AEC NWE.1Z

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

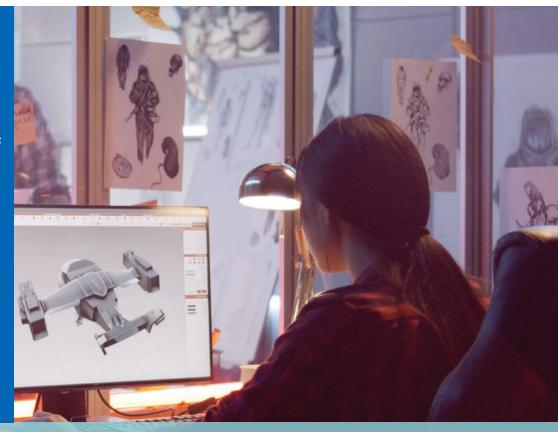
Visites de différents studios et rencontres avec des recruteurs

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.



bart.ca 418 522-3906 1 877 522-3906



BUT DU PROGRAMME

Le programme Animation 3D en nouveaux médias mène à trois sessions. Pendant sa formation, l'étudiant est amené à développer ses compétences selon les différentes étapes

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 au domaine de création choisi : modélisation, animation, texture, éclairage, effets visuels, intégration ou tout autre

COMPÉTENCES

Après sa formation, l'animateur 3D est en mesure de partiintégration) 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
- > Artiste
- > Modeleur
- d'environnement
- > Textureur
- > Artiste
- > Éclairagiste

en effets visuels

Session 1 574-009-BT 574-010-BT 574-014-BT 574-015-BT	Organisation et production numérique 1 Culture visuelle et créative Représentation spatiale 1 Introduction à la production 3D	45 45 45
574-010-BT 574-014-BT	Culture visuelle et créative Représentation spatiale 1 Introduction à la production 3D	45
574-014-BT	Représentation spatiale 1 Introduction à la production 3D	
	Introduction à la production 3D	45
574-015-BT	·	
		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 2 574-044-BT Coloration d'éléments 3D	60
ou	574-045-BT Animation de personnages 2	
☐ Formation générale ☐ Spécialisation Création 3D ☐ Spécialisation Animation 3D		Nombre d'heures
Grille de cours	sujette à modifications	- 0