

AEC Techniques de modélisation 3D orientée jeu

Ce programme, conçu par compétences, vise à former des personnes aptes à exercer le métier de modelleur 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

Cette session initiale abordera les compétences de base nécessaires à l'acquisition des éléments plus spécifiques des techniques de modélisation. Ce premier bloc sera composé de cours touchant la conception de jeux et de niveaux de jeux ainsi que la modélisation et l'animation 3D. Cette session couvrira également des notions relatives à l'industrie du jeu, à son histoire, aux différents acteurs la composant ainsi qu'aux réalités du milieu et du marché du travail.

Session 2

La deuxième session se spécialise dans l'acquisition de compétences relatives à la modélisation des éléments constitutifs d'un jeu. Elle aborde la maîtrise des techniques avancées de modélisation des objets, des environnements et des personnages, techniques qui prennent en compte les contraintes propres au temps réel. Elle permettra à l'étudiant de concevoir et d'appliquer des matériaux et des textures. Cette session comportera l'apprentissage des techniques de conception et de réalisation des éclairages. Elle entend sensibiliser l'étudiant à l'importance du développement d'un sens critique.

Session 3

La troisième session complète le programme en permettant à l'étudiant d'appliquer les compétences acquises dans le cadre de réalisation d'un projet de fin d'études. Celui-ci sera développé dans des conditions similaires à celles retrouvées dans de nombreuses entreprises spécialisées dans la conception de jeux vidéo et intégrera les finissants des autres programmes au sein d'une équipe pluridisciplinaire. C'est dans le cadre de cette session que l'étudiant montera un portfolio composé de travaux réalisés dans le cadre de la formation sous la supervision des membres de l'équipe-programme.

Objectifs généraux

Bien que ce programme de formation soit de nature technique, il n'en comporte pas moins des objectifs généraux supportant le développement de compétences relatives aux processus de communication, au travail d'équipe, à l'appropriation de mécanismes de veille et au soutien d'une culture artistique et du jeu. Cette attestation d'études collégiales entend favoriser l'ouverture aux autres métiers concernés par le développement de jeux vidéo, ceci afin de faciliter la communication et la coordination au sein des équipes de travail.