

SOIR | 4 SESSIONS  
825 heures

AEC | EN LIGNE  
NTL.OY

Le programme de Modélisation 3D pour Jeux vidéo vous offre une formation approfondie sur l'utilisation de logiciels spécialisés tels que Zbrush ou 3ds Max pour créer des personnages, des environnements et des objets virtuels réalistes. Vous apprendrez les principes de la modélisation polygonale, du texturage, de l'éclairage et des effets visuels pour donner vie à des mondes virtuels. Vous acquerez également une compréhension des pipelines de production de jeux vidéo, des contraintes techniques, et de l'optimisation des ressources.

Tout au long du programme, les étudiants sont encouragés à développer leur créativité et à travailler sur des projets pratiques, leur permettant de constituer un portfolio solide pour leur future carrière dans l'industrie du jeu vidéo.

## Objectif de la formation

Le programme de modélisation 3D de jeux vidéo vous permettra d'acquérir les connaissances nécessaires à la conception et au développement des accessoires en 3D, des lieux et des personnages dans un jeu. Vous serez également en mesure de générer des images de synthèse et des rendus en 3D, avec l'éclairage et les textures appropriés. Au terme de ce programme, vous saurez concevoir un niveau de jeu complet.

## Perspectives d'emploi

- Modeleur 3D Généraliste
- Modeleur 3D spécialisé (personnage, environnement)
- Designer de niveau de jeu
- Artiste de texture
- Artiste de niveau
- Artiste technique
- Illustrateur 2D/3D

## Modes de formation

À distance mixte

- Programme combinant autoformation à votre rythme (asynchrone) et séances d'accompagnement avec un tuteur en direct (synchrone).

## Diplôme

Ce programme mène à l'obtention d'une attestation d'études collégiales (AEC).

## Conditions d'admission

Posséder une formation jugée suffisante et satisfaire au règlement sur le régime des études collégiales.

## Profil de l'étudiant

L'Explorateur à distance

- Vous possédez un sens artistique développé et une grande créativité;
- Vous êtes passionné par l'image, le design, le son et la technologie;
- Vous voulez apprendre les bases pour modéliser des univers de jeux vidéo en 3D;
- Vous avez une connaissance de base des outils informatiques;
- Vous êtes autonome et souhaitez étudier à votre rythme sans avoir à vous déplacer sur campus.

SOIR | 4 SESSIONS  
825 heures

AEC | EN LIGNE  
NTL.OY

## Cours spécifiques au programme

### Session 1

- Modélisation 3D (60 h)
- Industrie du jeu vidéo et processus de production (60 h)
- Textures et Langage visuel I (60 h)
- Introduction au design de jeux (45 h)

### Session 2

- Textures et Langage visuel II (60 h)
- Scénographie (45 h)
- Modélisation d'accessoires (60 h)
- Conception niveau de jeu (45 h)

### Session 3

- Modélisation de personnage (75 h)
- Modélisation de niveau de jeu (75 h)
- Techniques de rendu (45 h)

### Session 4

- Portfolio professionnel (45 h)
- Projet intégrateur (150 h)

\* Le Collège se réserve le droit de remplacer certains cours.

## Équipement minimum requis

- Système d'exploitation Microsoft® Windows 10 Professionnel.
- Processeur multicœur Intel® ou AMD® 32 bits ou 64 bits
- Mémoire vive minimum de 8GB RAM
- Disque Dur 1To
- Carte graphique compatible Direct 3D®, ou OpenGL®
- Accès internet Haute vitesse
- Fureteur internet
- Navigateur Chrome
- Résolution d'écran d'un minimum de 1920x1080 (recommandé)
- Carte de son
- Écouteurs et microphone
- Tablette graphique (voir spécification de l'enseignant)
- Logiciels d'application

## Logiciels utilisés

3Ds Max, Z-brush, Unreal, Photoshop, Suite Adobe Creative Cloud (recommandé)

\* À noter que certains logiciels ne sont pas compatibles avec les appareils Mac. Les étudiants sont responsables de vérifier leur compatibilité. Les logiciels et le matériel nécessaires au programme sont obligatoires et engageront des frais supplémentaires. Les tuteurs fourniront la liste des logiciels ainsi que les consignes pour se les procurer à meilleurs prix.