

INTRODUCTION À L'INFOGRAPHIE 3D (582-7H3-MT)

L'étudiant aborde les fonctionnalités de base d'un logiciel de modélisation 3D. Il modélise des objets de complexité variable, leur applique des matériaux et les éclaire.

INTRODUCTION À L'ANIMATION 3D (582-7J3-MT)

L'étudiant se familiarise avec les principaux outils et les fonctions de base d'un logiciel d'animation 3D. Il pratique différentes techniques d'animation de base et utilise des principes de base d'animation dans la réalisation de courtes séquences animées.

INTRODUCTION AU DESIGN DE JEU (582-7K3-MT)

L'étudiant se familiarise avec les concepts de base du design de jeu. Il analyse des jeux afin d'en identifier les principales composantes. Il applique les notions de design de niveau de jeu à la conception de niveaux de jeux simples sur la base d'indications proposées par l'enseignant. Il se familiarise avec les étapes de réalisation de niveaux de jeu. Enfin, il réalise une séquence de jeu à l'aide d'un logiciel d'esquisse 3D.

INTRODUCTION AU DOMAINE DU JEU (582-7G3-MT)

L'étudiant se familiarise avec le domaine du jeu. Il identifie les principaux acteurs de l'industrie, les différents publics cibles ainsi que les principales étapes de réalisation d'un jeu. Il identifie les différentes catégories de jeux et leurs liens avec les publics cibles. Il identifie les principaux événements de l'histoire du jeu. Il reconnaît les principales composantes d'un jeu ainsi que ses principaux ingrédients. Il identifie les différentes plateformes de jeu ainsi que leurs principales caractéristiques.

ILLUSTRATION (582-7L3-MT)

L'étudiant apprend des techniques de base de dessin. Il utilise le dessin comme moyen de représentation. Il réalise des dessins d'observation ainsi que des dessins techniques. L'étudiant apprend à utiliser un logiciel d'édition 2D. Enfin, il interprète les indications fournies par un scénarimage.

EXPLORATION DU MILIEU PROFESSIONNEL (582-7M3-MT)

L'étudiant découvre les domaines de l'industrie du jeu et les types d'emplois qu'on y offre. Il prend conscience des exigences du métier, y compris des règles d'éthique. Il acquiert des connaissances sur les caractéristiques, les conditions d'exercice, les activités propres au travail d'un artisan de jeu ainsi que les habiletés et comportements nécessaires à son exercice.

CRÉATIVITÉ APPLIQUÉE EN ANIMATION (582-7N3-MT)

L'étudiant prend conscience et exploite son potentiel créateur. Il s'initie à l'observation et à la connaissance des qualités visuelles du monde sensible. Il expérimente différentes techniques de créativité. Il applique une démarche de créativité dans un contexte adapté au domaine de l'animation.

CRÉATION DE SYSTÈMES ANIMABLES (582-7P3-MT)

L'étudiant utilise des fonctions de base et les principaux outils d'un logiciel d'animation 3D et les combine afin d'en faire un usage approfondi. Il se familiarise avec les concepts à la base de la création de systèmes animables.

PRINCIPES D'ANIMATION (582-7Q3-MT)

L'étudiant se familiarise avec les principes de l'animation. Par l'observation d'événements du réel, il en identifie les caractéristiques. Il applique ces principes à la réalisation de différentes animations.

ÉTUDE DU MOUVEMENT INTERPRÉTÉ (582-8A4-MT)

L'étudiant effectue diverses observations dans le but de perfectionner sa compréhension du mouvement naturel. Il visionne des films, analyse des animations dans des jeux et partage les résultats de ses analyses au cours d'activités de communication (présentations, tables rondes, etc.).

ANIMATION DE PERSONNAGES (582-8A6-MT)

L'étudiant développe sa maîtrise des techniques d'animation de personnage. Il porte son attention à la réalisation d'animations crédibles qui tirent profit de l'utilisation des principes de l'animation. Il se fonde sur l'analyse de mouvements naturels pour animer des personnages. Il réalise enfin des animations faciales.

TECHNIQUES D'ANIMATION (582-8B6-MT)

L'étudiant se familiarise avec des techniques avancées d'animation. Il utilise des outils de base pour l'animation de personnage, il crée des systèmes d'animation et utilise des outils d'animation procédurale. Il réalise des animations en fonction de leur utilisation dans des jeux et il archive les fichiers sur le serveur à l'aide de logiciels de gestion de données.

PROJETS D'ANIMATION (582-8C6-MT)

L'étudiant réalise différentes animations portant sur des thèmes courants dans des jeux. Il utilise des techniques avancées d'animation pour réaliser de courtes cinématiques mettant en scène des éléments déjà modélisés et appartenant à des thèmes différents.

COMMUNICATION ET INTERRELATIONS DANS LE MILIEU PROFESSIONNEL (582-8A3-MT)

L'étudiant apprend à maîtriser des habiletés en communication, en travail d'équipe, en relations interpersonnelles, à la gestion du temps et du stress. Il rédige des lettres de présentation et des curriculum vitae adaptés aux employeurs potentiels et développe des attitudes adéquates en entrevue.

PROJET DE FIN D'ÉTUDES ET PROJET INTÉGRATEUR (582-9P1-MT)

L'étudiant réalise un projet de jeu vidéo en équipe multidisciplinaire. Il tient compte des objectifs, contraintes et exigences du projet afin de répondre à la commande dans les délais prescrits. Il communique ses idées et interagit tout au long du développement du jeu vidéo. Il réunit les pièces constitutives de son portfolio et il y inclut ses meilleures productions.

TECHNIQUES COMPLÉMENTAIRES (582-9A3-MT)

L'étudiant se familiarise avec les nouvelles technologies et outils en émergence en appliquant les différentes techniques proposées. Il explore d'autres programmes spécialisés, utilisés dans l'industrie du domaine du jeu vidéo.

PROCESSUS DE PRODUCTION (582-9AM-MT)

L'étudiant s'intègre au sein d'une équipe de production et apprend à devenir proactif et assume les responsabilités qui lui sont assignées. Il fait preuve d'efficacité dans le cadre d'un processus de production en réalisation de jeu vidéo.

STAGE (582-9S1-MT)

L'étudiant réalise un stage en entreprise où il participe à la production d'un jeu vidéo ou d'un projet d'envergure en animation 3D. L'étudiant met en application plusieurs connaissances pratiques et complètes sa formation par l'acquisition de nouvelles connaissances plus spécifiques en fonction du milieu de stage. Ce stage se veut un tremplin vers le marché du travail.