

# Description des cours du programme

---

## Formation commune

### **Introduction au domaine du jeu (582-854-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 principales sources de stress inhérentes à la réalisation de jeux. Enfin, il apprend l'utilisation des équipements informatiques en usage dans l'industrie.

### **Illustration (582-863-MT)**

L'étudiant apprend des techniques de base de dessin. Il apprend à utiliser le dessin comme moyen de représentation. Il réalise des dessins d'observation ainsi que des dessins techniques. Enfin, il apprend à interpréter les indications fournies par un storyboard.

### **Introduction au design de jeu (582-864-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 jeu à la réalisation de jeux simples sur la base d'indications proposées par l'enseignant. Il se familiarise avec les techniques de réalisation de niveaux de jeu en utilisant les fonctions de base d'un éditeur de jeu connu.

### **Infographie 3D – I (582-874-MT)**

L'étudiant aborde les fonctionnalités de base d'un logiciel de modélisation 3D. Il apprend à modéliser des objets de complexité variable, à leur appliquer des matériaux et à les éclairer.

### **Animation 3D – I (582-884-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 il utilise des principes de base d'animation dans la réalisation de courtes séquences animées.

### **Analyse de jeu (582-894-MT)**

L'étudiant se familiarise avec les jeux vidéos. 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. Enfin, il identifie les différentes plateformes de jeu ainsi que leurs principales caractéristiques.

## Formation spécifique

### **Étude du mouvement interprété (582-905-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 (582-916-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.

### **Animation 3D – II (582-926-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 (582-936-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.

### **Projet de fin d'études – Animation (582-95Z-MT)**

L'étudiant réalise une série d'animations qui font état des compétences acquises durant sa formation. Il réunit les pièces constitutives de son portfolio et il y inclut ses animations.

## **OU**

### **Stage – Animation (582-95Z-MT)**

L'étudiant réalise un stage d'animation 3D dans une entreprise liée à la production de jeux vidéo.

### **Ateliers et conférences (582-994-MT)**

L'étudiant assiste à différents ateliers et conférences portant sur des sujets reliés à la production de jeux vidéo, ainsi que sur des sujets liés à l'exercice de son métier tels que l'organisation du travail, la gestion du stress, etc. Il réalise les exercices proposés durant les ateliers.