

# CURSUS DE LA FILIÈRE

## ANIMATION 3D-VFX

L'AGR, l'École de l'Image de Rennes offre une formation certifiante, complète et professionnalisante en Animation 3D et effets spéciaux (VFX). Son cursus global en cinéma d'animation 3D est spécialement conçu pour former les futurs talents de ce domaine, en leur permettant d'acquérir les compétences nécessaires pour intégrer l'industrie de l'animation et des effets visuels.

Le cursus Animation 3D et VFX de l'AGR est structuré de manière progressive, permettant aux étudiants d'explorer les fondamentaux de la 3D et de se familiariser avec les outils et techniques essentiels.



### FORMATION INITIALE

3 ANNÉES  
3 MOIS DE STAGE MIN.

ANNÉE 1 ANIMATION 3D - VFX	Temps plein
ANNÉE 2 ANIMATION 3D - VFX	1 mois de stage
ANNÉE 3 ANIMATION 3D - VFX	2 mois de stage

#### ADMISSIONS

Niveau Baccalauréat
Niveau BAC+1 en arts appliqués, infographie 3D ou cinéma d'animation.
Niveau BAC+2 en arts appliqués, infographie 3D ou cinéma d'animation.

### FORMATION EN APPRENTISSAGE

2 ANNÉES  
2 ANS D'ALTERNANCE

ANNÉE 4 ANIMATION 3D - VFX	Alternance
ANNÉE 5 ANIMATION 3D - VFX	Alternance

#### ADMISSIONS

Niveau BAC+3 en arts appliqués, infographie 3D ou cinéma d'animation.
Niveau BAC+3 / BAC+4 en arts appliqués, infographie 3D ou cinéma d'animation.

**OBTENTION DU TITRE RNCP NIVEAU 7**  
"Expert en conception numérique, animation 3D et effets spéciaux"

### PREMIÈRE ANNÉE

La première année du Bachelor est consacrée à l'apprentissage des bases du dessin, du décor, du volume et des outils 3D.

### 2<sup>E</sup> ET 3<sup>E</sup> ANNÉE

Lors des années suivantes, les étudiants sont ensuite guidés à travers toutes les étapes de production, de la pré-production à la post-production. Les étudiants ont l'opportunité d'explorer des domaines tels que le scénario, le storyboard, le modeling, le shading, le texturing, le rigging, l'animation, l'éclairage, les effets spéciaux (VFX/CFX) et le rendu. Ils acquièrent ainsi une expertise dans tous les aspects de la production d'animations en 3D.

### 4<sup>E</sup> ET 5<sup>E</sup> ANNÉE

Les deux dernières années du cursus se déroulent en alternance ce qui permet aux étudiants de mettre en pratique leurs connaissances dans des environnements professionnels réels. Ils ont l'occasion de travailler sur des projets collaboratifs et d'occuper différents postes au sein de la pipeline de production. Cette immersion en entreprise leur offre une première expérience dans le monde professionnel de l'animation et des effets spéciaux.

### POLYVALENCE & AUTONOMIE

L'AGR met également l'accent sur la polyvalence et l'autonomie des étudiants en les encourageant à occuper tous les postes dans la chaîne de production lors des projets de groupe. Cette approche leur permet de développer une compréhension globale de l'industrie et de se préparer à relever les défis auxquels ils pourront être confrontés dans leur carrière.

### FORMATION CERTIFIANTE

À la fin des 5 années du cursus, les étudiants obtiennent le titre niveau 7 - BAC+5 "Expert en conception numérique, animation 3D et effets spéciaux", délivré en partenariat avec ISART Digital. Ce titre est enregistré au Répertoire National de Certification Professionnelle, sous la fiche RNCP n° 36132.



# PROGRAMME DE LA 1<sup>RE</sup> ANNÉE

La première année de formation est une opportunité pour les étudiants de découvrir l'ensemble des métiers et des débouchés dans le domaine de l'Animation 3D - VFX.

Les étudiants de 1<sup>re</sup> année vont aborder tous les fondamentaux du dessin (anatomie, observation, perspective) mais aussi de la 3D (sculpture, images 3D, animation) pour leur permettre de créer des visuels en 3D de plus en plus aboutis et créatifs. À cela, les étudiants sont formés en storyboard et à l'analyse filmique afin d'acquérir une première approche scénaristique sensée.

À la fin de l'année, chaque étudiant présente un projet personnel en 3D devant un jury de professionnels. Cet oral est le résultat d'un projet transversal regroupant toutes les matières et démontrent les compétences acquises tout au long de l'année.

## PROGRAMME / ANNÉE 1

### CULTURE GÉNÉRALE

Histoire du cinéma - Analyse filmique  
Active English

### DESSIN FONDAMENTAUX

Dessin d'observation  
Anatomie - Morphologie  
Storyboard  
Perspective - Décor  
Character Design  
Sculpture  
Volume  
Maquettes  
Couleurs

### FONDAMENTAUX 2D

Introduction à l'image numérique  
Couleur digitale

### FONDAMENTAUX 3D

Modélisation 3D  
Textures  
Shading  
Éclairage  
Rendu  
Animatique 2D & 3D



Couleurs traditionnelles  
Lucie Caron



Anatomie humaine  
Youn Le Normand



Modélisation 3D  
Clément Coatanroch

# PROGRAMME DE LA 2<sup>E</sup> & 3<sup>E</sup> ANNÉE

La 2<sup>e</sup> année du cursus met l'accent sur la narration visuelle, en explorant les aspects diégétiques (temps et histoire) et extradiégétiques (gestion de projet). Le cadrage, la mise au point et le travail de la caméra sont des éléments essentiels abordés pour renforcer la narration et créer des émotions.

De plus, les étudiants apprennent à gérer efficacement leur travail et à respecter les délais, acquérant ainsi une pratique de la gestion de projet.

La 3<sup>e</sup> année se concentre sur la création de projets narratifs animés complets. Les étudiants apprennent à organiser une histoire visuelle à partir d'un scénario en prenant en compte le temps et la planification nécessaires à la construction de leur projet.

Les étudiants devront, à la fin de leur 3<sup>e</sup> année, présenter en anglais un projet de film devant un jury de professionnels de l'animation 3D- VFX. Ce film veillera à démontrer l'ensemble des compétences acquises en pré-production, production et post-production.

## PROGRAMME / ANNÉE 2

### CULTURE GÉNÉRALE

Histoire du cinéma - Analyse filmique  
Active English

### PERFECTIONNEMENT DESSIN

Concept Décor  
Morphologie humaine et animale  
Character Design  
Storyboard

### CRÉATION 2D

Animation 2D numérique  
Montage  
Couleur digitale - Retouche Photo  
Compositing  
FX 2D

### CRÉATION 3D

Modélisation 3D  
Textures - Shading  
Éclairage - Rendu  
Animation  
Layout 3D - Rigging  
Sculpture 3D  
FX 3D

STAGE D'UN MOIS MINIMUM

## PROGRAMME / ANNÉE 3

### CULTURE GÉNÉRALE

Dramaturgie - Scénario  
Active English

### MAÎTRISE DESSIN

Direction Artistique  
Concept Décor  
Look dev  
Character Design

### CRÉATION 2D

Storyboard  
Animation 2D numérique  
Montage

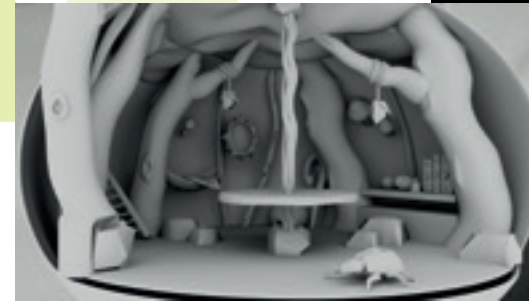
### CRÉATION 3D

Modélisation 3D  
Textures - Shading  
Éclairage  
Rendu  
Animation  
Layout 3D - Rigging  
Sculpture 3D  
FX 3D

STAGE DE 2 MOIS MINIMUM



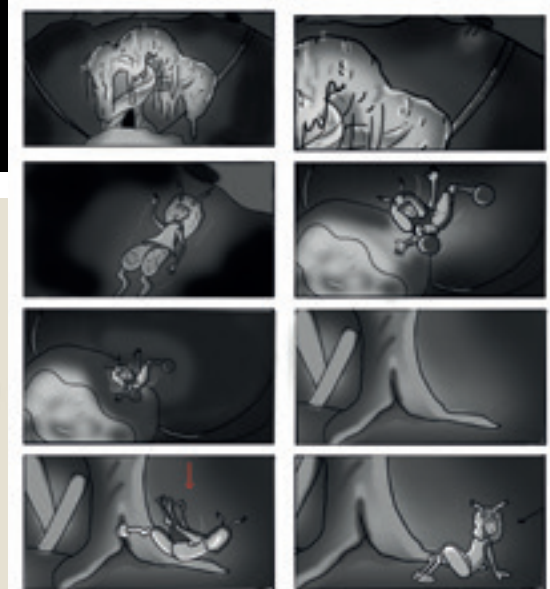
VFX 3D  
ISART Digital



Blocking - Maillage  
Modélisation 3D  
Jeannette Guyonvarch



Character Design  
Arthur Trubert



Storyboard - Lola Lucas

# PROGRAMME DE LA 4<sup>E</sup> & 5<sup>E</sup> ANNÉE

Les deux dernières années de la filière Animation 3D-VFX se réalisent en alternance combinant formation théorique et expérience pratique en entreprise. Les étudiants se préparent progressivement à devenir des professionnels de l'animation en appliquant les connaissances acquises à l'AGR dans des environnements de travail réels. Ils développent ainsi leurs compétences et se familiarisent avec les réalités de l'industrie.

Le programme de la 4<sup>e</sup> et 5<sup>e</sup> année se concentrent sur des projets collaboratifs, où chaque étudiant occupe tous les postes clés de la pipeline de production. Ces compétences sont acquises à travers des cours, des ateliers et des Master Class dispensés par des professionnels de l'Animation 3D.

Ils apprennent à maîtriser les méthodes de travail utilisées en studio, de la pré-production à la post-production, pour des productions entièrement en 3D ou combinant des images filmées avec de la 3D. Au cours des 5 années d'études, les étudiants ont également développé un niveau d'anglais suffisant pour travailler au sein des studios internationaux. Afin de certifier leur niveau de compétence, les étudiants passent le test TOEIC lors de la 4<sup>e</sup> année.

Le passage du diplôme à la fin de la 5<sup>e</sup> année atteste que les étudiants ont acquis les compétences techniques (hard skills) et les compétences transverses (soft skills) pour réussir dans le domaine du cinéma d'animation.

## PROGRAMME / ANNÉE 4 & 5

### CULTURE GÉNÉRALE

Dramaturgie - Scénario  
Active English

### CRÉATION 2D

Mise en scène  
Compositing  
Étalonnage  
Gestion de projet

### CRÉATION 3D

Modélisation - Sculpture 3D  
Matériaux - Textures  
Éclairage - Rendus  
Rigging - Animation  
VFX - Character FX (Vêtements, Cheveux)

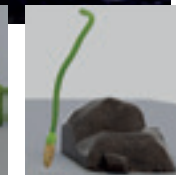
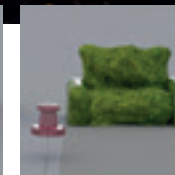
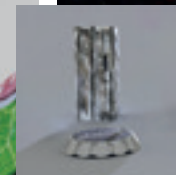
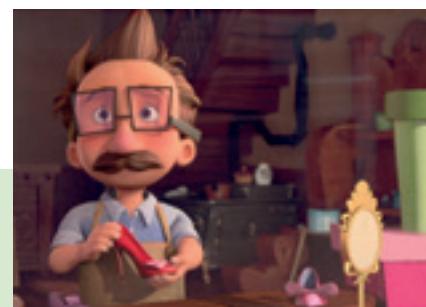
### PROJETS

Simulation dynamique  
Environnement 3D  
Rush animation  
Compositing sur montage  
Test officiel TOEIC  
Démoreel & Breakdowns  
Projet de fin d'année - Projet d'expérience professionnelle

### CONTRAT DE 2 ANS EN ALTERNANCE

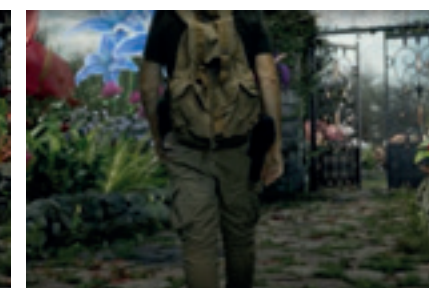
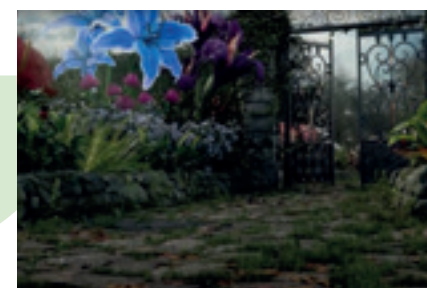
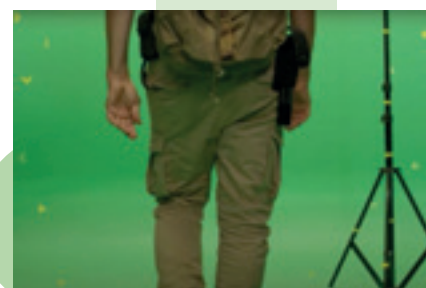
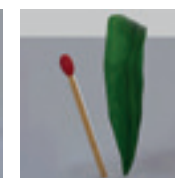


VFX 3D  
ISART Digital



Modélisation 3D  
Blocking -  
Props (éléments)  
Nolan Callarec

Extrait de films de fin d'études  
ISART Digital



Intégration de prise de vue réelle  
ISART Digital



Decor  
ISART Digital

CFX 3D - ISART Digital