

MODÉLISATION 3D ORIENTÉE JEU VIDÉO (NTLOS)

ATTESTATION D'ÉTUDES COLLÉGIALES

Contenu et certification

Ce programme est d'une durée de 1 320 heures soit 41 unités réparties sur 53 semaines et comprend les modules suivants :

- 1 320 heures de cours crédités menant à l'AEC dont 525 heures de projet de fin d'études ou stage;
- 25 heures en *Planification études-carrière* (pour les groupes d'Emploi-Québec);
- 20 heures constitution du porte-folio.

Objectifs du programme

Le programme vise à rendre les finissants capables de :

- Développer des habitudes de haut niveau en modélisation 3D;
- Développer des habiletés pour le travail d'équipe;
- Effectuer les tâches liées au métier de modelleur 3D;
- Oeuvrer efficacement au sein d'entreprises d'envergure variable ;
- S'adapter à un contexte technologique en constante évolution;
- Organiser son travail dans un contexte de production exigeant;
- Acquérir des compétences de base des métiers connexes;
- Développer sa culture personnelle.

Perspectives professionnelles

Les diplômés seront amenés à travailler au sein d'entreprises de conception et de réalisation de jeux vidéo qui sont en pleine croissance.

Le bilinguisme constitue un atout majeur.

Ressources enseignantes

Les formateurs sont majoritairement issus de l'industrie et sont reconnus pour être au faite de leur discipline.

Conditions d'admission

1. La personne doit posséder au minimum un diplôme d'études secondaires (**DES**) ou un **DEP** et une expérience dans le domaine jugée suffisante par le Service de la formation aux entreprises du cégep du Vieux Montréal et satisfaire à l'une ou l'autre des conditions suivantes :
 - Avoir interrompu ses études pendant au moins deux sessions consécutives ou une année scolaire;
 - Être visée par une entente conclue entre le Collège et Emploi-Québec;
 - Avoir complété au moins une année d'études postsecondaires échelonnée sur une période d'un an ou plus.
2. La personne possède préférablement un diplôme postsecondaire dans le domaine ou un domaine connexe.
3. Lors de l'entrevue de sélection, la personne doit présenter dix (10) œuvres, soit 3 décors intérieurs et extérieurs; 3 personnages originaux conçus par le candidat; 3 objets : accessoires, véhicule, gadget, etc.) et 1 œuvre (sculpture, photographie, etc.).
4. La personne doit réussir le test d'admission qui permettra d'évaluer ses aptitudes en français, anglais et culture générale, et en dessin de même que sa perception spatiale.
5. La personne doit se qualifier lors d'une entrevue de sélection.

Frais de scolarité

Selon la source de financement (Emploi-Québec ou ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport MELLS). Si le programme est financé par le MELLS, l'étudiant paye les frais d'administration/inscription ainsi que le matériel didactique obligatoire. Il est admissible au programme d'aide financière du ministère du Loisir et du Sport

Les prestataires d'Emploi-Québec, de la CSST, de la SAAQ, etc., doivent contacter préalablement leur agent

Renseignements

Pour tout renseignement, veuillez composer le **514-982-3401**.



LISTE DES COURS

INTRODUCTION À LA MODÉLISATION ET À L'ANIMATION 3D	90 heures
DESIGN ET DÉVELOPPEMENT DE JEU	60 heures
DOMAINE DU JEU	45 heures
TECHNIQUES DE DESSIN	45 heures
EXPLORATION DU MILIEU PROFESSIONNEL I	45 heures
CRÉATIVITÉ APPLIQUÉE EN MODÉLISATION 3D	45 heures
INFOGRAPHIE 3D AVANCÉE	45 heures
IMAGERIE NUMÉRIQUE ET TEXTURES	45 heures
MODÉLISATION DE L'ENVIRONNEMENT	60 heures
MODÉLISATION DE PERSONNAGES	60 heures
TECHNIQUES DE DESSIN INFORMATISÉ	45 heures
ANALYSE CRITIQUE DE CONTENUS VISUELS	45 heures
ÉCLAIRAGE ET RENDU	60 heures
MATÉRIAUX ET PROPRIÉTÉ DES SURFACES	60 heures
EXPLORATION DU MILIEU PROFESSIONNEL II	45 heures
PROJET INTÉGRATEUR EN PRODUCTION NUMÉRIQUE EN MODÉLISATION	405 heures
PROCESSUS DE PRODUCTION	120 heures
OU	
STAGE EN MODÉLISATION	525 heures

