

FORMATION GÉNÉRALE					
Formation commune et propre au programme d'études					Complémentaire
AUTOMNE Session I 17,00 unités 32 heures/sem.	Écriture et Littérature			Anglais (Formation commune)	
	601-101-MQ 2,33 / 2-2-3			604-10*-MQ 2,00 / 2-1-3	
HIVER Session II 15,66 unités 31 heures/sem.	60 % 601-101				
	Littérature et imaginaire	Philosophie et rationalité	Activité physique et santé		
	601-102-MQ 2,33 / 3-1-3	340-101-MQ 2,33 / 3-1-3	109-101-MQ 1,00 / 1-1-1		
AUTOMNE Session III 15,33 unités 31 heures/sem.	60 % 601-102			60 % 604-10*	
	Littérature Québécoise			Anglais (Formation propre)	
	601-103-MQ 2,66 / 3-1-4			604-8**-LI 2,00 / 2-1-3	
HIVER Session IV 15,66 unités 31 heures/sem.		60 % 340-101			
		L'être humain	Activité physique et efficacité		Complémentaire
		340-102-MQ 2,00 / 3-0-3	109-102-MQ 1,00 / 0-2-1		XXX-XXX-XX 2,00 /
AUTOMNE Session V 14,66 unités 28 heures/sem.	60 % 601-103	60 % 340-102	60 % 109-101 et 109-102		
	Communication et discours	Éthique et politique	Activité physique et Autonomie		
	601-800-LI 2,00 / 2-2-2	340-800-LI 2,00 / 3-0-3	109-103-MQ 1,00 / 1-1-1		
HIVER Session VI 13,33 unités 27 heures/sem.					
					Complémentaire
					XXX-XXX-XX 2,00 /

ÉPREUVE UNIFORME DE FRANÇAIS (EUF)

FORMATION SPÉCIFIQUE						
Formation spécifique au programme d'études						
Conception et composition visuelle (0251-0255-0257)	Éclairages et rendus 1 (025D-025E-025G)	Domaine de la 3D (0250-025M)	Modélisation (025D-025E)	Textures et matériaux 1 (025D-025E)	Traitement numérique d'images (0254-0256)	
510-018-LI 2,00 / 2-2-2	574-103-LI 1,66 / 2-1-2	574-113-LI 1,33 / 2-1-1	574-135-LI 2,66 / 2-3-3	574-145-LI 2,66 / 2-3-3	574-155-LI 2,33 / 2-3-2	
Dessin d'environnements (0253-0255-0257) (0258-0259)	Histoire de l'art et animation 3D (0251-0252-0259)	Principes d'animation (025H)	60 % 574-135-LI Modélisation environnementale (0258-0259) (025D-025F)	Environnement virtuel (0250-025M)	60 % 574-145-LI Textures et matériaux 2 (0258-0259) (025D-025F)	
510-019-LI 1,33 / 1-2-1	520-013-LI 1,33 / 2-1-1	574-204-LI 2,00 / 2-2-2	574-214-LI 1,66 2-2-1	574-224-LI 2,00 / 1-3-2	574-233-LI 1,66 / 2-1-2	
	60 % 574-145-LI	60 % 574-204-LI		60 % 574-135-LI		
Conception de personnages (0253-0257-025A)	Textures de personnages (025D-025G)	Animation : Mécaniques du mouvement (025J)	Cinématographie (0251-0252) (0258-025B-025L)	Modélisation de personnages (025D-015G)	Squelettes d'animation (025G)	
510-020-LI 1,66 / 2-2-1	574-303-LI 1,33 / 1-2-1	574-304-LI 1,66 / 2-2-1	574-324-LI 1,66 / 2-2-1	574-326-LI 3,00 / 3-3-3	574-363-LI 1,33 / 2-1-1	
Biomécanique (025G-025J)	Éclairages et rendus 2 (025C-025D-025F) (025G-025L)	Film d'animation (0250-025M)	60 % 574-363-LI Squelettes complexes d'animation (025G)	60 % 574-304-LI Animation : Interprétation (025J)	Techniques de cinématographie (0254-025C) (025K-025L)	
101-013-LI 1,33 / 2-1-1	574-403-LI 1,33 / 1-2-1	574-404-LI 2,00 / 1-3-2	574-405-LI 2,00 / 3-2-1	574-414-LI 2,00 / 2-2-2	574-424-LI 2,00 / 2-2-2	
Portfolio et intégration professionnelle (0250-025M)	Postproduction numérique (0256-025C-025K)	Effets visuels (0252-025K)	Pré production d'un projet synthèse (0251-025L)	Effets de particules (025K)		
574-503-LI 1,66 / 2-1-2	574-504-LI 2,00 / 2-2-2	574-505-LI 2,33 / 3-2-2	574-513-LI 1,66 / 1-2-2	574-514-LI 2,00 / 2-2-2		
			← Corequis →			
Diffusion et interactivité (025C)	L'univers du jeu vidéo (0252)		60 % 574-513-LI Projet synthèse : Atelier de production (025L) (1)	60 % 574-513-LI Projet synthèse : Suivi de production (025L) (1)		
574-604-LI 1,66 / 2-2-1	574-614-LI 1,66 / 2-2-1	574-618-LI 4,00 / 1-7-4		574-628-LI 4,00 / 1-7-4		

(1) Cours porteur de l'activité synthèse de programme (ASP). Pour avoir accès à ce cours, l'étudiante ou l'étudiant doit être en voie de compléter sa formation : elle ou il est inscrit à la dernière session de son programme d'études OU il ne lui reste au maximum qu'une session supplémentaire pour obtenir son diplôme d'études collégiales.