

LISTE DES COURS BACCALAURÉAT EN ANIMATION 3D ET EN DESIGN NUMÉRIQUE (7179)

JEU VIDÉO

NAND110	Pratique des principes de l'animation I	3	AUTOMNE Trimestre
NAND111	Procédés photographiques pour l'image de synthèse	3	
NAND113	Design : approche pratique et artistique	3	
NAND114	Image numérique : art et histoire	3	
NAND118	Pratique de la création 3D	3	
CRÉDITS : 15			

1

NAND121	Analyse filmique et prévisualisation	3	HIVER Trimestre
NAND133	Pratique de l'animation en temps réel (NAND110)	3	
NAND136	Pratique de la création 3D en temps réel (NAND118)	3	
NAND158	Design de jeu : fondements	3	
NAND168	Étude des moteurs de jeu	3	
CRÉDITS : 15			

2

NAND202	Direction artistique : conception et applications	3	AUTOMNE Trimestre
NAND207	Création d'environnements rendus en temps réel (NAND136)	3	
NAND208	Pratique de l'animation en temps réel II (NAND133)	3	
NAND232	Sculpture numérique de personnages	3	
8IFG145	Cours d'enrichissement – Gestion de projets informatiques	3	
CRÉDITS : 15			

3

NAND204	Pratique de l'éclairage et du rendu en temps réel	3	HIVER Trimestre
NAND205	Rendus de surfaces et effets	3	
NAND206	Projet : conception d'un niveau de jeu	3	
XXXXXX	Cours d'enrichissement hors discipline	3	
NAND169	Prototypage dans un moteur de jeu	3	
CRÉDIT : 15			

4

NAND302	Projet de synthèse : Démarche et prototypage	3	AUTOMNE Trimestre
NAND307	Projet : production d'un niveau de jeu (NAND118 et NAND206)	6	
NAND220	Effets spéciaux et simulation rendus en temps réel	3	
NAND4XX	Cours profil au choix *	3	
CRÉDITS : 15			

5

NAND301	Contexte et éthique de production	3	HIVER Trimestre
NAND313	Projet de synthèse : Réalisation (NAND206 et NAND302)	6	
NAND4XX	Cours profil au choix *	3	
NAND4XX	Cours profil au choix *	3	
CRÉDITS : 15			

6

EFFETS VISUELS POUR FILM ET VIDÉO

NAND110	Pratique des principes de l'animation I	3
NAND111	Procédés photographiques pour l'image de synthèse	3
NAND113	Design : approche pratique et artistique	3
NAND114	Image numérique : art et histoire	3
NAND117	Pratique de l'image de synthèse I	3
CRÉDITS : 15		

NAND121	Analyse filmique et prévisualisation	3
NAND137	Pratique de l'image de synthèse II (NAND117)	3
NAND138	Pratique des principes de l'animation numérique II (NAND110 et NAND117)	3
1AND207	Science et phénomènes physiques	3
NAND147	Pratique de la sculpture numérique	3
CRÉDITS : 15		

NAND209	Intégration d'images I (compositing I)	3
NAND217	Le photoréalisme dans l'art numérique	3
NAND218	Pratique de la peinture numérique : volume et surfaces (NAND137)	3
NAND219	Armature (rigging) pour les effets visuels et l'animation	3
NAND141	Pratique de l'éclairage pour les effets visuels et l'animation	3
NAND251	Projet: conception d'un film d'animation	3
CRÉDITS : 15		

NAND211	Intégration d'images II (compositing II) (NAND209)	3
NAND214	Architecture de production d'effets numériques (Pipeline)	3
NAND266	Projet : production d'un film d'animation (NAND117 et NAND251)	6
4ETH124	Cours d'enrichissement – Enjeux éthiques de la pratique professionnelle	3
CRÉDIT : 15		

NAND215	Simulation d'effets dynamiques et création procédurale	3
NAND302	Projet de synthèse : Démarche et prototypage	3
NAND360	Ateliers de simulation de production VFX	6
NAND4XX	Cours profil au choix *	3
CRÉDITS : 15		

NAND301	Contexte et éthique de production	3
NAND313	Projet de synthèse : Réalisation (NAND251 et NAND302)	6
NAND4XX	Cours profil au choix *	3
NAND4XX	Cours profil au choix *	3
CRÉDITS : 15		

LISTE DES COURS BACCALAURÉAT EN ANIMATION 3D ET EN DESIGN NUMÉRIQUE (7179)

*COURS PROFIL

Les cours profil sont offerts aux étudiants de 5^e et 6^e trimestres. Ils doivent choisir 9 crédits parmi la liste suivante :

OUVERTS AUX DEUX CONCENTRATIONS

NAND402	Mentorat	3
NAND403	Conception d'outils pour la création 3D	3
NAND411	Jeu, direction d'acteurs virtuel (NAND133 ou NAND138)	3
NAND412	Design d'environnements	3
NAND413	Design de personnages (NAND113)	3
NAND415	Animation et capture de mouvement	3
NAND421	Intégration d'images : études de cas (compositing)	3
NAND422	Animation de personnages (NAND411)	3
NAND423	Armature (rigging)	3
NAND425	Interactivité	3
NAND453	Stage court	3
NAND456	Stage long	6

SPÉCIFIQUES JEU VIDÉO

NAND424	Sculpture numérique avancée (NAND413)	3
NAND430	Design de jeu avancé	3
NAND432	Scénographie d'un niveau de jeu	3
NAND433	Création avancée d'environnements rendus en temps réel	3

SPÉCIFIQUES EFFETS VISUELS

NAND427	Simulation	3
NAND428	Environnement	3
NAND429	Décors numériques (matte painting) (NAND412)	3