

Modélisation 3D orientée jeu vidéo

AEC (Attestation d'études collégiales)

DÉBUT : Octobre 2008

DURÉE : 18 mois

CONDITIONS D'ADMISSION : Détenir un baccalauréat, admission sur concours.

Profil d'entrée

Le programme Techniques de modélisation 3D orientée jeu vidéo propose le développement d'habiletés techniques, principalement au niveau de la modélisation 3D. Les apprentissages couverts par ce programme réclament de pouvoir s'adapter à un contexte technologique en constante évolution, aux impératifs du travail d'équipe et à une situation de travail exigeante et parfois stressante.

Plus précisément, les candidats doivent satisfaire aux conditions suivantes :

- Aptitudes pour le travail d'équipe
- Aptitudes en communication orale et écrite
- Maîtrise de la langue française
- Bonne connaissance de l'anglais
- Créativité
- Souci du détail
- Sens de la précision et de la perfection
- Capacité de travailler avec des outils informatiques
- Usage de logiciels d'édition de texte et d'image
- Capacité à visualiser des consignes écrites
- Capacité d'analyser des textes
- Capacité d'être attentif à son environnement
- Sens de la conception et de l'innovation
- Sensibilité aux arts
- Capacité en dessin
- Intérêt pour les jeux vidéo

Buts Généraux de la formation

- Développer des habiletés 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

Diplôme

Délivré par le Collège d'Enseignement Général et Professionnel (CÉGEP) de Matane, Canada.

Perspectives d'emploi

Au sein d'entreprises de divertissement numérique, principalement chez Ubisoft et Sigma Technologies.

Grille de cours

<i>SESSION 1</i>	Introduction au domaine du jeu Introduction au design de jeu Introduction à l'Infographie 3D Illustration Infographie avancée Ateliers et conférences
<i>SESSION 2</i>	Techniques d'infographie 3D Modélisation de personnages Éclairage et rendu Matériaux Infographie 2D Analyse et critique de contenu Ateliers et conférences
<i>SESSION 3</i>	Projet de fin d'étude
<i>SESSION 4</i>	Stage d'une durée de 6 mois

Profil de sortie

À la fin de ce programme, l'étudiant sera en mesure d'accomplir toutes les tâches liées au métier de modelleur 3D. Il disposera de plus d'une bonne connaissance des différents maillons de la chaîne de production d'un jeu vidéo ainsi que des principales fonctions de travail des métiers connexes au sien. Il sera en mesure de modéliser les différents éléments d'un jeu, en conformité avec les indications fournies par le design de jeu, le scénario ainsi que par les directions artistique et technique du projet de jeu. Il pourra franchir les différentes étapes de la production des éléments d'un jeu (objets, lieux, environnements, personnages), de la compréhension juste des indications de départ jusqu'à leur intégration dans un éditeur de jeu, en passant par l'utilisation des techniques d'habillage des modèles et de leur optimisation dans un contexte de temps réel.

Montant des frais de scolarité

Les coûts de la formation seront assumés pour l'essentiel par Ubisoft et Sigma Technologies et pour partie par un prélèvement modique sur les premiers salaires.

Lieu de formation et coordonnées

Campus Ubisoft

2 rue 10

Lotissement Allaimoun 1

Route d'El Jadida

Casablanca, Maroc

20230

Tél. : 022 93 65 57

Fax : 022 93 65 59

E-mail : campusubisoftmaroc@cgmatane.qc.ca

www.campusubisoft.com
www.campusubisoft.ma