

Animation 3D en nouveaux médias



DÉBUT DE LA FORMATION

En août ou en janvier

FORMATION OFFERTE EN PRÉSENTIEL OU EN LIGNE

AU CŒUR DE LA VILLE DE QUÉBEC ET PRÈS DES STUDIOS

de jeux vidéo, d'animation
et d'effets visuels

PROXIMITÉ AVEC L'INDUSTRIE

Visites de différents studios
et rencontres avec des recruteurs

CONFÉRENCIERS DE L'INDUSTRIE

Partage de leurs expériences et
de leurs savoir-faire dans le cadre
d'un cours

RENCONTRE PRO-CARRIÈRE

Événement tenu entre les murs
du Collège permettant des rencontres
entre étudiants et recruteurs



**PROGRAMME ADMISSIBLE
À L'AIDE FINANCIÈRE AUX ÉTUDES**
Prêts et bourses



**CONDITIONS GÉNÉRALES
D'ADMISSION** (voir page 60)

PRINCIPAUX LOGICIELS UTILISÉS

Sujet à changement

- > Maya
- > ZBrush
- > Unreal
- > Substance
Painter/Designer
- > Photoshop
- > Nuke

PROFIL DU CANDIDAT

Le candidat recherché possède une affinité toute particulière avec le domaine des arts visuels, le traitement numérique des images, l'animation, les jeux vidéo, le cinéma ou la vidéo. Il est également intéressé par l'esthétisme spécifique des images numériques et cinématographiques. Il aime dessiner, travailler en équipe et utiliser l'ordinateur comme outil de travail. Il est autonome, dynamique et créatif.



BUT DU PROGRAMME

Le programme Animation 3D en nouveaux médias mène à une attestation d'études collégiales. Il est d'une durée de trois sessions. Pendant sa formation, l'étudiant est amené à développer ses compétences selon les différentes étapes d'une production en jeu vidéo, en cinéma d'animation ou en cinéma numérique.

Cette formation s'articule autour de connaissances générales sur l'usage et le rôle des nouveaux médias dans divers milieux de production tels que le cinéma d'animation et la création de jeux vidéo. Avec le soutien des professeurs œuvrant dans les domaines du jeu vidéo et du cinéma, l'étudiant sera en mesure de se spécialiser selon des compétences spécifiques au domaine de création choisi : modélisation, animation, texture, éclairage, effets visuels, intégration ou tout autre aspect relié à une production en nouveaux médias.

COMPÉTENCES

Après sa formation, l'animateur 3D est en mesure de participer aux différentes étapes de la production telles que l'idéation (scénarisation, design, scénarimage), la réalisation (modélisation, texture, coloration, éclairage, animation, intégration) et la postproduction (effets visuels).



PERSPECTIVES PROFESSIONNELLES

- > Studios de création de jeux vidéo
- > Studios d'animation
- > Studios d'effets visuels
- > Milieux de production faisant usage de concepts et de design spécialisés (architecture, archéologie, arts visuels, scénographie ou autres)
- > Compagnies d'arts graphiques, de publicité ou de productions corporatives
- > Entreprises de création d'environnements interactifs

POSTES OFFERTS

- > Animateur
- > Modeleur
- > Textureur
- > Éclairagiste
- > Artiste d'environnement
- > Artiste en effets visuels

NWE.1Z Animation 3D en nouveaux médias

Session 1

574-009-BT	Organisation et production numérique 1	45
574-010-BT	Culture visuelle et créative	45
574-014-BT	Représentation spatiale 1	45
574-015-BT	Introduction à la production 3D	60
574-016-BT	Animation 1	60
574-017-BT	Sculpture numérique 1	45
574-028-BT	Production virtuelle 1	45

Session 2

574-034-BT	Production virtuelle 2	45
574-020-BT	Représentation spatiale 2	45
574-021-BT	Production 3D : Modélisation	60
574-022-BT	Animation 2	60
574-023-BT	Production 3D : Coloration 1	60
574-024-BT	Sculpture numérique 2	45
574-025-BT	Traitement d'éléments visuels	60
574-033-BT	Système de contrôle pour l'animation	60

Session 3

574-111-BT	Photographie numérique	45
574-040-BT	Organisation et production numérique 2	45
574-767-BT	Projet de production en animation 3D	180
574-108-BT	Éclairage et technique de rendu	45
574-053-BT	Spécialisation 1	60
ou	574-052-BT Modélisation d'éléments 3D	
	574-038-BT Animation de personnages 1	
574-054-BT	Spécialisation 2	60
ou	574-044-BT Coloration d'éléments 3D	
	574-045-BT Animation de personnages 2	

- ☐ Formation générale
- ☐ Formation spécifique
- ☐ Spécialisation Création 3D
- ☐ Spécialisation Animation 3D

Grille de cours sujette à modifications

Nombre d'heures