

01

MARCHÉ DE L' EMPLOI VFX & DE LA 3D

DÉCOUVERTE DES MÉTIERS DES VFX

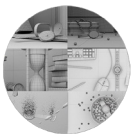
GUIDE 2025

1. DÉFINITION

Créer des effets visuels numériques (VFX) repose sur un travail collectif impliquant de nombreux spécialistes.
Chaque plan truqué est le fruit de compétences croisées, de la technique à l'artistique.

Comprendre la diversité des activités des VFX, c'est entrevoir la richesse de cette industrie créative.

2. LES PRINCIPALES ACTIVITÉS DE LA CRÉATION VFX



1. PRÉVISUALISATION
Créer des séquences animées simples pour planifier les scènes complexes avant tournage.
Collaborer avec les réalisateurs et les superviseurs VFX.



2. MODÉLISATION 3D
Créer des objets, créatures ou décors en trois dimensions.
Respecter le style artistique et les contraintes techniques du projet.



3. TEXTURING
Appliquer des matières et des détails de surface sur les modèles 3D.
Donner du réalisme aux objets virtuels.



4. SETUP / RIGGING
Construire les structures (rigs) qui permettent d'animer les modèles 3D.
Créer des systèmes d'articulation pour les personnages ou les machines.



5. ANIMATION 3D
Donner vie aux personnages, créatures ou objets par le mouvement.
Travailler sur des animations réalistes ou stylisées.



6. EFFETS SPÉCIAUX 3D
Créer des simulations : feu, fumée, eau, débris, explosions.
Utiliser des systèmes de particules et des dynamiques complexes.



7. ENVIRONEMENTS 3D ET MATTE PAINTING
Créer des environnements 3D ou des extensions digitales de décors 2D.



8. LIGHTING
Placer les lumières virtuelles pour créer l'ambiance et renforcer le réalisme.
Assurer la cohérence entre les images réelles et les images de synthèse.



9. COMPOSITING
Assembler tous les éléments visuels (3D, tournage, effets).
Ajuster les couleurs, les effets d'optique et assurer une intégration invisible.



10. MATCHMOVE
Reconstituer les mouvements de la caméra réelle pour intégrer des éléments 3D de façon cohérente.



11. ROTOSCOPIE / RETOUCHE IMAGE
Séparer des éléments d'une image (rotoscopie) ou effacer des objets parasites.



12. DIRECTEUR TECHNIQUE (TD)
Créer des outils personnalisés pour résoudre des problèmes complexes.
Optimiser les flux de travail et la production.

3. POLYVALENCE ET SPÉCIALISATION

Chaque projet fait appel à une combinaison de ces activités.

Au début d'une carrière, il est fortement recommandé d'être le plus polyvalent possible.
Cela signifie comprendre et pratiquer plusieurs disciplines des VFX : modélisation, animation, compositing, effets spéciaux, etc.

La polyvalence permet de mieux comprendre l'ensemble de la chaîne de fabrication, de mieux communiquer avec les différentes équipes, et d'être plus adaptable en studio.

On dit souvent que **«le meilleur spécialiste est d'abord un excellent généraliste»** : maîtriser plusieurs aspects du pipeline permet de devenir un spécialiste plus efficace et plus pertinent.

La spécialisation arrive généralement au cours de la carrière, lorsque l'on approfondit un domaine où l'on excelle ou qui nous passionne particulièrement.

Les studios ont tendance à rappeler des artistes qui ont déjà fait leurs preuves sur des activités précises : un bon travail sur une simulation d'eau, un excellent compositing d'effets lumineux, ou une animation de créature réussie peuvent créer des opportunités régulières.

Un artiste qui combine expérience générale et expertise ciblée sera toujours très recherché dans l'industrie des VFX.

4. ÉVOLUTION DE CARRIÈRE DANS LES VFX

Dans les effets visuels, la carrière évolue souvent à travers différents niveaux de responsabilité :



JUNIOR ARTIST

Premier poste en sortie d'école ou de formation, sous supervision rapprochée.

Exemples : Réaliser des masques de rotoscopie simples, modéliser des objets secondaires, ajuster de petites simulations FX.



MID-LEVEL ARTIST

Artiste confirmé ayant quelques années d'expérience et capable de gérer des tâches plus complexes en autonomie.

Exemples : Créer des environnements complets, intégrer des effets spéciaux dans des scènes principales, produire des animations de personnages secondaires.



SENIOR ARTIST

Expert technique et artistique, référent au sein d'une équipe.

Exemples : Superviser des scènes complexes de compositing, concevoir des systèmes de rig avancés, valider techniquement des shots clés.



LEAD ARTIST

Responsable d'une petite équipe, assure la qualité et la cohérence du travail d'un groupe d'artistes.

Exemples : Planifier les tâches, coordonner les échanges entre artistes, valider les livrables avant transmission au superviseur.



SUPERVISEUR

Garant de la vision globale sur une séquence ou un projet entier, dialogue directement avec les réalisateurs et les producteurs.

Exemples : Définir les pipelines techniques, anticiper les problèmes de production, proposer des solutions créatives aux contraintes du projet.

Chaque étape demande de développer des compétences supplémentaires, à la fois techniques, artistiques et humaines (communication, gestion du temps, leadership).

5. EXEMPLES DE STUDIOS DE VFX

De nombreux studios en France et à l'international proposent des opportunités de carrière dans les effets visuels :

QUELQUES GRANDS STUDIOS FRANÇAIS

TRIMARAN

Spécialisé dans les effets pour la télévision,le documentaire et la fiction.

BUF COMPAGNIE

Studio historique français, reconnu pour son innovation et ses projets internationaux.

MAC GUFF

Un des studios pioniers des effets spéciaux travaillant sur des projets au réalisme très poussé.

THE YARD VFX

Studio travaillant sur des projets largement dimensionnés pour le cinéma et la publicité.



France VFX est une association professionnelle qui fédère les studios français spécialisés dans les effets visuels numériques pour le cinéma, la télévision, la publicité et les expériences immersives. Elle œuvre à promouvoir l'excellence du savoir-faire français, à représenter les intérêts de la filière auprès des institutions, et à favoriser la collaboration entre ses membres pour renforcer la compétitivité du secteur à l'échelle nationale et internationale.

En découvrir plus sur francevfx.com

QUELQUES STUDIOS INTERNATIONNAUX

RODEO FX
Canada, France, USA

Studio renommé pour ses effets dans les séries (Game of Thrones, Stranger Things) et les films hollywoodiens.

DNEG
UK, Canada, USA, Inde, Australie

Double Negative est un des plus grands studios mondiaux, récompensé par de nombreux Oscars (Inception, Blade Runner 2049).

FRAMESTORE
UK, Canada, USA, Inde, Australie

C'est un studio réputé pour ses effets visuels haut de gamme cinémathographiques, à la publicité et aux expériences immersives en VR/AR.

ILM
USA, Canada, UK, Inde , Australie

Il est un pionnier des effets spéciaux numériques, connu pour ses innovations technologiques et ses VFX spectaculaires dans des sagas emblématiques comme Star Wars, Avengers ou Jurassic Park.

WETA DIGITAL
Nouvelle Zélande

Est le studio spécialisé dans la création de mondes numériques complexes, de personnages virtuels et d'environnements ultra-réalistes, notamment dans Le Seigneur des Anneaux, Avatar et La Planète des Singes.

Ces studios offrent une grande variété de projets et de contextes de travail, du blockbuster international à la série télévisée en passant par la publicité et l'animation.

6. CONCLUSION

Le monde des effets visuels numériques est un univers passionnant, en constante évolution, qui rassemble technologie de pointe, créativité artistique et collaboration intensive. Découvrir les métiers des VFX, c'est ouvrir la porte à une carrière exigeante mais riche, faite de défis et d'innovations.

Pour les étudiants et futurs professionnels, l'essentiel est de cultiver sa curiosité, de multiplier les expériences et de construire des compétences solides, tout en restant agile et capable d'apprendre tout au long de sa vie.

En savoir plus sur la page Réseau des studios VFX Français et sur francevfx.com

VFX-WORKSHOP,
L'ÉCOLE DES EFFETS SPÉCIAUX NUMÉRIQUES
233, rue de la Croix-Nivert,
75015 Paris, France

06 61 16 19 98
vfx-workshop.com

AUTEURS DES GUIDES
Axelle Fierville
Renaud Jungmann
Élise Marvaux

CRÉDITS IMAGES
Photo de couverture : Kevin FAROUIL