visiter des studios de production professionnels.

Caractéristiques personnelles souhaitables

Voici les principales caractéristiques personnelles pour étudier et œuvrer dans le monde des arts et des lettres. Cochez celles que vous possédez ou que vous croyez pouvoir développer ☐.

Intérêts	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Aimer réaliser des projets concrets mettant à profit sa dextérité et sa créativité<input type="checkbox"/> Avoir un intérêt marqué pour les films d'animation, les effets spéciaux et les jeux vidéo<input type="checkbox"/> Aimer travailler avec l'ordinateur<input type="checkbox"/> Aimer résoudre des situations problématiques
Indices de tempérament	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Être méticuleux(-euse) et patient(-e)<input type="checkbox"/> Savoir être persévérant(-e) et ne pas se décourager devant les obstacles<input type="checkbox"/> Chercher constamment à s'améliorer et se dépasser<input type="checkbox"/> Savoir gérer la pression
Aptitudes	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Posséder de solides habiletés en dessin<input type="checkbox"/> Être doté(-e) d'un bon sens artistique et être créatif(- ve)<input type="checkbox"/> Posséder une bonne capacité d'adaptation et être polyvalent(-e)<input type="checkbox"/> Avoir un grand sens de l'observation<input type="checkbox"/> Savoir travailler en équipe

Vers le marché du travail

Selon Emploi-Québec, les perspectives 2024-2028 sont excellentes pour l'ensemble du Québec, et bonnes pour la Capitale-Nationale et Chaudière-Appalaches. Le salaire moyen était de 29 \$ de l'heure entre 2020 et 2022, avec un salaire annuel moyen variant entre 31 000 \$ et 98 000 \$. Il est à noter que la rémunération peut varier selon le talent et les compétences, et que la connaissance de la langue anglaise est un atout. De plus, de l'expérience et / ou un portfolio peuvent être exigés. Le travail est principalement réalisé à l'intérieur.

Nature du travail

L'animateur(-rice) 3D exécute, pour le cinéma, la télévision, la publicité, le multimédia ou l'industrie des jeux vidéo, des dessins représentant les décors, les diverses phases de l'action et les mouvements des personnages, généralement synchronisés avec une bande sonore, en vue de réaliser des films d'animation.

L'artiste technique identifie et développe des outils et des techniques d'intégration d'éléments visuels afin de répondre aux besoins de l'équipe artistique et d'assurer la qualité graphique et la performance du produit.

Principales tâches

- Détermine les différents paramètres à respecter dans la réalisation du projet tels que le style graphique à adopter et les étapes de travail.
- Analyse le scénario et prend connaissance du type d'animations à réaliser.
- Conçoit et modélise les esquisses des personnages, des décors et des accessoires nécessaires à la réalisation du projet.
- Produit des prototypes et des maquettes animées du projet à réaliser.
- Soumet les prototypes et les maquettes pour fins d'approbation et effectue des changements si nécessaire.
- Procède à la mise en scène des personnages et des objets.
- Élabore et produit un scénario en lien avec les images (scénarimage).
- Présente le scénarimage afin d'obtenir l'approbation finale.
- Prépare des feuilles d'exposition pour la caméra.
- Applique les textures et les couleurs afin d'habiller les surfaces et met en place les éclairages.
- Anime les personnages, les accessoires et les effets spéciaux.
- Peut coordonner le travail des assistants.
- Assure une veille technologique.
- Identifie les besoins et les enjeux technologiques de production graphique.
- Planifie et documente les différentes étapes de production.
- Développe des effets visuels techniques et des outils répondant aux spécifications techniques.
- Documente, améliore et entretient les outils, les procédés artistiques et les processus d'intégration des éléments 3D et des animations de l'équipe artistique.
- Résout les problèmes techniques liés aux éléments 3D et aux animations.
- Partage ses connaissances et les bonnes pratiques à l'équipe artistique par du mentorat ou de la formation.

Principales tâches (suite)

- Établit les limitations techniques et les communique régulièrement aux équipes concernées.
- Recherche des techniques novatrices et évalue les nouveaux outils existants.

Types d'emploi offerts

- Animateur(-rice) 3D (Animateur(-rice) par clé, animateur(-rice) par capture de mouvement)
- Artiste 3D (modeleur(-euse), artiste de textures, éclairagiste)
- Artiste technique (artiste en effets visuels, animateur(-rice) technique)
- Etc.

Milieux de travail

- Entreprises spécialisées en production de jeux vidéo et de projets multimédia
- Sociétés de postproduction et de production d'effets spéciaux pour le cinéma et la télévision
- Studios de création d'animations, de films ou de séries animées
- Firmes de visualisation 3D spécialisées (design industriel, médecine, géomatique, architecture, aéronautique et haute couture)
- Agences de publicité
- Éditeurs de jeux vidéo ou de logiciels
- Entreprises de postproduction
- Entreprises spécialisées dans les services informatiques
- Télédiffuseurs
- À son compte

Principales orientations universitaires possibles

Grâce à des passerelles proposées par les universités, vous pourrez accéder à certains programmes universitaires, à condition de répondre aux critères d'admission.

Université du Québec à Chicoutimi (UQAC) en collaboration avec l'École des arts numériques, de l'animation et du design (École NAD) à Montréal et à Sherbrooke

- Création 3D pour le cinéma (DEC-BAC)
- Création 3D pour le jeu vidéo (DEC-BAC)

Principales orientations universitaires possibles (suite)

Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue (UQAT, campus de Montréal)

- Création 3D – Cinéma d'animation (DEC-BAC)
- Création de jeux vidéo – Art (DEC-BAC)

Pourquoi choisir cette technique avant de se diriger à l'université ?

- Vous posséderez des notions pratiques, complémentaires à celles du baccalauréat.
- Vous pourrez travailler de façon rémunérée dans votre domaine durant vos études universitaires et acquérir de l'expérience de travail pertinente.

Pour plus d'information

Si vous voulez en connaître davantage sur le programme de Techniques Production 3D et synthèse d'images, les possibilités de carrière dans ce domaine ou les perspectives universitaires, vous pouvez consulter :

- **Cursus** : Guide d'information et d'orientation, disponible au Services de l'orientation scolaire et professionnelle;
- La banque d'information scolaire et professionnelle « **Repères – mon webfolio** » (accessible via Omnivox);
- La **page web du service de l'orientation** : [Orientation et emplois – Cégep Limoilou](#)

Liens pertinents dans le domaine

- Exploration de métiers et de programmes liés au domaine de la création numérique : [Orientation professionnelle: Explore les métiers numériques \(Ex-BOUSSOLE\)](#)
- Exploration de carrières et de programmes liés aux arts (anglais) : [Art Careers – Explore Hundreds of Careers in Art & Design](#)
- Vidéo sur le métier d'**Animateur(-rice) 3D** (Academos) : [Animatrice 3D chez Ubisoft](#)
- Vidéo sur le métier de **testeur(-euse) de jeux vidéo** (Technocompétences) : [Le métier de testeur de jeux vidéo](#)

Le service d'orientation

Campus Limoilou

Local 1452

418 647-6600 #6651

Campus Charlesbourg

Local 1127

418 647-6600 #3801

Heures d'ouverture

Du lundi au vendredi

8h30 à 12h

13h à 16h30

