

Arts plastiques et médiatiques

Ce programme est-il fait pour vous ?

- Vous êtes curieux, attentif, sensible et imaginaire.
- Vous avez le goût de l'expérimentation, du travail manuel et de l'invention.
- Vous faites preuve de ténacité et de discipline.
- Vous voulez acquérir une formation de base en arts visuels et développer vos capacités de création en liant les nouvelles technologies numériques aux procédés qui ont déjà fait leurs preuves tels la peinture, la sculpture, le dessin, la vidéo, la photo et l'histoire de l'art.



Pourquoi choisir Lévis-Lauzon ?

- Parce que les Arts plastiques et les Arts médiatiques sont liés, une particularité unique développée par l'équipe des professeurs du Cégep de Lévis-Lauzon.
- Pour l'acquisition d'une bonne connaissance des outils et matériaux de base nécessaires dans la pratique actuelle et future des arts visuels:
 - dessin (crayons, fusain, encre, logiciel Painter);
 - peinture (gouache, pastel, acrylique, logiciels Painter et Photoshop);
 - sculpture (assemblage, épannelage, modelage, moulage, béton, bois, métal, plâtre, logiciel SoftImage);
 - photographie (prise de vue, chambre noire, logiciel Photoshop);
 - vidéographie (scénarisation, tournage, montage numérique sur logiciels Edit et Première);
 - animation 2D et 3D;
 - modélisation (logiciel SoftImage 3D).
- Pour l'apprentissage de l'histoire de l'art depuis la préhistoire jusqu'aux formes artistiques les plus contemporaines.

CONDITIONS D'ADMISSION

- Répondre aux conditions d'admission au collégial
- Aucun autre préalable spécifique

PRINCIPALES ORIENTATIONS UNIVERSITAIRES

Animation 2D et 3D	Design graphique
Architecture	Design intérieur
Art-thérapie	Design industriel
Arts médiatiques	Enseignement des arts
Arts plastiques	Film d'animation
Bande dessinée	Histoire de l'art
Cinéma et vidéo	Muséologie
Communication graphique	Photographie
Communication (médiats interactifs)	Scénographie
Design de l'environnement	Etc.

Compte tenu de leurs compétences créatives et artistiques, les finissants de ce programme seront, s'ils le désirent, des candidats de choix pour les institutions privées ou publiques offrant des formations professionnelles dans les nouvelles technologies (animation 2D et 3D, intégration multimédia, conception de jeux, etc.).

