



4 SESSIONS
1395 heures

AEC
NTL.1G

Lancez votre carrière en création de jeux vidéo avec notre formation AEC reconnue! Développée en collaboration avec les leaders mondiaux de l'édition et de la création de jeux vidéo, cette formation mène à une carrière de concepteur 3D, artiste 3D, modelleur ou animateur professionnel.

Apprenez, entre autres, à créer, monter et réaliser différents types d'animation de jeux vidéo comme des personnages, des décors et des images en mouvement et en 3D, ou encore à modéliser les différents éléments du jeu.

Les étudiants ont l'occasion de s'exercer sur des logiciels de création de jeux vidéo de pointe tels que 3ds Max, ZBrush, Photoshop, Unreal Engine 4 et Unity.

Lors d'une session consacrée à reproduire la réalité de l'industrie, les étudiants apprendront à créer leur propre jeu vidéo en équipe. Au terme de cette session, ils ont l'occasion de présenter leur demo reel (bande démo) devant un jury composé de professionnels du domaine du jeu vidéo.

Soucieux de rester à l'avant-garde de l'industrie, le Collège LaSalle est le premier à Montréal à intégrer la réalité virtuelle dans ses formations AEC en jeux vidéo.

Plusieurs diplômés du Collège LaSalle travaillent aujourd'hui pour les grands noms de l'industrie du jeu vidéo à Montréal comme Ubisoft, Electronic Arts, Eidos et WB Games. Passez vous aussi au prochain niveau!

Cette formation AEC en jeux vidéo est offerte aux campus de Montréal et de Laval*.

*La disponibilité peut varier selon les sessions.

Diplôme

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

Perspectives d'emploi

- Artiste généraliste de jeux vidéo;
- Concepteur de personnages;
- Concepteur d'environnements;
- Concepteur d'effets spéciaux;
- Animateur.

Objectif de la formation

L'AEC en Création 3D pour jeux vidéo vous permettra de concevoir les textures et l'apparence des personnages des jeux vidéo les plus épatants. En vous spécialisant dans la création 3D, vous aurez la chance d'animer les principaux éléments d'un jeu.

Conditions d'admission

- Posséder des connaissances jugées suffisantes en informatique;
- Posséder une formation jugée suffisante et satisfaire au règlement sur le régime des études collégiales.





4 SESSIONS
1395 heures

AEC
NTL.1G

Avantages

- Formation sur 3ds Max, ZBrush, Photoshop, Substance Painter/Designer, Unreal Engine 4 et Unity;
- Création en équipe d'un jeu vidéo intégral pendant une session complète, simulant la structure des équipes de travail dans l'industrie;
- Création d'un portfolio afin de faciliter l'intégration au marché du travail;
- Présentation devant un jury constitué d'enseignants et de représentants de l'industrie à la dernière session;
- Enseignants issus de studios de création de jeux vidéo.

Cours spécifiques au programme

- Introduction au domaine du jeu vidéo (45 h)
- Modélisation (60 h)
- Texture (60 h)
- Animation (45 h)
- Design de jeu (60 h)
- Dessin (60 h)
- Programmation visuelle (45 h)
- Pratique et éthique professionnelle (60 h)
- Demo reel (90 h)
- Production en réalité virtuelle (120 h)
- VFX pour jeu vidéo (60 h)
- Simulation de production (360 h)
- Dessin numérique (60 h)
- Conception d'environnements (60 h)
- Conception de personnages (90 h)
- Création de systèmes animables (60 h)
- Animation avancée (60 h)

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

Remarque

Veuillez noter que certains cours sont offerts en ligne en mode synchrone sur la plateforme Adobe Connect.

* Matériel académique principalement en anglais.

Profil de l'étudiant

Le Geek créatif

- Vous possédez un sens artistique développé et une grande créativité;
- Vous avez un goût prononcé pour les nouvelles technologies en jeux vidéo;
- Vous souhaitez animer les personnages et les environnements des jeux vidéo;
- Vous remarquez chaque détail visuel d'un jeu vidéo;
- Vous aimez travailler en équipe.

Compétences développées

- Comprendre et appliquer un budget de production, une méthodologie, un calendrier et des mécanismes de contrôle;
- Analyser et créer des éléments de design, en respectant un script et une période de temps définie;
- Concevoir, modéliser et texturer des éléments 3D tels que des personnages, des objets ou des environnements;
- Maîtriser les principes de l'animation de personnages dans les jeux vidéo;
- Produire des effets spéciaux dans les moteurs de jeu.

Technologies utilisées

3ds Max, ZBrush, Photoshop, Substance Painter/Designer, Unreal Engine 4 et Unity.

Modes de formation

Sur campus

- Aux campus de Montréal et de Laval.

Club informatique

L'école est dotée d'un club informatique qui est administré par des étudiants pour l'aide et le support aux nouveaux inscrits dans les programmes informatiques ainsi que pour l'organisation d'activités sportives et culturelles.

