

En partenariat académique avec  Bellecour Ecole

Eligible CPF

Bac+3

100% en ligne



Durée estimée*:

450h
10 mois



Tarif pour les particuliers :

5 390 € TTC



Lieu :

100% en ligne



Démarrage :

A tout moment de l'année



Certification :

Titre RNCP
Niveau 6
(Bac+3)



Crédits ECTS :

60

Devenez le maître des techniques d'animation pour répondre aux besoins des studios français et internationaux !

Création d'univers et de personnages en 2 ou 3D, techniques et logiciels professionnels, nouvelles technologies d'animation poussées, techniques...Le Bachelor Animateur 2D/3D vous forme aux différents métiers artistiques issus de l'animation 2D et 3D et vous apporte toutes les clés pour concevoir des animations et effets spéciaux numériques.

Dans le cadre de votre formation, nous vous permettons de **bénéficier gratuitement d'une licence Adobe Creative Cloud pendant 1 an :**

- Plus de 20 logiciels, dont Photoshop, Illustrator, InDesign, XD, Premiere Pro, After Effects, Animate...
- Adobe Fonts
- Behance (portfolio en ligne collaboratif)
- Espace de stockage de 100 Go
- Bibliothèque de ressources et différents outils

Vous serez capable de :

- Définir un projet de film d'animation
- Pré-produire une œuvre d'animation
- Produire les éléments fonctionnels d'un projet d'animation
- Réaliser la postproduction d'un projet d'animation

Vous obtiendrez à l'issue de la formation : ?



Titre RNCP



Titre RNCP "Concepteur technique de l'image animée et des effets spéciaux" de Bellecour Ecoles d'art / Ateliers de Sèvres (GGE), niveau 6 enregistré au RNCP sous le numéro RNCP36578 par décision de France Compétences du 01-07-2022



Diplôme

studi

&



Diplôme Infographiste 2D/3D VFX délivré par Studi en partenariat avec BELLECOUR ECOLE



60 crédits ECTS

Les ECTS (Système européen de transfert et d'accumulation de crédits) permettent de reconnaître les diplômes dans tous les pays de l'Union européenne.

(?) : Sous réserve de réussite aux épreuves finales.

Le Diplôme Studi est un Diplôme d'école, il ne s'agit pas d'un Diplôme d'Etat, d'un Titre RNCP ou d'un Titre Professionnel reconnu par l'Etat.

Inclus dans votre formation :

- **Cours écrits et vidéos à la demande**
- **Accès illimité à plus de 10 000 classes virtuelles⁽²⁾ en direct et replay**
- **Accompagnement et suivi pédagogique**
- **Projets professionnels**
- **Coaching carrière**
- **Accès illimité à votre formation pendant 3 ans (contenus et mises à jour)**
- **Frais de dossier et d'inscription⁽¹⁾**

*La durée en heures et en mois est une durée moyenne estimée pour la réalisation de la formation. La durée de réalisation effective peut être, selon chaque apprenant, inférieure ou supérieure à la durée estimée, sans incidence sur le tarif de la formation. La durée indiquée est donnée à titre indicatif et n'est pas contractuelle. Elle sera précisée lors de votre entretien avec votre conseiller en formation.

** Voir les CGV Studi

- **Garantie Diplômé ou Remboursé⁽³⁾**

⁽¹⁾ Hors Diplômes d'État et préparation aux concours.

⁽²⁾ Nombre moyen de classes virtuelles en direct observées sur les 12 derniers mois (organisées majoritairement à partir de 18h)

⁽³⁾ Voir les **CGV Studi**

Programme détaillé

Bootcamp / Connaître les fondamentaux

Maitriser les fondamentaux de la théorie des couleurs

- La couleur
- L'art de la couleur
- Psychologie des couleurs
- La notion de polices de caractères
- Évolutions typographiques et connotations - De l'antiquité aux années 1920
- Évolutions typographiques et connotations - Du Bauhaus aux années 2000

Réaliser un storyboard

- Présentation de la formation Storyboard
- Le métier de Storyboarder
- Les bases de dessin
- Les spécificités de la narration audiovisuelle

S'initier au Concept art

- Introduction au dessin de paysage
- Notions de perspective générale pour le dessin
- Dessiner des paysages naturels en perspective
- Paysages urbains
- Dessiner les décors intérieurs
- Atelier de dessin en perspective

S'initier au Character design

- Introduction : dessiner le corps humain
- Apprendre à dessiner le corps humain
- Apprendre à dessiner le visage
- Apprendre à dessiner les expressions
- Apprendre à dessiner les membres du corps
- Apprendre à dessiner les mouvements
- Dessin réaliste d'après photo

S'initier à Blender

- Introduction à Blender
- L'interface utilisateur
- Navigation et commandes essentielles
- Premier projet sur Blender
- Courbe, surface et texte
- Les modificateurs
- Les matériaux
- Animation des objets
- Eclairage & rendu
- Atelier créatif - Scène Cartoon - Introduction et mise en place du projet
- Atelier créatif - Scène Cartoon - Modélisation 1
- Atelier créatif - Scène Cartoon - Modélisation 2
- Atelier créatif - Scène Cartoon - Modélisation 3
- Atelier créatif - Scène Cartoon - Texturing procédural
- Atelier créatif - Scène Cartoon - Éclairage et

- composition d'image
- Atelier créatif - Scène Cartoon - Traitement de l'image

S'initier à Maya

- Présentation du logiciel Maya
- Le modeling 3D
- Les shaders
- Le texturing
- Le lighting
- Rendering et compositing sous Arnold

S'initier à la modélisation 3D et au texturing

- Création du décor procédural
- Création du pont procédural
- Création de l'arbre procédural
- Introduction au pop network et solver
- Effet pluie
- Effet feuilles d'arbres
- Effet bonus I Follow Curve
- Effet bonus II Follow Surface
- Effet bonus III Around Tree
- La rivière
- Le feu de camp
- Les fondamentaux de l'animation par keyframe
- Les Polygroupes
- Qu'est-ce que le PBR ?

S'initier au lighting d'une scène

- Introduction et mise en place des plans
- Modélisation
- Rendu

S'initier aux effets spéciaux (VFX)

- Les effets graphiques en temps réel (éclairages dynamiques) - Bases

Définition d'un projet d'animation

Mettre en place un pipeline de production

- Comment et pourquoi se former à la gestion de projet d'animation 2D 3D ?
- Les milestones
- La présentation d'un pipeline de production
- La pré-production ou phase de conception du projet
- La production
- La post-production
- Les différentes tâches de la chaîne de production
- Les contraintes techniques
- L'optimisation du planning
- Le prototypage

Comprendre et organiser et la création d'un projet

d'animation

- L'analyse de la demande et la recherche de concepts créatifs
- Le respect du cahier des charges
- La compréhension des contextes économiques
- L'évaluation des conditions de faisabilité du projet
- L'évaluation des enjeux techniques et technologiques
- La production de documents de référence
- L'innovation au sein des modes de production
- L'organisation et la supervision du pipeline de production
- L'initiation aux méthodes de management
- La planification et l'accompagnement du travail des équipes

Concevoir l'identité visuelle d'un projet d'animation

- Le moodboard - Introduction générale
- Le dispositif exploratoire
- La R&D et les références
- Les partis pris artistiques et narratifs
- Les ressources culturelles adéquates
- Le moodboard - Méthodologie
- La présentation de l'ensemble des références visuelles d'un projet
- Le colorscrip - Introduction générale
- L'ambiance visuelle d'un film d'animation
- Les images clés

Pré-production d'une œuvre d'animation

Appréhender la narration

- La construction narrative
- L'élaboration du pitch d'un projet
- La note d'intention
- La création d'un enchaînement de situations
- La construction des scènes et des dialogues
- Les typologies de récit
- Les symboles

Définir le sound design

- Introduction au sound design
- Les principes de base de l'enregistrement du son
- Le matériel pour la création d'un sound design

Concevoir le character design

- Le character design - Introduction générale
- L'étude de personnage (rough)
- Les personnages cartoon
- Les expressions et les attitudes
- Le character design - principes avancés

Créer le concept art

- Les étapes clés du concept art - Les prérequis du digital painting
- La transformation d'une idée en une production visuelle
- La perspective
- La profondeur de champ
- Les traits et les lignes directrices

Concevoir le colorscrip

- Le colorscrip - Introduction générale
- Les images clés
- L'ambiance visuelle d'un film d'animation

Réaliser le story-board

- La planification de l'ensemble des plans d'un projet d'animation
- Les formats d'images et les ratios (4/3, 16/9ème, cinémascope)
- La conception de la représentation visuelle globale d'un projet - Bases
- Le langage cinématographique - Bases
- Le langage cinématographique - Intermédiaire
- Le langage cinématographique - Confirmé

Concevoir l'animatique

- La réalisation d'une animatique - le choix des plans
- La réalisation d'une animatique - le rythme
- La réalisation d'une animatique - le montage final

Concevoir le sound design

- Panorama des outils de mixage son
- Les bibliothèques de son
- L'enregistrement d'une voix off et mixage des pistes
- L'agencement des pistes sons
- Le sous-titrage
- La finalisation d'un reportage
- Le module exportation

Réaliser le layout

- Introduction aux principes de base du layout 2D
- Introduction aux principes de base du layout 3D
- Découpage des couches de l'image
- Le décor trait
- Le posing layout
- Les indications d'action
- Le clean
- La mise au modèle
- Les place-holders

Production d'une œuvre d'animation

Créer des puppets 2D

- Introduction aux principes de l'animation de puppets
- Les Inversed Kinematics
- Les contrôleurs
- La fonction autorig

Modéliser en 3D

- Comment et pourquoi se former à la création 3D ?
- La modélisation d'un personnage en 3 dimensions (Softbody) - Bases
- La modélisation d'un personnage en 3 dimensions (Softbody) - Intermédiaire
- La modélisation d'un personnage en 3 dimensions (Softbody) - Confirmé
- La modélisation d'items ou objets en 3D - Bases
- La modélisation d'items ou objets en 3D - Intermédiaire

Créer des matières, couleurs et textures

- La lumière cinématographique - Introduction générale
- Les techniques de dessin - ton local
- Les techniques de dessin - réhauts
- Les techniques de dessin - Sources de lumière
- Les éditeurs d'image pour les textures

Réaliser le texturing

- Les Uvs mapping - Présentation
- Le dépliage des UVs (Unwrap) - Principes de base
- L'UV image Editor
- L'optimisation des matériaux et des textures en appliquant des Uvs
- L'exportation des textures et des matériaux - Bases

Rigger un modèle 3D

- Les contraintes techniques (disposition du maillage, bones) - Bases
- Les contraintes techniques (disposition du maillage, bones) - Intermédiaire
- Les contraintes techniques (disposition du maillage, bones) - Confirmé
- La mise en place d'un système d'animation - Setup - Étape 1
- La mise en place d'un système d'animation - Rigging - Étape 1
- La mise en place d'un système d'animation - Rigging - Étape 2
- La mise en place d'un système d'animation - Rigging - Étape 3

Skinner un modèle 3D

- La mise en place d'un système d'animation - Skinning - Étape 1
- La mise en place d'un système d'animation - Skinning - Étape 2
- La mise en place d'un système d'animation - Skinning - Étape 3

Réaliser une animation 2D/3D

- Comment et pourquoi se former à la réalisation des animations 2D 3D
- Les techniques d'animation : Les fondamentaux de l'animation 2D
- L'interface d'un logiciel d'animation 2D
- L'interface d'un logiciel d'animation 3D
- L'animation d'un cycle de marche (bipède) - Bases
- L'animation d'un cycle de marche (bipède) - Intermédiaire
- L'animation d'un cycle de marche (bipède) - Confirmé
- La motion capture - Introduction générale
- La synchronisation de l'animation des visages, des voix, des lèvres
- La retranscription des émotions et intentions d'un personnage - réaliste

Réaliser du stop motion

- Introduction aux principes du stop motion
- Les techniques - Pixilation
- Les techniques - Cut-out
- Les techniques - Clay-motion
- La rotoscopie
- La conception de marionnettes et les armatures
- La fabrication des éléments de décor et accessoires
- L'animation en stop motion
- L'animation du visage
- Le frame by frame
- Les principaux logiciels dédiés
- Le plateau de tournage
- L'acquisition des images
- Le montage
- L'export

Définir l'éclairage d'une scène 3D

- Les propriétés de la lumière - Notions
- La dispersion et la diffusion de la lumière - la radiosité - Bases
- La dispersion et la diffusion de la lumière - la radiosité - Intermédiaire
- Le Ray-Tracing - Photoréalisme - Bases
- Le Physically-based Rendering - Bases
- La gestion des modes et Uvs - Bases
- Les effets graphiques en temps réel - Bases
- L'animation des flux lumineux - Bases
- L'éclairage d'une scène 3D - intérieur vers extérieur
- L'éclairage d'une scène 3D - Dôme HDRI

Postproduction d'une œuvre d'animation

Gérer les moteurs de rendu

- Les moteurs de rendu - Introduction générale
- La découverte de l'interface d'un moteur de rendu
- Le choix d'un moteur de rendu adéquat
- Les contraintes d'un moteur graphique (mémoire, capacités, plateforme)
- La configuration des paramètres - Bases
- La configuration des paramètres - Intermédiaire
- La configuration des paramètres - Confirmé
- La rastérisation - rendu en 3D temps réel - Bases
- La rastérisation - rendu en 3D temps réel - Intermédiaire
- La rastérisation - rendu en 3D temps réel - Confirmé

Concevoir les effets spéciaux

- Les effets spéciaux numériques - Introduction générale
- La découverte de l'interface d'un logiciel de VFX
- Les procédés de simulation - Atmosphérique : la pluie
- Les procédés de simulation - Atmosphérique : la neige
- Les procédés de simulation - Environnement : l'eau
- Les procédés de simulation - la fumée
- Les procédés de simulation - les explosions
- Les procédés de simulation - les fluides
- Comparaison FX 2D et 3D
- Les effets graphiques en temps réel (éclairages dynamiques) - Intermédiaire
- Les effets graphiques en temps réel (éclairages dynamiques) - Confirmé
- La conception d'effets spéciaux pour le monde professionnel
- L'intégration d'effets spéciaux dans les logiciels connexes
- Le matte painting - retouche d'images et photobashing
- Le matte painting - perspective atmosphérique (fog)
- Le matte painting - set extensions
- Le matte painting - plans 2.5D et camera mapping
- Les notions - Capture optique
- Les notions - Capture gyroscopique
- Les notions - Capture mécanique (exosquelette)
- Les notions - Capture magnétique (champ basse fréquence)
- La préparation du Studio Set-up - 8 à 24 caméras
- L'utilisation du plateau de motion capture (Studio Set-up)
- La calibration de la zone de capture
- La pose des points de tracking
- Le facial motion capture (face tracking)
- La capture des éléments en motion capture (performance capture)

Assurer le suivi de la postproduction

- La participation à la gestion du projet
 - La production des livrables
 - Le développement des collaborations
 - La recherche de solutions à des problématiques techniques
 - Le kick-off meeting
 - Les méthodes Agile et Scrum
 - L'accompagnement du travail des équipes
 - La composition et l'étalonnage d'une image - Bases
 - La composition et l'étalonnage d'une image - Intermédiaire
 - La composition et l'étalonnage d'une image - Confirmé
-

Réaliser le compositing

- Comment et pourquoi se former à la réalisation des effets spéciaux et compositing ?
- La composition d'un plan avec incrustation de fond vert (keying) - Bases
- La composition d'un plan avec incrustation de fond vert (keying) - Intermédiaire
- La composition d'un plan avec incrustation de fond vert (keying) - Confirmé

- La reconstitution des mouvements de caméras (tracking 2D et 3D) - Bases
 - La reconstitution des mouvements de caméras (tracking 2D et 3D) - Intermédiaire
 - La reconstitution des mouvements de caméras (tracking 2D et 3D) - Confirmé
 - L'effacement des éléments sur un plan
 - Compositing de passes de rendu 3D
 - La post production - Final output
-

Assurer la qualité des images

- La retouche d'images - Notions
- Les corrections colorimétriques - Bases
- Les corrections colorimétriques - Intermédiaire
- Les corrections colorimétriques - Confirmé
- La composition d'un plan à partir de prises de vue réelles - Bases
- La composition d'un plan à partir de prises de vue réelles - Intermédiaire
- La composition d'un plan à partir de prises de vue réelles - Confirmé
- L'application de filtres créatifs - Bases
- L'application de filtres créatifs - Intermédiaire
- L'application de filtres créatifs - Confirmé

Métiers visés

- ▼ Motion Designer
- ▼ Animateur / Animatrice 3D/VFX
- ▼ Character Designer
- ▼ Lighting Artist
- ▼ 3D Artist
- ▼ Lighting Artist
- ▼ Animateur 2D/3D
- ▼ Modeleur / Modeleuse 3D
- ▼ Rigger
- ▼ Layout Artist
- ▼ FX Artist

Modalités

Financement :

Salarié, demandeur d'emploi, étudiant, indépendant, quel que soit votre statut, il existe en France de nombreuses solutions pour financer jusqu'à 100% vos projets de formation. Selon votre situation, vous pouvez être éligible à un ou plusieurs dispositifs.

Contactez un conseiller en formation pour tester votre éligibilité et obtenir un financement jusqu'à 100%.

Conditions d'admission :

Pour entrer en formation préparant au Titre visé, le candidat doit :

- Avoir validé un diplôme ou un Titre certifié de niveau 5 (Bac+2) ou un diplôme équivalent (diplôme étranger)

OU

- Avoir validé 120 crédits ECTS, et justifier d'une expérience professionnelle de 24 mois minimum dans domaine visé par le Titre

OU

- Avoir validé un diplôme ou un Titre certifié de niveau 4 (Bac) et justifier d'une expérience professionnelle de 36 mois minimum dans domaine visé par le Titre

Dérogations spécifiques :

- Si le candidat ne dispose pas de l'expérience professionnelle ou du diplôme requis, le candidat devra présenter un dossier démontrant sa capacité à valider la certification professionnelle (VAP, attestation employeur ou autres preuves d'une expérience professionnelle, personnelle ou associative permettant l'acquisition de compétences connexes...). Ce dispositif de valorisation des acquis se rapprocherait d'une VAE Mixte.

Pour toute autre situation, contactez un conseiller en formation qui étudiera votre profil pour étudier votre admissibilité.

Examen :

Mois d'examen : Juin, Décembre

Lieu : En ligne

Pour obtenir le Titre, le candidat sera évalué selon les modalités suivantes :

- Projet d'examen couvrant l'ensemble des blocs.
- Réalisation d'une vidéo de soutenance du projet global, qui couvre l'ensemble du titre, selon une trame fournie (dite "pitch projet") de 20 mn, et qui comprend la réponse orale à 3 questions du jury préalablement fournies, ainsi que la projection professionnelle du candidat.

Certification :

Certification : Titre RNCP "Concepteur technique de l'image animée et des effets spéciaux" de Bellecour Ecoles d'art / Ateliers de Sèvres (GGE), niveau 6 enregistré au RNCP sous le numéro RNCP36578 par décision de France Compétences du 01-07-2022

Certificateur : BELLECOUR ECOLE

Consultez la fiche RNCP sur le site de France Compétences

Validation par bloc de compétences :

La certification professionnelle est composée de plusieurs blocs de compétences à acquérir pour l'obtention de la certification professionnelle.

Il est possible de valider un ou plusieurs des blocs de compétences. Chaque bloc peut être acquis individuellement.

La fiche RNCP accessible depuis chaque fiche formation en précise les modalités d'obtention.

Pour toute question concernant les blocs de compétence, contactez votre conseiller en formation.

Un bloc de compétence n'a pas de durée de validité, il est acquis à vie.

Equivalences et passerelles :

Le certificateur n'a identifié aucune équivalence.

Poursuite d'études :

Après avoir obtenu le titre Concepteur technique de l'image animée et des effets spéciaux, il est possible de :

- Soit intégrer directement le marché du travail
- Soit poursuivre vers le Mastère Directeur Artistique Numérique (Titre Directeur artistique - LISAA), le Titre Réalisateur de film d'animation (Institut de communication appliquée), le MBA Stratégie Digitale (Titre Expert en stratégie et développement digital).

Cette liste n'est pas exhaustive. Il existe d'autres poursuites possibles.

Indicateurs de performance :

- **Taux d'emploi** : 74%⁽¹⁾
- **Taux de réussite** : 79%⁽²⁾
- **Taux de satisfaction lié aux cours** : 92%⁽³⁾
- **Taux de satisfaction générale** : 79%⁽⁴⁾

(1) Pourcentage des apprenants ayant trouvé un emploi dans les 6 mois suivant la fin de leur formation, toutes promotions confondues, selon les réponses issues des enquêtes d'insertion.(2) Pourcentage des apprenants ayant obtenu, complètement ou partiellement, leur diplôme, toutes promotions confondues.(3) Taux de satisfaction calculé à partir des notes (sur 5) attribuées par les apprenants ayant terminé et évalué chaque module de cours entre 2020 et 2024. Le taux reflète la moyenne de ces notes, convertie en pourcentage.(4) Taux moyen de satisfaction globale, tous publics confondus, calculé à l'issue de chaque collecte trimestrielle des retours exprimés par les apprenants via le LMS, depuis septembre 2023 ou depuis l'ouverture de la formation pour celles lancées après cette date.

Déroulement et accompagnement des formations

Déroulement de la formation

- ▼ **Inscription** et démarrage tout l'année
- ▼ **Possibilité de se connecter de façon illimitée** et à tout moment dans le cadre du complément de la formation et au-delà des heures de formations prévues,
- ▼ **Planning individualisé** en fonction des contraintes de l'apprenant et selon la fin de formation contractuelle (tel que vu avec le conseiller pédagogique et affiché sur la plateforme de formation dans la rubrique planning).
- ▼ Pendant toute la durée de la formation, l'apprenant réalisera **différentes activités d'apprentissage** FOAD portées par la plateforme de formation en ligne et par les applications mobiles mises à disposition par STUDI. Il sera en relation permanente avec l'équipe pédagogique de STUDI et aura accès progressivement à l'intégralité des ressources de cours et aux évaluations.
- ▼ **Accompagnement** à la recherche de stage.

Accompagnement personnel et individualisé, avec :

- ▼ **Un accès illimité** à la plateforme de formation digitale et sur applications mobiles, à l'ensemble des ressources et prestations d'accompagnement, est offert à l'apprenant pendant la durée de sa formation.
- ▼ **Un accompagnement individuel** régulier de la part de l'équipe de l'Education Team : avec l'accompagnement méthodologique et motivationnel par les conseillers pédagogiques de la Student Success et suivi de l'assiduité par les assistants de formation de la Training assistance.
- ▼ **Des formateurs, enseignants et professionnels** choisis en fonction de leur expertise, de leurs diplômes et de leur expérience professionnelle apportent un accompagnement sous 24h ouvrées maximum, avec réponse aux forums des cours, messageries privées, animation de live pédagogiques et corrections personnalisées de devoirs.
- ▼ **La première communauté française** d'apprentissage en ligne pour une collaboration et progression entre pairs.
- ▼ **Des applications web et mobiles IOS/Android.**
- ▼ **Un accompagnement personnalisé** vers l'emploi par le Career Center.

Une assistance technique est assurée par le Service informatique pour assister l'Apprenant dans l'usage des outils et de ses fonctionnalités.

Accessibilité handicap

Pour tout besoin spécifique en termes d'adaptation des canaux d'apprentissage au type de trouble ou de handicap, d'aménagement des évaluations et des examens, ou encore de renforcement des appels de coaching, etc, une équipe de correspondants-référents handicap est à la disposition de l'apprenant via handicap@studi.fr