

L'ÉVOLUTION PROFESSIONNELLE CERTIFIÉE



MÉDIA ET DIVERTISSEMENT



Cégep Limoilou

SERVICE AUX ENTREPRISES
FORMATION CONTINUE

Autodesk

Authorized Training Center
Centre de formation agréé

L'ÉVOLUTION PROFESSIONNELLE CERTIFIÉE



NOTRE MISSION

Assurer des services fiables et adaptés en formation et en consultation afin de soutenir l'évolution des compétences professionnelles des individus, ainsi que la performance et la compétitivité des entreprises.

SERVICE AUX ENTREPRISES

En tant que partenaire reconnu dans le milieu des affaires et comme acteur significatif du développement socio-économique, nous contribuons depuis plus de 30 ans à l'amélioration des compétences et de la performance des entreprises.

Par des conseils qui respectent vos besoins et votre réalité d'entreprise, nous vous aidons à évoluer avec fluidité dans une dynamique de haute compétitivité. Nous travaillons avec vous, toujours dans le but de vous apporter des bénéfices concrets et un retour rapide sur votre investissement.

FINANCEMENT DES PROJETS

Le Cégep Limoilou travaille en étroite collaboration avec Emploi-Québec pour l'ensemble de son offre de services aux entreprises. Différents programmes d'aide financière sont disponibles auprès d'Emploi-Québec.

Comme fournisseur qualifié sur la mesure d'appui à la productivité pour les entreprises manufacturières du Québec, par le ministère du Développement économique, de l'Innovation et de l'Exportation (MDEIE), le Cégep contribue à la réalisation de plans d'intervention pour lesquels les entreprises peuvent recevoir une subvention allant jusqu'à 40 000 \$.

NOTE AUX PARTICULIERS

Les formations décrites dans ce répertoire de cours sont aussi offertes aux individus plusieurs fois par année. Pour recevoir l'information sur la programmation, écrivez à sae@climoilou.qc.ca.

MÉDIA ET DIVERTISSEMENT

L'OFFRE DE FORMATIONS AUX ENTREPRISES

Le Service aux entreprises du Cégep Limoilou est un Centre de formation agréé Autodesk. Il peut offrir des formations qui répondent aux besoins particuliers de l'entreprise notamment pour l'amélioration des compétences de la main-d'œuvre soit par l'acquisition, le perfectionnement, la mise à jour et la reconnaissance des acquis des travailleurs. Elle peut se faire de plusieurs façons :

Formation standardisée

Les formations standardisées, présentées dans ce répertoire, sont des formations déjà structurées qui se veulent une solution pour répondre à des besoins précis de formation en entreprise.

Formation adaptée

Les formations standardisées apparaissant dans ce répertoire peuvent être adaptées pour les lier davantage aux caractéristiques de l'entreprise. L'organisation de la formation est alors faite selon la demande de l'entreprise.

Formation sur mesure

Les formations sur mesure se distinguent des autres formations parce qu'elles découlent d'une analyse préalable des besoins de formations réalisée spécifiquement pour l'entreprise. Le devis de formation est donc unique. Le contenu, l'approche pédagogique et l'organisation de la formation sont spécifiques aux objectifs et à la réalité de l'entreprise cliente.

LA CERTIFICATION

Chaque formation réussie donne droit à une attestation d'études de la Direction de la formation continue du Cégep Limoilou.

MÉDIA ET DIVERTISSEMENT

LES SERVICES-CONSEILS

La mise en place de solutions technologiques implique plusieurs aspects qui sont à la fois technologiques et humains. Le Centre de formation agréé Autodesk est en mesure de vous accompagner dans la mise en place de ces solutions et dans la gestion du changement.

Des ressources hautement qualifiées sont à même de vous assister dans la mise en place et le maintien de solutions technologiques. Qu'il soit question de choisir des logiciels ou de les implanter, de coordonner des projets ou d'adapter des solutions à des besoins précis, le Centre de formation agréé Autodesk est en mesure de mener à bien ces projets et d'assurer votre compétitivité.

Répertoire des activités

SMX-02	3D STUDIO MAX - MODÉLISATION	6
SMX-10	3D STUDIO MAX - ANIMATION	6
SMX-03	3D STUDIO MAX - TEXTURES	7
SMX-A1	3D STUDIO MAX - ÉCLAIRAGE ET RENDU	7
SMX-A2	3D STUDIO MAX - MISE À JOUR	8
SMX-11	3D STUDIO MAX - LES PARTICULES	8
MED-02	3D STUDIO MAX - MAXSCRIPT	9
SMX-X1	ÉCLAIRAGE AVEC MENTAL RAY	9
MED-05	ACTING POUR L'ANIMATION	10
MED-04	UNITY - L'ESSENTIEL	10
MEDI-AD	SKETCHUP - L'ESSENTIEL	11
MEDI-AB	AFTER EFFECT - NOTIONS DE BASE	11
SMC-06	COMPRESSION VIDÉO (CLEANER XL)	14
MED-03	COMBUSTION - L'ESSENTIEL	14
MEDI-X1	Z-BRUSH - L'ESSENTIEL	15
MEDI-Y1	MUDBOX - L'ESSENTIEL	15
PHO-N2	PHOTOSHOP - BASE ET INTERMÉDIAIRE	16
PHO-N3	PHOTOSHOP - AVANCÉ	16
MED-08	WORDPRESS : CRÉATION ET MISE À JOUR DE SITES WEB	17
MEDI-AA	ADOBE PREMIÈRE - L'ESSENTIEL	17
MEDI-AF	ADOBE ENCORE - L'ESSENTIEL	18
MEDI-AB	AFTER EFFECT - BASE	18
MED-03	DREAMWEAVER - L'ESSENTIEL	19
MED-09	DREAMWEAVER - CSS ET JAVASCRIPT	19
MED-07	CONCEPTION D'UN SITE WEB MOBILE	20
MED-06	CRÉATION D'UN SITE WEB À PARTIR DE MODÈLES GRATUITS	20
MED-10	LA BASE DU DESIGN GRAPHIQUE	21
MEDI-B2	TECHNIQUE DE CRÉATIVITÉ	21
MEDI-A1	FLASH - NOTIONS DE BASE	22
MEDI-A2	FLASH - ANIMATION	22
MEDI-B1	FLASH - ACTION SCRIPT	23
PHO-N1	PHOTOGRAPHIE NUMÉRIQUE	23

DURÉE :

56 heures

PRÉALABLE :

Windows de base

OBJECTIFS :

Créer des objets virtuels à l'aide du logiciel 3D Studio Max.
Modéliser des pièces en trois dimensions de façon à concevoir des objets virtuels.

CONTENU :

- Images de synthèse et animation
- Interface de 3DS Max
- Primitifs
- Modificateurs
- Objets éditables (Mesh et Poly)
- Transfert du 2D vers le 3D
- Objets composés
- Outils d'assemblage
- Importation et références externes
- Textures et éclairage de base

DURÉE :

42 heures

PRÉALABLE :3D Studio Max -
Modélisation**OBJECTIFS :**

Animer les objets d'une scène. Comprendre les grands principes de l'animation et utiliser efficacement plusieurs techniques.

CONTENU :

- Interpolation de mouvement
- Courbes d'animation
- Contraintes et contrôleurs de mouvement
- Liens hiérarchiques
- Squelettes d'animation
- Cinématique inverse
- Systèmes dynamiques
- « Reactor »
- Principes d'animation
- Animations de réaction

DURÉE :

35 heures

PRÉALABLE :3D Studio Max -
Modélisation**OBJECTIFS :**

Créer, modifier et optimiser les textures pour tous les objets d'une scène. Appliquer des textures complexes sur différents objets.

CONTENU :

- Éditeur de matériaux
- Bibliothèques
- « Shaders »
- Algorithmes de placage de textures
- Création de matériaux simples et complexes
- Matériaux uniques (modificateur Unwrap UVW)
- Placage et positionnement de textures

DURÉE :

35 heures

PRÉALABLE :3D Studio Max -
Modélisation**OBJECTIFS :**

Créer, modifier et optimiser tous les éclairages de votre scène.

CONTENU :

- Lumières et ombres
- Lumières photométriques
- Éclairage en trois points
- Systèmes d'éclairage
- Illumination globale
- Radiosité
- « Light Tracer »
- Éclairage HDRI
- Rendus et paramétrage
- Effets et éléments de rendu

SMX-A2

3D STUDIO MAX - MISE À JOUR

DURÉE :

14 heures

PRÉALABLE :

3D Studio Max -
Modélisation

OBJECTIF :

Appliquer les nouvelles fonctions du logiciel 3D Studio Max en vue de la réalisation de projets 3D.

CONTENU :

- Nouveautés de la nouvelle version

SMX-11

3D STUDIO MAX - LES PARTICULES

DURÉE :

42 heures

PRÉALABLE :

3D Studio Max -
Animation

OBJECTIFS :

Créer des effets spéciaux à l'aide de particules. Effectuer différents effets visuels.

CONTENU :

- Systèmes de particules de base
- Paramètres affectant les particules
- « PFlow »
- Effets atmosphériques

DURÉE :

21 heures

PRÉALABLE :3D Studio Max -
Animation**OBJECTIFS :**

Optimiser le temps de travail et créer, à l'aide d'un langage de programmation, une animation.

CONTENU :

- Introduction à la programmation MAXScript
- Macros
- Expressions
- Conditions
- Collections
- Boucles
- Fonctions
- Éditeur Visual MAXScript

DURÉE :

28 heures

PRÉALABLE :3D Studio Max - Éclairage
et rendu**OBJECTIF :**

Améliorer les éclairages et rendus en utilisant les lumières photométriques et Mental Ray.

CONTENU :

- Lumières photométriques et Mental Ray
- Photons, « Illumination Globale » et « Final Gathering »
- Matériaux de Mental Ray
- « MIP Production Shader »
- Rendus 3D et séparation des couches
- Rendus en lots

DURÉE :

21 heures

PRÉALABLE :

Aucun

OBJECTIF :

Explorer le jeu devant la caméra afin d'améliorer le réalisme de l'animation tout en définissant les étapes importantes des émotions humaines.

CONTENU :

- Bâtir une animation à partir du centre de masse du personnage
- Analyser le poids et l'équilibre de son personnage
- Connaître et respecter l'élément de traction dans les déplacements humains.
- Analyser les silhouettes des personnages et la compréhension de l'action
- Apprendre à respecter la personnalité du personnage
- Approfondir les subtilités des sentiments (colère, peur, joie, amour, tristesse)
- Définir les jeux réalisme, caricatural et «cartoon» (mouvements et expressions faciales)
- Découper distinctement les différents stades d'une émotion

DURÉE :

35 heures

PRÉALABLE :

Windows de base

OBJECTIF :

Créer une maquette de jeux vidéo en 3 dimensions, le tout dans un moteur de jeu de nouvelle génération très efficace et facile d'apprentissage.

CONTENU :

- Utiliser les fonctions et outils de l'engin 3D Unity
- Produire un terrain de jeu amusant, stimulant et respectant les besoins et les contraintes
- Positionner des objets préfabriqués
- Importer des objets 3D d'un logiciel 3D externe (3DS Max) vers Unity
- Importer des textures
- Intégrer des sons et de la musique dans les niveaux de jeu
- Faire évoluer un personnage à travers un environnement
- Générer des éléments interactifs
- Introduction aux scripts (codage)

MEDI-AD

SKETCHUP - L'ESSENTIEL

DURÉE :

14 heures

PRÉALABLE :

Windows de base

OBJECTIF :

Réaliser des maquettes et des esquisses 3D en exploitant les fonctionnalités de SketchUp.

CONTENU :

- Présentation du logiciel
- Configuration de l'environnement
- Utilisation des outils de dessin 2D, de transformation 3D, de modification, des calques et des composantes

MEDI-AB

AFTER EFFECT - NOTIONS DE BASE

DURÉE :

21 heures

PRÉALABLE :

Windows de base

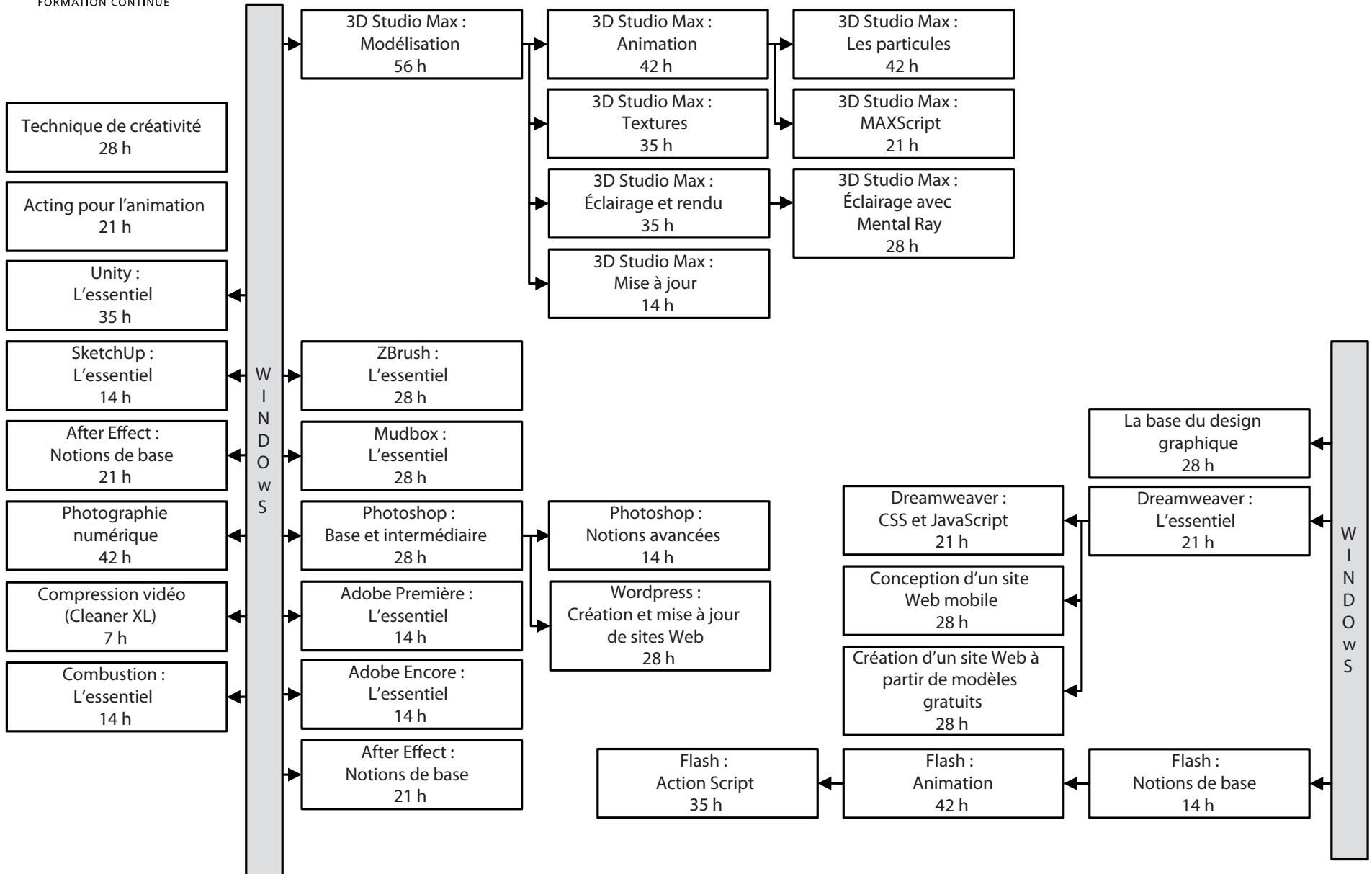
OBJECTIF :

Créer des effets spéciaux pour les vidéos.

CONTENU :

- Interface et bases de l'animation
- Points clés de l'animation
- Calques
- Masques et animation
- Effets
- Prévisualisation et exportation

Divertissement interactif



DURÉE :

7 heures

PRÉALABLE :

Windows de base

OBJECTIFS :

Optimiser la qualité, l'encodage et le poids final de vidéos numériques. Transformer, optimiser et encoder des vidéos numériques et ce pour plusieurs formats de diffusion.

CONTENU :

- Formats vidéo (ordinateur personnel, DVD, agenda électronique et téléphones cellulaires)
- Vidéo pour le Web
- Standards vidéo
- Codecs
- Gabarits (Templates)
- Correction colorimétrique (Color Correction)
- Édition audio
- Encodage et compression
- Dossiers surveillés (Watch Folder)

DURÉE :

35 heures

PRÉALABLE :

Windows de base

OBJECTIFS :

S'initier à l'animation graphique à l'aide du logiciel, créer et faire la composition d'images, sur l'animation et les principes qui la régissent ainsi que sur les standards télévisuels.

CONTENU :

- Introduction
- Espaces de travail
- Masques, création d'animation, outils de dessin
- Propriétés de surface
- Texte animé
- Caméras, effets d'éclairage, audio
- Rendus, rendus en réseau
- Filtres
- Vue schématique
- Capsules

MEDI-X1

Z-BRUSH - L'ESSENTIEL

DURÉE :

28 heures

PRÉALABLE :

Windows de base

OBJECTIFS :

Animer des personnages réels ou de fantaisie. Obtenir une animation réaliste de personnages.

CONTENU :

- Présentation de l'interface
- Palettes 2D de ZBrush
- Techniques de modelage 3D
- Masques
- « Projection Master »
- Création de textures

MEDI-Y1

MUDBOX - L'ESSENTIEL

DURÉE :

28 heures

PRÉALABLE :

Windows de base

OBJECTIF :

Acquérir les capacités de base nécessaires à l'utilisation du logiciel ZBrush dans la réalisation de projets 3D.

CONTENU :

- Présentation de l'interface
- Palettes 2D
- Techniques de modelage 3D
- Masques
- « Projection Master »
- Création de textures

PHO-N2

PHOTOSHOP - BASE ET INTERMÉDIAIRE

DURÉE :

28 heures

PRÉALABLE :

Windows de base

OBJECTIF :

Acquérir les capacités nécessaires pour utiliser le logiciel de traitement d'images Photoshop.

CONTENU :

- Environnement de travail
- Retouche photographique
- Sélection
- Techniques élémentaires des calques
- Masques et couches
- Retoucher et réparer
- Peindre

PHO-N3

PHOTOSHOP - AVANCÉ

DURÉE :

14 heures

PRÉALABLE :

Photoshop - intermédiaire

OBJECTIF :

Utiliser les techniques avancées de la création d'images sous Photoshop.

CONTENU :

- Image numérique
 - Codage des pixels
- Gestion des documents
- Modes de sélection
- Texte
- Palettes personnalisées
- Fonctionnalités
- Formats d'enregistrement et d'impression
- Scripts

MED-08

WORDPRESS : CRÉATION ET MISE À JOUR DE SITES WEB

DURÉE :

28 heures

PRÉALABLE :

Logiciel de traitement
d'images

OBJECTIFS :

Créer et gérer un site Web ou un blogue.

CONTENU :

- Définition et fonction d'un blogue
- Création d'un site de type Wordpress
- Utilisation des thèmes
- Publier du contenu
- Intégrer des médias
- Personnaliser la navigation
- Interagir avec d'autres utilisateurs

MEDI-AA

ADOBE PREMIÈRE - L'ESSENTIEL

DURÉE :

14 heures

PRÉALABLE :

Windows de base

OBJECTIF :

Créer à l'aide du logiciel.

CONTENU :

- Introduction à la vidéo numérique
- Règles de montage
- Transitions et types de montage
- Effets
- Titrage

MEDI-AF

ADOBE ENCORE - L'ESSENTIEL

DURÉE :

14 heures

PRÉALABLE :

Windows de base

OBJECTIF :

Apprendre les techniques de création de DVD interactif sur le logiciel Adobe Encore DVD.

CONTENU :

- Logiciel « d'Authoring » et ses possibilités
- Création d'un menu statique
- Création des menus animés
- Création de boutons personnalisés
- Transcodage des fichiers
- Création de chapitres
- Interactivité entre Photoshop et DVD Encore
- Programmation de boutons
- Transitions animées
- Gestion de la télécommande
- Création de jaquettes

MEDI-AB

AFTER EFFECT - BASE

DURÉE :

21 heures

PRÉALABLE :

Windows de base

OBJECTIF :

Créer des effets spéciaux pour les vidéos.

CONTENU :

- Interface et bases de l'animation
- Points clés de l'animation
- Calques
- Masques et animation
- Effets
- Prévisualisation et exportation

MED-03

DREAMWEAVER - L'ESSENTIEL

DURÉE :

21 heures

PRÉALABLE :

Windows de base

OBJECTIF :

Acquérir les compétences nécessaires à la conception d'un site internet de base.

CONTENU :

- Environnement Web
- Interface et préférences Dreamweaver
- Création de page HTML
- Insertion de textes et d'images
- Création d'hyperliens
- Insertion d'éléments Flash
- Insertion de tableaux
- Gestion d'un site
- Mise en page par tableau
- Mise en page avec conteneur <div>
- Publication d'un site
- Introduction aux feuilles de styles en cascade (CSS)

MED-09

DREAMWEAVER - CSS ET JAVASCRIPT

DURÉE :

21 heures

PRÉALABLE :

Dreamweaver - L'essentiel

OBJECTIFS :

Gérer efficacement la mise en page d'un site à l'aide du style en cascade. Agrémenter un site à l'aide de JavaScript.

CONTENU :

- Principe des feuilles de styles en cascade CSS
- Création, modification et affectation de styles
- Utilisation de feuilles de style externes
- Principe du JavaScript
- Création de scripts
- Insertion de scripts existants (visionneuse d'images, etc.)

MED-07

CONCEPTION D'UN SITE WEB MOBILE

DURÉE :

28 heures

PRÉALABLE :

Dreamweaver - L'essentiel

OBJECTIF :

Réaliser ou ajuster les sites Web en une version adaptée pour le format d'un téléphone cellulaire ou d'un appareil mobile.

CONTENU :

- Architecture de l'information
- Règles de base de la conception des interfaces
- Standards, XHTML et CSS
- Traitement des images et éléments multimédia
- Conception de contenus adaptés
- Règles de transition entre site Web et site Web mobile

MED-06

CRÉATION D'UN SITE WEB À PARTIR DE MODÈLES GRATUITS

DURÉE :

28 heures

PRÉALABLE :

Dreamweaver - L'essentiel

OBJECTIFS :

Réaliser un site Web à l'aide de thèmes prédéfinis et le propulser sur le Web en suivant les étapes logiques de mise en ligne.

CONTENU :

- Choisir le bon modèle de site Web
- Modifier le contenu visuel d'un site sans toucher la structure
- Modifier les styles (CSS)
- Créer des liens classiques de navigation
- Mettre en ligne un site Web (de la recherche du nom de domaine à l'installation sur un serveur)

MED-10

LA BASE DU DESIGN GRAPHIQUE

DURÉE :

28 heures

PRÉALABLE :

Windows de base

OBJECTIF :

Préparer la transmission d'une idée dans un concept visuel.

CONTENU :

- Créer des images et des figures en vue de transmettre un concept, une information ou un message
- Créer un document visant à présenter et promouvoir une image corporative
- Utiliser les différents modèles de la communication visuelle
- Établir des plans de lectures
- Véhiculer le message en fonction de la cible et du médium
- Choix de typographie et de couleurs

MEDI-B2

TECHNIQUE DE CRÉATIVITÉ

DURÉE :

28 heures

PRÉALABLE :

Windows de base

OBJECTIF :

Acquérir les compétences nécessaires à la conception d'un site internet de base.

CONTENU :

- Réfléchir, analyser et comprendre les principes et concepts de créativité
- Transposer la théorie dans la conception de projets créatifs
- Connaître et respecter les contraintes selon les mandats initiaux
- Participer et collaborer à des ateliers de créativité
- Expliquer sa démarche personnelle de créativité
- Analyser une problématique existante et trouver des solutions fonctionnelles et originales

MEDI-A1

FLASH - NOTIONS DE BASE

DURÉE :

14 heures

PRÉALABLE :

Windows de base

OBJECTIFS :

Acquérir les compétences nécessaires aux différents types d'animation, apprendre à publier efficacement ses animations sous différents formats.

CONTENU :

- Outils de dessin
- Ligne du temps (Timeline) et clés d'animation
- Différents types d'animation
- Principes d'animation
- Importation et utilisation d'images « Bitmap »
- Importation et utilisation de clips audio
- Masques, symboles, scènes
- Publication et projecteurs

MEDI-A2

FLASH - ANIMATION

DURÉE :

42 heures

PRÉALABLE :

Flash - Notions de base

OBJECTIF :

Acquérir les méthodes de création artistique et de développement nécessaires pour la production d'un jeu vidéo en Flash.

CONTENU :

- Détection de collision dans les jeux
- Manipulation dynamique des objets « MovieClip »
- Cycle des événements (marche, course, saut)
- Déplacements d'instances
- Gestion du son
- Boutons avancés
- Création de curseurs
- Courbe d'apprentissage et de difficultés dans le jeu vidéo
- Intégration du vidéo dans les animations
- Gestion du poids de l'animation
- Création d'exécutables
- Effets spéciaux en boucle

DURÉE :

35 heures

PRÉALABLE :

Flash - Animation

OBJECTIF :

Utiliser la programmation orientée objet « ActionScript » par le contrôle programmeur/utilisateur des propriétés d'un objet ainsi que par la navigation dans une application tout en introduisant un processus d'assurance qualité efficace.

CONTENU :

- Syntaxe ActionScript et programmation orientée objet
- Propriétés des objets
- Évènements
- Navigation
- Étiquettes et ancres
- Hiérarchie et contrôle des clips d'animation « MovieClip »
- Composants, comportements, variables, opérateurs
- Évènements claviers et souris
- Clips de préchargement (Preloaders)
- Collections (arrays), collisions (hitTest), dépannage

DURÉE :

42 heures

PRÉALABLE :

Windows de base

OBJECTIFS :

Découvrir et comprendre les aspects fondamentaux de la photographie numérique allant de l'appareil photo (ouverture, vitesse, mise au point, tailles et formats des images), à la composition photographique (sports, paysages, architecture, plantes, animaux, etc). Apprendre à contrôler la lumière pour réaliser des portraits naturels. Retoucher les images à l'aide du logiciel Adobe Photoshop.

CONTENU :

- Matériel et équipement
 - Types de caméras et équipement photographique
 - Ordinateurs, logiciels, imprimantes et services d'impression
- Composition photographique
 - Règles fondamentales
 - Photographies de paysages, d'action, de voyages, artistiques
 - Macrophotographie
- Manipulation des images
 - Image numérique (de l'appareil au logiciel)
 - Ajustements de base
 - Corriger les problèmes les plus courants
 - Restauration de photographies et procédés spéciaux

Domaines d'expertise

- Gestion de la production et gestion de la qualité
- Gestion des ressources humaines
- Gestion des systèmes d'information et de communication
- CDAO et divertissement interactif
- Gestion administrative et développement des affaires
- Développement durable



www.climoilou.qc.ca/serviceauxentreprises



Cégep Limoilou

SERVICE AUX ENTREPRISES
FORMATION CONTINUE

1300, 8^e Avenue, Québec (Québec) G1J 5L5

418.647.6613 • 1.866.388.6600