

Animation 3D en nouveaux médias



DÉBUT DE LA FORMATION

En août et en janvier

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

Participation à différents ÉVÉNEMENTS DE L'INDUSTRIE

Au Collège Bart, j'ai eu la chance de développer mes compétences pour travailler dans l'industrie du jeu vidéo et, suite à ma formation, j'ai eu de belles opportunités sur le marché de l'emploi. L'équipe pédagogique est vraiment là pour t'aider à focaliser sur tes forces et améliorer tes lacunes. Cibler adéquatement ton rôle sur le marché du travail fait aussi partie de l'ADN du programme en Animation 3D en nouveaux médias auquel je me suis inscrit il y a quelques années. Si tu as envie de réussir et de travailler dans l'industrie du jeu, au Collège Bart tu auras tout ce qu'il te faut!

Marcus Lima

ARTISTE D'ENVIRONNEMENTS 3D CHEZ BEENOX



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.

PROFIL DES ENSEIGNANTS

Les enseignants ont tous à leur actif une expérience dans le domaine de l'animation 3D en nouveaux médias. Ils sont en contact régulier avec le marché du travail et sont une source d'information pertinente pour l'étudiant.



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



**CONDITIONS GÉNÉRALES
D'ADMISSION** (voir page 84)

PRINCIPAUX LOGICIELS UTILISÉS

Sujet à changement

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



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 consécutives. 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, éclairages, effets visuels pour le cinéma, 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

574-006-BT	Développement visuel	45
574-011-BT	Analyse de la fonction de travail	45
574-105-BT	Éclairage et techniques de rendu	60
574-111-BT	Photographie numérique	45
574-201-BT	Modélisation 1	75
574-204-BT	Modélisation de personnages 1	60
574-312-BT	Dessin de perspective	75
574-401-BT	Principes d'animation 1	75

Session 2

574-007-BT	Modélisation de personnages 2	60
574-104-BT	Coloration d'éléments visuels	60
574-115-BT	Traitement d'éléments visuels en 2D	75
574-202-BT	Modélisation 2	60
574-304-BT	Dessin d'anatomie	60
574-402-BT	Principes avancés d'animation	60
574-407-BT	Animation technique en 3D	75

Session 3

574-107-BT	Composition	45
574-404-BT	Animation de personnages en 3D	60
574-416-BT	Animation en temps réel	60
574-502-BT	Cinéma numérique et effets spéciaux	60
574-764-BT	Production	60

- Formation générale
- Formation spécifique

Grille de cours sujette à modifications

Nombre d'heures