

Production 3D : Modélisation et coloration



DÉBUT DE LA FORMATION

En août et en janvier

AU CŒUR DE LA VILLE DE QUÉBEC ET PRÈS DES STUDIOS

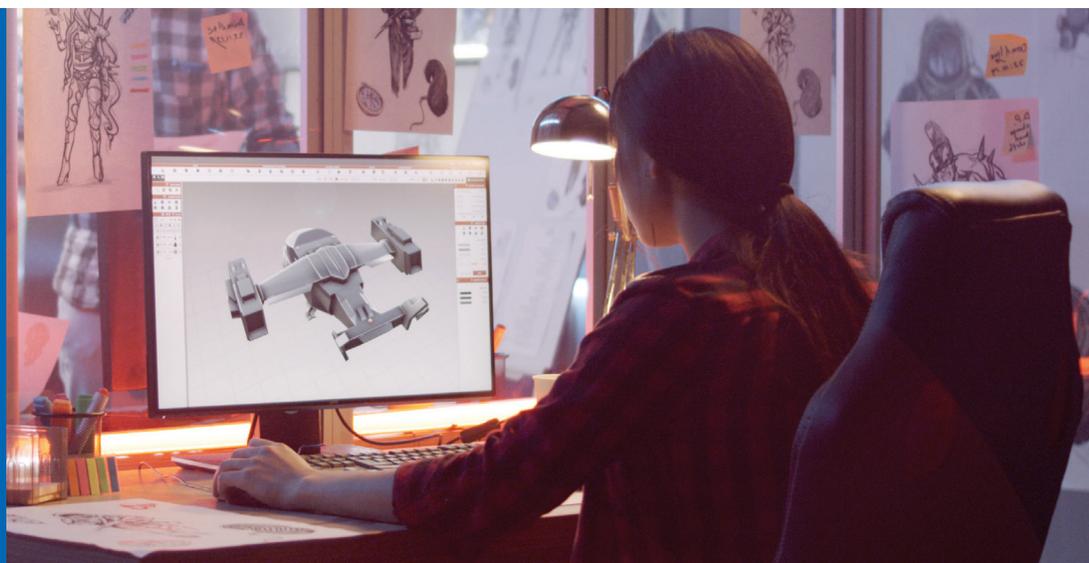
de jeux vidéo, d'animation
et d'effets visuels

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



CONDITIONS PARTICULIÈRES D'ADMISSION

Avoir de l'expérience ou une formation
dans un programme d'animation 3D
(AEC, DEC, BACC).

DOCUMENTS ADDITIONNELS REQUIS À L'ADMISSION

Présenter un portfolio démontrant ses
aptitudes en production 3D :
modélisation et coloration.



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



**CONDITIONS GÉNÉRALES
D'ADMISSION** (voir page 88)



PRINCIPAUX LOGICIELS UTILISÉS

Sujet à changement

- > Maya
- > ZBrush
- > Houdini
- > Blender
- > Mari
- > Substance Painter
- > Substance Designer
- > Reality Capture
- > Marvelous Designer
- > Marmoset Toolbag

PROFIL DU CANDIDAT

Le candidat recherché désire perfectionner ses méthodes de travail afin de développer ses aptitudes en production 3D. Le candidat doit avoir, soit de l'expérience, ou avoir obtenu une AEC, un DEC ou un BACC en animation 3D ou toute autre expérience pertinente en 3D.

PROFIL DES ENSEIGNANTS

Les enseignants ont tous à leur actif une expérience dans les domaines du cinéma d'animation, du jeu vidéo et des effets visuels. Ils sont en contact régulier avec le marché du travail et sont une source d'information pertinente pour l'étudiant.



BUT DU PROGRAMME

Le programme Production 3D : Modélisation et coloration mène à une attestation d'études collégiales et est d'une durée de deux sessions consécutives. Il vise à spécialiser des artistes 3D en modélisation et coloration pour la création de personnages, d'accessoires, de véhicules, de créatures ou d'environnements, qui seront en mesure de prendre en charge les activités de production liées au jeu vidéo, aux effets visuels ou à la production en cinéma d'animation.

Pendant sa formation, l'étudiant est amené à perfectionner ses compétences en modélisation et coloration d'objets 3D selon les étapes et les exigences d'une production en jeu vidéo et/ou en cinéma d'animation et/ou en effets visuels. Cette formation s'articule autour des connaissances précises sur les différentes méthodes de travail ainsi que sur les exigences techniques et artistiques en production.

Avec le soutien des professeurs œuvrant dans le domaine de l'animation, du jeu vidéo et des effets visuels, l'étudiant sera en mesure de se spécialiser selon des compétences spécifiques : modélisation et coloration d'objets de types mécanique ou organique.

COMPÉTENCES

Après sa formation, l'artiste 3D spécialisé en production 3D modélisation et coloration, sera en mesure d'intégrer une équipe de production afin de contribuer, selon ses capacités, à la création d'un film d'animation, d'un jeu vidéo ou d'effets visuels pour le cinéma et les séries télévisuelles.

PERSPECTIVES PROFESSIONNELLES

- > Entreprise de production de film d'animation 3D
- > Entreprise de production de jeu vidéo
- > Entreprise d'effets visuels pour le cinéma et les séries télévisuelles
- > Milieux de production faisant usage de concepts et de design spécialisés (architecture, arts visuels, scénographie)

POSTES OFFERTS

- > Modeleur de personnages et de créatures
- > Modeleur d'environnement, d'accessoires et/ou de véhicules
- > Artiste de texture environnements et personnages
- > Artiste de textures / lookdev (VFX)

NTL.10 Production 3D : Modélisation et coloration

Session 1

574-050-BT	Photogrammétrie 1	45
574-150-BT	Coloration 1 : surfaces rigides	90
574-160-BT	Techniques de rendu 1 : temps réel	75
574-280-BT	Modélisation 3D 1 : surfaces rigides	105
574-290-BT	Sculpture digitale 1 : surfaces rigides	90
574-350-BT	Dessin 1 : environnements et accessoires	75

Session 2

574-060-BT	Photogrammétrie 2	45
574-151-BT	Coloration 2 : surfaces organiques	90
574-170-BT	Techniques de rendu 2 : photoréalisme	75
574-281-BT	Modélisation 3D 2 : personnages et créatures	105
574-291-BT	Sculpture digitale 2 : personnages et créatures	90
574-351-BT	Dessin 2 : personnages	75

- Formation générale
- Formation spécifique

Grille de cours sujette à modifications

Nombre d'heures