
Microprogramme de 1er cycle en effets visuels pour le cinéma et la télévision - 0678

RESPONSABLE :

Simon Dor
514 844-0971 poste 6741

SCOLARITÉ :

15 crédits, Premier cycle

OBJECTIFS :

Ce microprogramme vise à développer les compétences conceptuelles, artistiques, techniques et professionnelles des étudiants désirant oeuvrer dans le domaine des effets visuels de haut niveau pour le cinéma et la télévision.

Il permet à l'étudiant de : se familiariser avec l'histoire des effets visuels numériques dans le domaine du cinéma, de la télévision et des nouveaux médias et développer sa culture visuelle à l'égard de cette sphère d'activité; comprendre les principes fondamentaux d'un flux opérationnel (workflow) et d'un pipeline de production conduisant à l'intégration d'effets numériques; acquérir les fondements théoriques et techniques permettant de manipuler adéquatement un environnement 3D et ses composantes dans une perspective d'effets visuels numériques; rechercher de nouvelles avenues d'expression artistique à travers une démarche créative et exploratoire; développer ses habiletés conceptuelles à travers des logiciels spécialisés utilisés par l'industrie des effets visuels.

CONDITIONS D'ADMISSION :

Base collégiale

Être titulaire d'un diplôme d'études collégiales (DEC) ou l'équivalent.

Le candidat devra soumettre un portfolio lors de sa demande d'admission en respectant les règles établies par l'UER. Au besoin, certains candidats pourraient être convoqués en entrevue.

Base études universitaires

Être titulaire d'un diplôme de baccalauréat ou l'équivalent.

Le candidat devra soumettre un portfolio lors de sa demande d'admission en respectant les règles établies par l'UER. Au besoin, certains candidats pourraient être convoqués en entrevue.

Base expérience

Être âgé d'au moins 21 ans et avoir oeuvré pendant au moins deux ans dans un domaine relié ou connexe.

Le candidat devra soumettre un portfolio lors de sa demande d'admission en respectant les règles établies par l'UER. Au besoin, certains candidats pourraient être convoqués en entrevue.

Capacité d'accueil limitée.

PLAN DE FORMATION :

AFV4000	Ateliers de création en effets visuels numériques (1 cr.)
EFV1100	Effets visuels : histoire et théorie (3 cr.)
EFV2100	Introduction aux images et aux effets visuels numériques (3 cr.)
EFV3100	Imagerie de synthèse : fondements (3 cr.)
PFV4100	Projet spécial (5 cr.) (EFV3100)

* : Disponible à distance

AFV4000

Ateliers de création en effets visuels numériques

Objectifs : Offrir aux étudiants la possibilité de participer à des activités qui leur permettront de côtoyer des professionnels et des chercheurs évoluant dans différentes sphères de la création 3D et des effets visuels. Exercer une veille technologique dans les domaines de la création 3D et des effets visuels.

Contenu : Les ateliers de création sont des activités pédagogiques ponctuelles en soutien à la programmation régulière des cours. Les ateliers de création se grefferont au cursus et permettront à l'étudiant, grâce à l'intervention de ressources ponctuelles aux expertises diverses et à sa participation à des événements liés au domaine, de mener à bien ses projets élaborés dans le cadre de sa formation et de se préparer à son insertion sur le marché du travail.

EFV1100

Effets visuels : histoire et théorie

Objectifs : Se familiariser avec l'histoire des effets visuels dans le domaine du cinéma, de la télévision et des nouveaux médias. Développer sa culture visuelle à l'égard de cette sphère d'activité.

Contenu : L'évolution de la signature visuelle, des technologies et des techniques au cours des années; leur raffinement; les technologies les plus récentes; veille technologique. Études des œuvres majeures du domaine. Tendances et enjeux actuels et à venir de l'industrie.

EFV2100

Introduction aux images et aux effets visuels numériques

Objectifs : S'initier aux différents aspects technologiques et techniques d'une production en vue de l'intégration d'effets visuels numériques. Maîtriser les fondements théoriques liés à l'imagerie numérique. Se familiariser avec les différentes méthodes et outils logiciels utilisés par l'industrie. Comprendre les principes fondamentaux d'un flux opérationnel (workflow) et d'un pipeline de production conduisant à l'intégration d'effets visuels numériques.

Contenu : Études de cas pratiques et concrets illustrant les interactions départementales. Présentation des différents modèles de fonctionnement d'une entreprise; d'une équipe généraliste à une structure départementale composées d'équipes spécialisées. Premiers exercices de création numérique. Présentation de méthodes logicielles de travail collaboratif en temps réel. Discussions sur les enjeux courants de l'industrie et des impacts de la mondialisation sur les clientèles et la mobilisation des ressources. Visite d'un laboratoire professionnel et familiarisation avec ses équipements.

EFV3100

Imagerie de synthèse : fondements

Objectifs : Acquérir les fondements

théoriques et techniques permettant de manipuler adéquatement un environnement 3D et ses composantes dans une perspective d'effets visuels numériques. Développer ses habiletés conceptuelles à travers des logiciels spécialisés, en passant par le processus d'idéation, le concept et la modélisation, jusqu'aux éclairages, aux rendus et à l'intégration finale. Rechercher de nouvelles avenues d'expression artistique à travers une démarche créative et exploratoire.

Contenu : Introduction à différentes techniques de modélisation; création d'objets et d'environnements simples; exploration de différentes fonctionnalités logicielles de création de textures, d'éclairages, de caméras, de rendus et d'intégration. Utilisation de l'environnement d'un logiciel 3D comme outil de création et d'expression artistique.

PFV4100

Projet spécial

Objectifs : Concevoir un projet synthèse en lien avec l'un des domaines de spécialisation explorés dans le cadre du programme (design numérique, matte painting et textures; sculpture numérique; animation 3D et effets visuels numériques; éclairages, ombres et rendus).

Contenu : Exercices d'idéation, élaboration d'un concept, scénarisation, conception d'un storyboard et d'une animatique, conception des designs, animation, intégration et rendus finaux.