RUBIKA
MONTREAL

22/23

ANIMATION JEU VIDÉO

SERRE
NUMÉ-
RIQUE

BIENVENUE À RUBIKA !

Ancrée dans la tradition pédagogique du campus de Valenciennes, RUBIKA Montréal contribue à former des personnes à l'esprit ouvert, cultivées, compétentes et responsables. Nous avons à cœur de pouvoir vous préparer comme étant la relève dans les secteurs de l'Animation, du Jeu vidéo et des Effets Visuels, tant au niveau du savoir-faire que du savoir-être.

Centrée sur des relations personnalisées, conviviales et dynamiques, le campus donne la possibilité à chaque étudiant(e) de se découvrir et s'épanouir pleinement. La disponibilité et la concertation entre les différents intervenants, permettent de connaître, d'accompagner, de motiver et d'orienter individuellement le potentiel de chacun(e). En effet, la taille humaine de notre Campus (70/100 élèves avec 6 classes de 20/25 élèves) crée un climat favorable au développement.

Le campus est localisé dans le quartier du Mile-End, à proximité de grandes entreprises de nos secteurs (Ubisoft, Gameloft, Framestore – Oscar pour Blade Runner, Reel FX, Cinesite…). Nos professeurs ont d'ailleurs l'habitude de prendre un ascenseur ou de traverser une rue afin de nous rejoindre !

Au Canada, plus du tiers des emplois dans le secteur du Jeu sont concentrés sur l'île de Montréal (+10.000 emplois en 2019). Cette ville est devenue une plaque tournante de la recherche, de la création et de l'Innovation Numérique sur le plan international (Réalité virtuelle/Réalité augmentée/calcul GPU-Temps réel).

Si certains qualifient Montréal de « Hollywood du jeu vidéo », de plus en plus de grandes productions Hollywoodiennes choisissent également de réaliser leurs effets visuels et leurs films d'Animation dans des studios montréalais (+60 productions 2019). Ces secteurs connaissent, depuis six ans maintenant, une croissance annuelle moyenne de 26% ce qui vous offre, vous, futurs professionnel(les) talentueux(ses) des opportunités à venir exponentielles !

Cette gestion au quotidien ouverte sur le monde et les avancées technologiques, favorise l'intégration à Montréal, dans une culture Nord-Américaine, de jeunes étudiant(e)s internationaux en provenance de différents pays et d'univers. Cette richesse incontestée fait totalement partie de notre ADN que nous revendiquons.

Vous l'aurez compris, plus qu'une Formation, Rubika Montréal, c'est une expérience de vie !

Au plaisir de la partager et la co-créer avec vous.

Stéphane André
Directeur Général - RUBIKA

UNE ÉCOLE RECONNUE

RUBIKA est née du regroupement de trois écoles pionnières dans leur domaine : l'Institut Supérieur de Design (1988), Supinfocom (Animation, 1988) et Supinfogame (Jeu Vidéo, 2001). Créées par la Chambre de Commerce et d'Industrie du Grand Hainaut, ces écoles se sont distinguées par la mise en place d'**une pédagogie innovante au plus proche des besoins des entreprises**.

Riches et exigeantes, les formations dispensées par RUBIKA bénéficient d'**une solide reconnaissance des professionnels du cinéma d'animation, du jeu vidéo et du design.** L'école a été classée « Meilleure École Européenne d'Animation » par l'étude d'Animation Career Review (2019) et « Meilleure École Française de Jeu Vidéo » par Le Figaro Étudiant (depuis 2015).

Historiquement basée à **Valenciennes** (Nord), RUBIKA est également présente à **Montréal** (Canada), **Pune** (Inde) et **Nairobi** (Kenya). RUBIKA compte également **19 partenaires universitaires** dans plus de 10 pays. Cette ouverture internationale est indispensable pour accompagner le développement de nos métiers et **offrir des opportunités de mobilité** à nos étudiants.

Notre école s'illustre également par son **réseau de 4000 diplômés dans plus de 50 pays**. Cette présence aux quatre coins du globe est une chance et permet aux étudiants de rejoindre une communauté de talents dont la notoriété rayonne à travers le monde.

+ DE 4000 DIPLÔMÉS
DEPUIS 1988

+ DE 800 AWARDS
EN 30 ANS

+ DE 1500 ÉTUDIANTS
CHAQUE ANNÉE

+ DE 300 ENTREPRISES
PARTENAIRES

+ DE 90% PLACEMENT
EN ENTREPRISE

+ DE 44% DIPLÔMÉS
À L'ÉTRANGER

1ÈRE ÉCOLE EUROPÉENNE D'ANIMATION
ANIMATION CAREER REVIEW 2019

2ÈME ÉCOLE MONDIALE D'ANIMATION
ANIMATION CAREER REVIEW 2019

1ÈRE ÉCOLE FRANÇAISE DE JEU VIDÉO
LE FIGARO ÉTUDIANT DEPUIS 2015

+ DE 150 PRIX DE DESIGN REMPORTÉS
DEPUIS 1988

1 ÉCOLE, 4 CAMPUS

VALENCIENNES (FRANCE)

Créée à Valenciennes en 1988, RUBIKA garde un lien et une présence forte sur son territoire d'origine.

Depuis 2015, l'école est située à la Serre Numérique, **pôle d'excellence dédié aux métiers de l'image 3D et de la création numérique**. Le campus rassemble des espaces de travail, des entreprises, des laboratoires de recherche et des équipements technologiques : amphithéâtre 3D 4K, studio de prise de vue, espace de réalité virtuelle, render farm, powerwall, fablab…

MONTRÉAL (CANADA)

Depuis 2016, RUBIKA est présente à Montréal, **haut-lieu de la création numérique mondiale**, pour former aux métiers de l'animation et du jeu vidéo. Nos locaux se situent dans le quartier de Mile-End, parmi les grands studios du secteur.

Montréal est **une ville culturelle et cosmopolite**, qui attire les plus grands talents de la planète. Au-delà, Montréal est une porte d'entrée vers l'Amérique du Nord et ses grands centres de production.

RUBIKA PUNE (INDE)

Depuis plus de 10 ans, RUBIKA Pune propose un large éventail de formations supérieures en design industriel, animation et jeu vidéo.

Située à quelques kilomètres de Mumbai, **Pune est surnomée « l'Oxford de l'Est »** en raison des nombreuses écoles et universités que comporte la ville. Pune est également un centre technologique et industriel important, dont l'influence s'étend sur tout le continent asiatique.

RUBIKA NAIROBI (KENYA)

En 2019, **RUBIKA s'est s'associée à l'Africa Digital Media Institute (ADMI)** pour le lancement de deux programmes de formation supérieure en Animation et Jeu Vidéo.

Situé au cœur du quartier des affaires de Nairobi, au Kenya, le campus ADMI offre un espace de travail et des équipements de premier choix : salles de cours, studios de production (animation, prise de vue et de son), parc informatique, bibliothèque numérique...

PÉDAGOGIE & VALEURS

STRATÉGIE PÉDAGOGIQUE

RUBIKA est **une école de passionnés** où de jeunes créatifs reçoivent la formation, l'accompagnement et les ressources nécessaires pour transformer leur passion en une profession. Les programmes sont élaborés par **une équipe experte** et mis en œuvre par **plus de 250 intervenants professionnels**. Pour atteindre le niveau visé par le diplôme, nos étudiants sont confrontés à une **importante charge de travail** et à une **exigence de rigueur**.

MODÈLE PÉDAGOGIQUE

Notre modèle pédagogique vise un **équilibre entre enseignements culturels, artistiques et techniques.** Tout au long de leur formation, les étudiants sont challengés sur des projets individuels et collectifs. Cet **apprentissage par l'expérience** assure une professionnalisation rapide, forgeant l'**organisation personnelle** des étudiants et leur **culture du travail collaboratif**.

SOFT-SKILLS

RUBIKA accorde également une grande importance au développement des soft-skills, au savoir-être de chaque étudiant. Que ce soit via la gestion du stress, la capacité à communiquer, à travailler en équipe, ou à optimiser son intelligence émotionnelle, ces qualités permettent d'optimiser les hard-skills (compétences techniques) et d'**augmenter son efficacité au travail**.

NOS VALEURS

Fidèle à sa promesse pédagogique, fort d'une équipe d'intervenants passionnés, **RUBIKA pousse ses étudiants à se dépasser et à transcender leur créativité sur des projets originaux et innovants.** Cet état d'esprit s'intègre dans une approche globale reposant sur les valeurs fortes que sont le **respect**, l'**engagement**, la **confiance** et l'**audace**.

+ LE SAVIEZ-VOUS ?

RUBIKA est signataire d'une Charte Équité, Respect et Éthique nous engageant sur le respect de valeurs éthiques fondamentales : transparence, diversité et équité. Notre objectif est d'aboutir à plus de diversité au sein de nos effectifs. Ces problématiques nous touchent directement puisqu'elles sont rencontrées dans les industries auxquelles nous formons.

Xilam

LÉA COUSTY
PROMOTION 2018

Storyboard Artist
XILAM ANIMATION

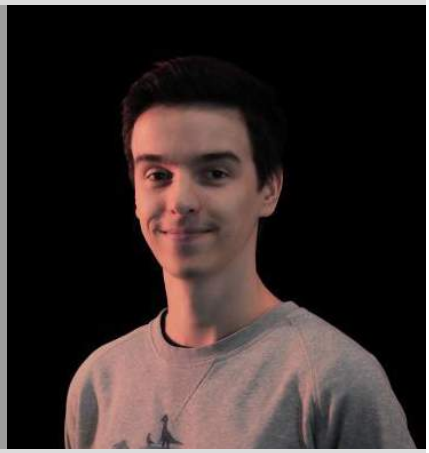
“ Je pense que RUBIKA forme certains des meilleurs artistes 3D français parce qu’elle leur apprend à apprendre. L’école m’a fait grandir sur beaucoup d’aspects. Personnellement, j’y ai gagné une famille ! ”

“ RUBIKA offre une approche généraliste qui m’a permis de découvrir les différents métiers du cinéma d’animation 3D et de choisir la branche qui me correspondant le mieux, à savoir le surfacing. ”

ILLUMINATION MACGUFF

THIBAUT WAMBRE
PROMOTION 2018

Set Surfacer
ILLUMINATION MAC GUFF



FRAMESTORE

BENOÎT LECAILTEL
PROMOTION 2016

Lighting Technical Director
FRAMESTORE

“ RUBIKA est un melting pot d’étudiants passionnés et motivés. La pédagogie s’avère un formidable tremplin pour entrer dans le secteur exigeant de la 3D et des effets visuels. ”

“ Pendant mon cursus à RUBIKA, j’ai pu me familiariser avec les différents métiers de la 3D. J’ai appris à mener des projets aussi bien d’un point de vue technique qu’artistique et cela m’a rendue proactive. ”

weta DIGITAL

SOLÈNE CHAN-LAM
PROMOTION 2018

Texture Artist
WETA DIGITAL

Aardman

SHELLEY PAGE
Animation Talent Consultant
AARDMAN ANIMATION

“L’excellence de RUBIKA se confirme d’année en année par les productions de ses étudiants. Les diplômés sont ainsi très prisés des studios d’animation et d’effets spéciaux numériques.”

“La formation de RUBIKA est très complète. Ses diplômés sont des professionnels qualifiés qui apportent beaucoup à nos productions en termes de qualité et de créativité.”

SHED

RENAUD CÔTÉ
President & Executive Producer
SHED (MONTREAL)

REEL FX
ANIMATION STUDIOS

EMMANUEL LAURENT
Production Manager
REEL FX (MONTREAL)

“Nous comptons plusieurs diplômés de RUBIKA au sein de notre studio. Leur regard artistique est aiguisé et leur formation leur permet d’être productifs sur des projets de haut-niveau.”

“Les étudiants de RUBIKA sont habitués à travailler en équipe sur des projets complexes. Cela leur permet de s’intégrer à nos productions et d’être rapidement opérationnels.”

UBISOFT

AMANDINE DOBROWOLSKI
Chargée de recrutement
UBISOFT MONTREUIL

RELATIONS ENTREPRISES

STAGES ET EMPLOI

Tout au long de la scolarité, **RUBIKA organise des événements permettant aux entreprises de venir recruter leurs futurs employés.** Ces rendez-vous permettent à nos étudiants de se confronter aux réalités du marché et aux professionnels d'identifier des profils correspondant à leurs besoins. **Chaque année, RUBIKA signe plus de 500 conventions de stage d'une durée de 4 semaines à 6 mois.** Un tiers de nos étudiants est embauché dans l'entreprise où il a effectué son stage de fin d'études. **90 % des étudiants trouvent un emploi dans l'année suivant l'obtention de leur diplôme.**

RÉSEAU ALUMNI

Les diplômés de RUBIKA forment **un réseau actif de plus de 5 000 alumni** travaillant partout dans le monde. L'association des diplômés de RUBIKA contribue à l'insertion professionnelle des étudiants en **favorisant leur accès à des opportunités de stage ou d'emploi**. Les diplômés sont également sollicités pour des **partages d'expérience avec nos étudiants**.

RÉSEAU DE PARTENAIRES

RUBIKA fonde son développement sur un réseau de partenariats actifs qui confère à l'école toute sa crédibilité. Plus que de simples partenaires, ces entreprises prennent part de manière active dans la formation de l'étudiant : conférences, master-classes, workshops, offres de stages, participation aux jurys de fin d'études... **L'occasion pour nos étudiants de multiplier les rencontres avec les entreprises et de construire leur réseau professionnel.**

+ PARTENAIRES INSTITUTIONNELS

RUBIKA est soutenue par les institutions locales et régionales. Elle est membre de la **CRGE** (Conférence Régionale des Grandes Écoles), du **SNJV** (Syndicat National du Jeu Vidéo), de **Cumulus** (Réseau Mondial des Grandes Écoles de Design) et du **RECA** (Réseau des Écoles Françaises de Cinéma d'Animation) et est identifiée comme un acteur majeur du numérique par des institutions locales telles que la **Chambre de Commerce et d'Industrie (CCI) du Grand Hainaut**, la Serre Numérique, **Valenciennes Métropole** ou encore la **Région Hauts-de-France**.

ILS NOUS FONT CONFIANCE

Aardman · cube · Disney · PIXAR · DreamWorks · Framestore Pictures · Illumination Macguff · Industrial · Mikros · MPC · studio soi · The Mill · Xilam · Amplitude · Ankama · Asobo Studio · nacon · CD Projekt · Cyanide Studio · Playwing · Quantic Dream · Sloclap · Ubisoft · Virtuos · Voodoo · Apple · Audi · BMW · Cartier · Decathlon · Ducati

UBISOFT

UN CAMPUS AU CŒUR DE MONTREAL

Depuis 2016, RUBIKA est présente à Montréal, haut-lieu de la création numérique mondiale, pour former aux métiers de l'animation et du jeu vidéo.

Les locaux se situent dans le Mile-End parmi les grands studios du secteur (Framestore, Ubisoft, Atelier Animation Cyber-connect…). Un environnement professionnel riche qui favorise l'insertion et l'épanouissement des étudiants. Spacieux et modernes, les équipements du campus viennent appuyer une pédagogie originale et innovante.

Classée 1ère ville au monde pour faire des études universitaires de premier cycle selon The Economist, Montréal offre une qualité de vie exceptionnelle.

Studios de jeu vidéo, d'animation, d'effets spéciaux numériques ou de design font de la ville aux 100 clochers une terre d'accueil pour les talents formés par RUBIKA. Au-delà de Montréal, cette implantation est une véritable porte d'entrée vers l'Amérique du Nord et ses grands centres de production (Los Angeles, San Francisco, Seattle, Toronto,…)

DES SECTEURS D'AVENIR

ANIMATION

1 DES 4 CENTRES
DE PRODUCTION EN EFFETS SPÉCIAUX AU MONDE

+DE 4 500
EMPLOIS À TEMPS PLEIN EN 2018

+DE 63 500 $CAN
SALAIRE MOYEN, EMPLOI HAUTE VALEUR AJOUTÉE

+DE 65%
AUGMENTATION EMPLOIS À 2020

JEU VIDÉO

5E CENTRE
MONDIAL DE PRODUCTION DE JEU VIDÉO

+DE 10 000
EMPLOIS À TEMPS PLEIN EN 2018

+DE 77 300 $CAN
SALAIRE MOYEN, EMPLOI HAUTE VALEUR AJOUTÉE

+DE 41%
EMPLOIS CANADIENS SONT À MONTRÉAL

FORMATIONS & DIPLÔMES

CLASSE PRÉPARATOIRE

La Classe Préparatoire est un programme optionnel d'un an conçu pour les étudiants non préparés qui souhaitent suivre une formation en arts numériques. Elle vise l'acquisition d'un développement artistique, de techniques de dessin numérique et l'initiation à la production de jeux vidéo et d'animations. À la fin du programme, les étudiants ont la possibilité de passer l'examen d'entrée au programme Tech-Art ou Animation, qui est inclus dans les frais de scolarité.

FORMATION TECH-ART

Le programme Tech-Art (Technical Artist) proposé à RUBIKA Montréal est une formation en trois ans visant à former des professionnels du jeu vidéo à la fois techniciens et artistes. Les étudiants apprennent à développer des projets de jeux vidéo, à la manière d'un studio professionnel. Les enseignements visent un équilibre entre matières artistiques, techniques et culturelles. À la fin de leur cursus, les étudiants qui réussissent recoivent deux diplômes, reconnus respectivement au Canada et en Europe.

FORMATION ANIMATION

Le programme animation de RUBIKA Montréal est une formation en trois ans conçue pour préparer aux métiers de l'animation. Les étudiants apprennent à créer des films d'animation en 2D et 3D grâce à la réalisation de projets de groupe. À la fin du cursus, les étudiants qui réussissent recoivent deux diplômes, reconnus respectivement au Canada et en Europe.

2 ATTESTATIONS D'ÉTUDES COLLÉGIALES CERTIFIÉES PAR LE MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION ET DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR

AEC TECH-ART

« Réalisation Artistique et Technique de Jeux Vidéo »
Reference : NTL.1M

AEC ANIMATION

«Réalisation d'un Film d'Animation Numérique»
Reference : NTL.1J

AEC est l'acronyme d'Attestation d'Études Collégiales. Ce diplôme vous permet d'obtenir un permis de travail, condition essentielle pour poursuivre une carrière professionnelle dans les studios canadiens.

En plus des diplômes AEC, les diplômés de RUBIKA Montréal obtiennent un **Certificat de réussite RUBIKA, équivalent à 180 ECTS** (European Credits System), garantissant aux étudiants la reconnaissance de leur compétences en France et en Europe.

RUBIKA MONTRÉAL

PLAN DES ÉTUDES

CLASSE PRÉPARATOIRE
1 ANNÉE

PROGRAMME ANIMATION ou PROGRAMME JEU VIDÉO
3 ANNÉES

P PRÉPA	1E ANNÉE	2E ANNÉE	3E ANNÉE
INTRODUCTION	FONDAMENTAUX	CONSOLIDATION	MISE EN PRATIQUE
+ 450 HEURES DE COURS INITIATION AUX ARTS NUMÉRIQUES ET DÉCOUVERTE DES DOMAINES DE L'ANIMATION ET DU JEU VIDÉO	+ 630 HEURES DE COURS + 58 HEURES DE WORKSHOPS PRODUCTION INDIVIDUELLE ET EN ÉQUIPE	+ 630 HEURES DE COURS + 58 HEURES DE WORKSHOPS PRODUCTION INDIVIDUELLE ET EN ÉQUIPE	+ 630 HEURES DE COURS + 58 HEURES DE WORKSHOPS PRODUCTION INDIVIDUELLE ET EN ÉQUIPE
	STAGE OPTIONNEL	STAGE OPTIONNEL	STAGE OPTIONNEL

DIPLÔMES JEU VIDÉO

CERTIFICAT
180 ECTS
CERTIFICAT DE RÉUSSITE RUBIKA

ATTESTATION OF COLLEGE STUDIES
RÉALISATION ARTISTIQUE & TECHNIQUE DE JEUX VIDÉO

CERTIFIÉS PAR LE MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION ET DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR

DIPLÔMES ANIMATION

CERTIFICAT
180 ECTS
CERTIFICAT DE RÉUSSITE RUBIKA

ATTESTATION OF COLLEGE STUDIES
RÉALISATION D'UN FILM D'ANIMATION NUMÉRIQUE

CERTIFIÉS PAR LE MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION ET DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR

CLASSE PRÉPARATOIRE ARTS NUMÉRIQUES

FORMATION

→ DURÉE : 1 AN
→ ACCÈS : SUR CONCOURS + ENTRETIEN + PORTFOLIO

PREPA ARTS NUMERIQUES

La Classe Préparatoire de RUBIKA Montréal permet de découvrir les univers de l'Animation et du Jeu Vidéo. Son objectif est la mise à niveau de ses apprenants, leur accompagnement dans la création d'un portfolio, d'un projet personnel et leur préparation aux concours d'entrée. S'il n'est pas indispensable d'être doué en dessin pour entrer en classe préparatoire, votre motivation, projet professionnel et goût pour les matières artistiques sont essentiels pour convaincre le jury d'admission

ADMISSION ET POURSUITE D'ÉTUDES

La formation s'adresse aux étudiants curieux et passionnés, dotés d'une base créative, souhaitant acquérir les bases pour s'orienter vers les métiers du jeu vidéo et de l'animation. Les étudiants sont sélectionnés sur concours, examen du dossier du candidat et entretien individuel.
À la suite de cette formation, ils peuvent s'orienter vers les filières suivantes : Bachelor Animation 2D/3D, Bachelor Tech-Art, Bachelor Game Art, et bien d'autres filières non exclusives à RUBIKA...

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

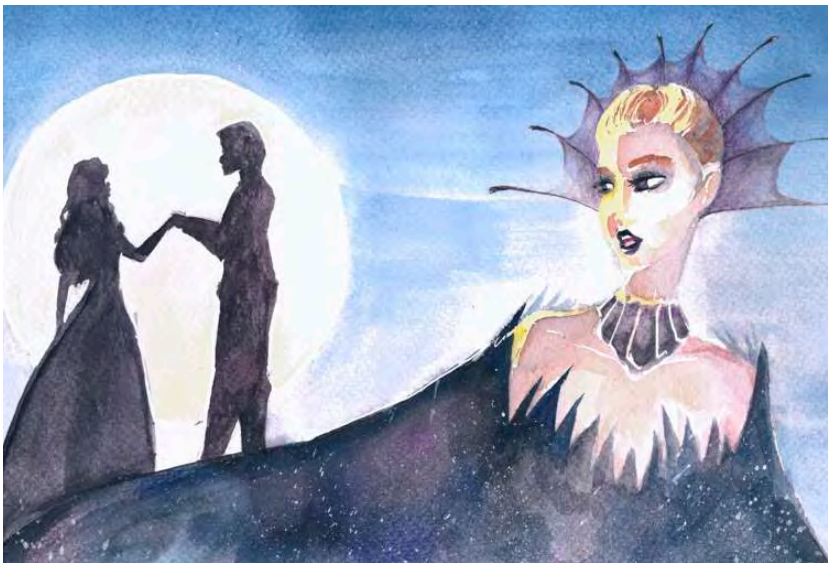
- Enrichir sa culture générale et artistique
- Découvrir les métiers de l'animation et du jeu vidéo
- Acquérir les outils et techniques clés de la création artistique
- Favoriser le travail en équipe et les échanges transdisciplinaires
- Développer ses capacités d'expression orales et artistiques
- Affiner son projet d'études
- Constituer son portfolio

ENSEIGNEMENTS

Animation : Histoire de l'Animation — Dessin d'observation — Dessiner un personnage — Couleur — Introduction à la sculpture — Typographie — Perspective et Décors — Introduction à l'Animation

Jeu Vidéo : Histoire du Jeu Vidéo — Initiation à la programmation — Initiation à la Suite Adobe — Board Game — Graphisme 3D — Introduction à Unity — Sound Design

Accompagnement : Projet personnel — Réalisation de ton portfolio — Création d'un boardgame - Création d'un jeu de plateforme 2D - Préparation aux concours



JEU VIDEO TECHNICAL ARTIST

FORMATION

→ DURÉE : 3 ANS
→ ACCÈS : SUR CONCOURS + ENTRETIEN + PORTFOLIO

TECH ART

NTL1.M RÉALISATION ARTISTIQUE ET TECHNIQUE DE JEUX VIDÉO

Dispensée sur le campus RUBIKA Montréal, la formation Tech Art forme des spécialistes « hybrides » entre la création artistique et la programmation.

Technique et exigeante, la formation place les étudiants dans des conditions similaires à celles d'un studio professionnel. Les étudiants apprennent à développer des projets de jeu vidéo en maîtrisant tout autant l'aspect créatif (création de matériaux procéduraux, shaders, systèmes de particules, effets spéciaux, habillage de jeux…) que la dimension technique (rigging, programmation, scripting, intégration…). Au-delà des outils créatifs, les étudiants apprennent à travailler en équipe et à superviser l'ensemble des étapes de production.

FICHE MÉTIER

Entre l'artiste et le programmeur, le Technical Artist est celui qui s'assure de la qualité graphique et des performances du jeu vidéo. Il conçoit et intègre des assets en respectant les intentions artistiques et les limites techniques des moteurs de jeu.

DÉBOUCHÉS

Technical Artist
Level Designer
Level Art
Modeler
Texturer
Grooming Artist,
VFX Artist
et bien d'autres...

AEC

RÉALISATION ARTISTIQUE ET TECHNIQUE DE JEUX VIDÉO

NTL.1M

CERTIFIÉE PAR LE MINISTÈRE DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR ET DE L'ÉDUCATION QUÉBECOIS

ENSEIGNEMENTS

Année 1 : Rôle de l'artiste technique — Histoire du film 3D et du Jeu Vidéo — Initiation à la programmation — Rédaction de document technique — Modélisation d'objets 3D — Création d'environnement 3D — Graphisme 2D — Anglais

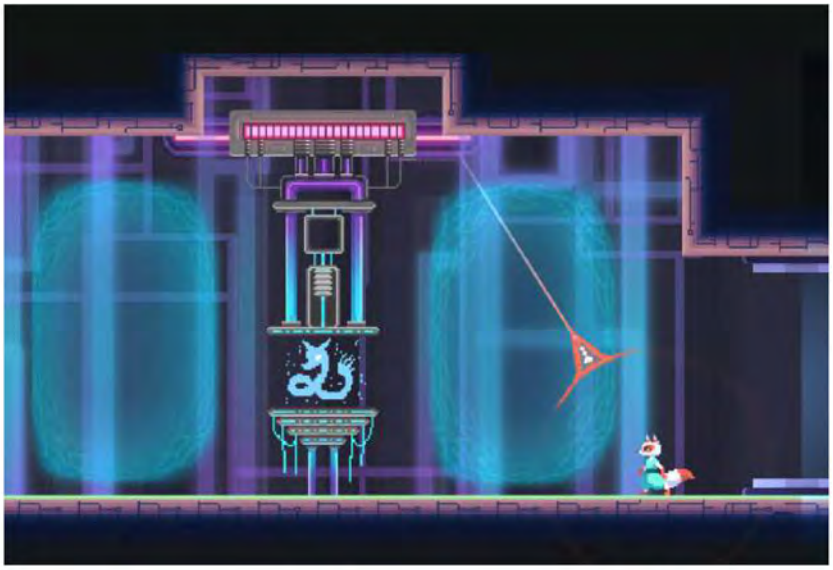
Année 2 : Programmation sur Unity — Communication — Modélisation de personnages 3D — Modélisation d'objets 3D — Création d'environnement 3D — Gestion de projet — Anglais

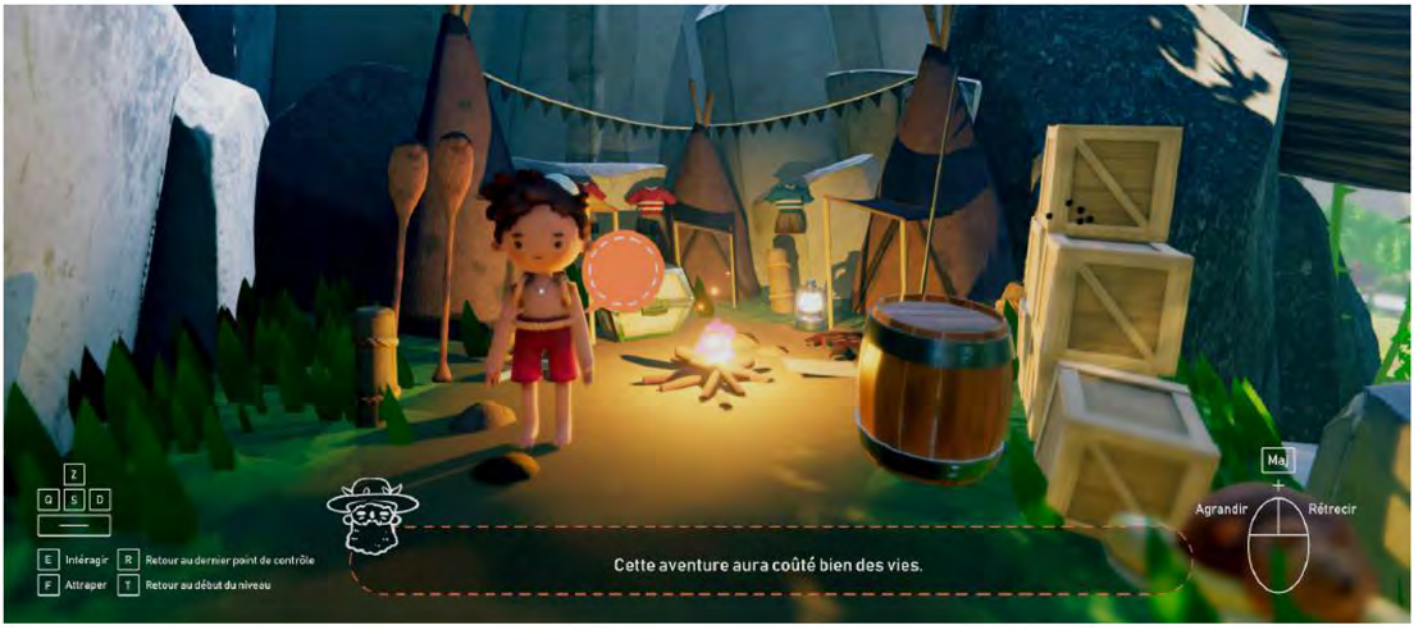
Année 3 : Communication — Modélisation de personnages 3D — Modélisation d'objets 3D — Création d'environnement 3D — Programmation dans moteur de jeu — Gestion de projet — Anglais

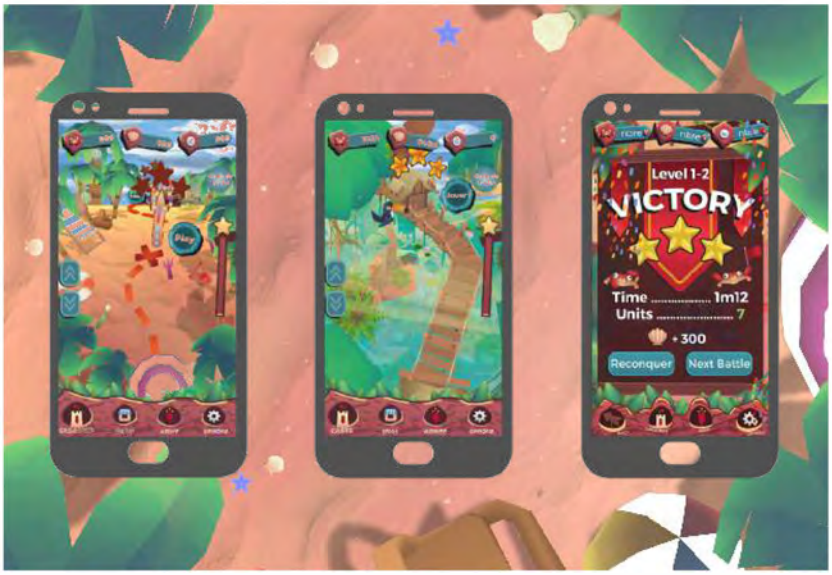
LOGICIELS

Suite Adobe (Photoshop et Illustrator) — Programmation (Python, C-sharp et C++) — Unreal Engine — Maya — Unity — Zbrush — TV Paint — et bien d'autres...

Maëlle Hanneton
Project « Yokais»
Project «Haut comme Trois Pommes»
Project «Krab-Maga»
Project «Kubika»




Z
Q S D
E Intéragir
R Retour au dernier point de contrôle
F Attraper
T Retour au début du niveau
Cette aventure aura coûté bien des vies.
Maj
Agrandir
Rétrecir


Level 1-2
VICTORY
Time 1m12
Units 7
+300
Reconquer
Next Battle

FORMATION

→ DURÉE : 3 ANS
→ ACCÈS : SUR CONCOURS + ENTRETIEN + PORTFOLIO

ANIMATION

NTL1.J RÉALISATION D'UN FILM D'ANIMATION NUMÉRIQUE

Le programme Animation de RUBIKA Montréal est une formation complète en 3 ans avec la possibilité de poursuite en Mastère Animation 3D ou Effets Spéciaux sur le campus de RUBIKA Montréal.

Elle prépare de manière intense des artistes professionnels se destinant aux métiers de l'ani-mation 3D et de la 2D. Grâce à l'équilibre entre savoirs créatifs et techniques, les étudiants expérimentent les différentes étapes de la chaîne de production d'un film d'animation. Au cours de leur formation, ils apprendront à mener des projets d'équipe en conditions réelles de production.

FICHE MÉTIER

L'Animateur intervient sur des films d'animation 2D ou 3D. Doté d'un sens artistique et d'observation particulièrement développé, il met en oeuvre sur ordinateur les expressions et mouvements qui donneront vie aux personnages, créatures et objets présents dans le film.

DÉBOUCHÉS

Animateur 2D / 3D
Compositing Artist
Lighting Artist
Artist FX
Matte Painter
Texture Artist
Layout Artist
Rigging Artist
Character Designer
et bien d'autres...

AEC

RÉALISATION D'UN FILM D'ANIMATION NUMÉRIQUE

NTL1.J

CERTIFIÉE PAR LE MINISTÈRE DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR ET DE L'ÉDUCATION QUÉBECOIS

ENSEIGNEMENTS

Année 1 : Bande dessinée — Character Design — Dessin Anatomique — Histoire de l'Art — Prespective & Décor — Graphisme 2D — Couleur — Initiation à la programmation — Dessin Anatomique — Sculpture — Prespective — Sémiologie — Anglais

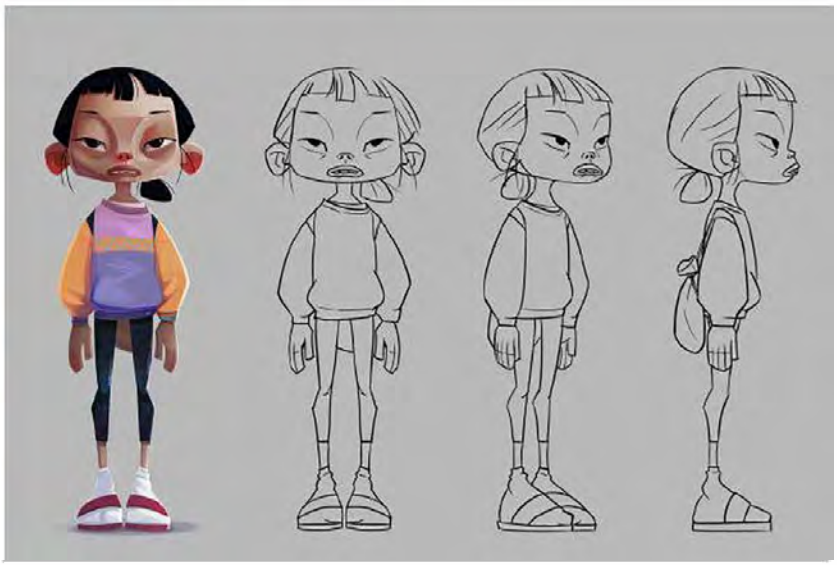
Année 2 : Gestion de production — Graphism & Animation — Dessin Anatomique — Histoire de l'Art/Civil — Storyboard — Couleur — Animation 2D — Sculpture — Narration et scénarisation — Programmation — Montage vidéo — Anglais

Année 3 : Animation 3D —Modélisation — Composition d'images — Direction Artistique — Modélisation 3D — Scénario — Character Design — Direction Artistique — Composition d'images — Anglais

LOGICIELS

Suite Adobe (Photoshop et Illustrator) — Programmation (Python, C-sharp et C++) — Montage vidéo (AVID) — Maya —Unreal — Unity — Nuke — Toonboom — Zbrush — TV Paint — et bien d'autres...

Project «Hanami Monogatari»
Project «L'Archiviste»
Project «Xia»
Project «Mine !»
Project «Xia»



ADMISSIONS
CONCOURS ET PRÉ-REQUIS

INSCRIPTION EN LIGNE SUR RUBIKA-EDU.CA

PRÉ-REQUIS

Pour être admis à RUBIKA Montréal, vous devez être titulaire d'un **baccalauréat (France)**, d'un **diplôme d'études secondaires 5 + 1 année** (système éducatif du Québec) ou d'un **grade 12** (système éducatif de l'Ontario). Vous devez également réussir l'examen d'admission, qui vise à évaluer votre profil et votre adéquation avec la formation visée.

L'examen d'entrée se déroule sur une journée et comprend des thèmes tels que le dessin, l'écriture et la culture générale. Chaque matière équivaut à un coefficient. Pour être accepté, vous devez atteindre une moyenne de 10/20.

Si vous n'êtes pas résident canadien, RUBIKA Montréal vous offre la possibilité de passer l'examen à distance. Pour ce faire, vous te transmettrons une convocation avec un lien de visioconférence pour passer l'examen.

EXAMINATION FEE : 215 CA$ FOR 1 ENTRANCE EXAMINATION ; 390 CA$ FOR 2 EXAMINATIONS

CONCOURS ENTRÉE

CLASSE PRÉPA

ÉPREUVES PRATIQUES		
DESSIN D'OBSERVATION	1 HEURE	15%
ÉPREUVE D'IMAGINATION	1 HEURE 30	25%
LOGIQUE ET MATHÉMATIQUES	1 HEURE	20%
ÉPREUVE ORALE		
ENTRETIEN + PORTFOLIO	20 MINUTES	40%

ANIMATION

ÉPREUVES PRATIQUES		
QCM CULTURE GÉNÉRALE + ANIMATION	30 MINUTES	9%
DESSIN D'OBSERVATION	1 HEURE	17%
DESSIN CRÉATIF	1 HEURE	17%
NARRATION PAR L'IMAGE	2 HEURES	17%
ÉPREUVE ORALE		
ENTRETIEN + PORTFOLIO	20 MINUTES	40%

JEU VIDÉO

ÉPREUVES PRATIQUES		
QCM CULTURE GÉNÉRALE + JEU VIDÉO	1 HEURE	10%
LOGIQUE ET MATHÉMATIQUES	1 HEURE	25%
MODÉLISATION ISOMÉTRIQUE	1 HEURE 30	25%
ÉPREUVE ORALE		
ENTRETIEN + PORTFOLIO	20 MINUTES	40%

PRÊT
À FAIRE
DE VOTRE
PASSION
UN MÉTIER
D'AVENIR ?

RUBIKA-EDU.CA