

# 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 préférentiellement 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

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

