

## **AEC Techniques d'animation 3D orientée jeu**

Ce programme, conçu par compétences, vise à former des personnes aptes à exercer le métier d'animateur 3D au sein d'entreprises oeuvrant dans le domaine de la production de jeux vidéo.

La formation, d'une durée de 1125 heures, se subdivise en trois sessions de 15 semaines chacune.

### *Session 1*

Tout comme pour les autres programmes collégiaux offerts au Campus Ubisoft, cette première session consiste en une intégration initiale au monde du jeu vidéo. Elle comprendra donc des cours de base en modélisation et en animation 3D mais également en conception de jeux et de niveaux de jeux, afin de permettre une connaissance de base des autres secteurs liés à la production d'un jeu. L'étudiant sera également appelé à développer son sens critique dans le cadre d'analyse de jeux existants. De plus, elle abordera des notions importantes de l'industrie du jeu et de son histoire.

### *Session 2*

La deuxième session sera consacrée principalement à l'acquisition de compétences relatives à l'animation des éléments et des personnages présents dans un jeu. Elle développera la maîtrise des techniques avancées d'animation, techniques qui prennent en compte les contraintes propres au temps réel ainsi que l'acquisition de compétences relatives à l'utilisation des principes de l'animation. En plus d'aborder les nombreuses facettes de l'utilisation et de la maîtrise de logiciels d'animation, cette session entend supporter le développement d'un sens artistique aiguisé, qualité essentielle d'un animateur au sein d'une équipe de production de jeux.

### *Session 3*

La troisième session consiste à l'intégration des compétences développées dans le cadre des sessions précédentes. Elle permettra la réalisation d'un projet de fin d'études ainsi que le montage d'un portfolio individuel. Cette session entend préparer les finissants à une intégration harmonieuse sur le marché du travail.

### *Objectifs généraux*

Ce programme de formation a été conçu en tenant compte d'objectifs généraux essentiels à la réalisation d'un parcours académique.

Plus globalement, l'ensemble de la formation poursuit le développement de compétences générales relatives aux processus de communication, au travail d'équipe, à l'appropriation de mécanismes de veille et au développement d'une culture artistique et d'une culture du jeu. Enfin, la formation vise l'acquisition de compétences liées aux autres métiers concernés par le développement de jeux vidéo, ceci afin de faciliter la communication au sein des équipes de travail.