

Le Répertoire National des Certifications Professionnelles (RNCP)

Résumé descriptif de la certification **Code RNCP : 23678**

Intitulé

Concepteur 3D - VFX

AUTORITÉ RESPONSABLE DE LA CERTIFICATION	QUALITÉ DU(ES) SIGNATAIRE(S) DE LA CERTIFICATION
ARIES PACA, ARIES Toulouse, ARIES Rhône-Alpes	Gérante, Gérante, Présidente

Chaque certificateur est en mesure de délivrer la certification en son nom propre

Niveau et/ou domaine d'activité

II (Nomenclature de 1969)

6 (Nomenclature Europe)

Convention(s) :

Code(s) NSF :

320v Spécialités plurivalentes de la communication : production à caractère artistique, 326t Programmation, mise en place de logiciels

Formacode(s) :

Résumé du référentiel d'emploi ou éléments de compétence acquis

Le Concepteur 3D - VFX collabore à la création et à la réalisation de production en 3D (images fixes ou en mouvement : film d'animation / court métrage d'animation, motion design, visualisation architecturale, habillage TV, jeu vidéo, publicité / spot publicitaire, design...). Sur la base de cahiers des charges, il élabore des concepts créatifs, met en œuvre et réalise la production et la post production des projets. Pour cela, il peut coordonner une équipe, travailler en solo ou intégrer à une équipe de production.

Les activités :

Activité 1 : Préproduction

- Analyse du Besoin / Analyser le besoin d'un commanditaire en tenant compte des contraintes (temps, coûts, qualité).
- Recherche de concept créatif / Proposer un concept créatif répondant aux objectifs du commanditaire (script / représentation visuelle, univers graphique), préparer un storyboard et une animatique.
- Gestion de la Préproduction / Analyser la demande du commanditaire afin de déterminer les besoins artistiques, techniques et humains du projet, puis organiser le flux de production selon ces paramètres.

Activité 2 : Production

- Modélisation / Modéliser en 3D les objets du projet selon la direction artistique élaborée en Préproduction et en tenant compte des contraintes d'animation.
- Textures / Créer des textures cohérentes et crédibles.
- Rigging - Skinning / Créer des squelettes d'animation permettant la déformation du maillage 3D des objets.
- Animation 3D / Animer les personnages, des objets, des formes conceptuelles et graphiques.
- Effets spéciaux numériques 3D / Concevoir des effets spéciaux numériques (VFX), des effets de particules et de simulation.
- Matériaux, éclairages et rendus / Produire des matériaux et des éclairages crédibles et optimiser les rendus.
- Gestion de production / Organiser et coordonner le flux de production selon les paramètres du projet en accord avec le commanditaire.

Activité 3 : Postproduction

- Compositing et VFX de Postproduction / Assembler différentes sources d'images, créer les VFX de postproduction, créer des animations graphiques, intégrer des éléments graphiques et typographiques, harmoniser la colorimétrie.
- Montage / Réaliser le montage final d'une vidéo.
- Gestion de postproduction / Organiser et coordonner le flux de postproduction en lien avec le commanditaire et dans le respect des contraintes temps, coûts, qualité.

- Validation du Prêt à Diffuser / Finaliser le produit final et le présenter au commanditaire.

Principales connaissances et compétences attestées :

- Culture artistique, graphique et cinématographique.
- Techniques de dessin et d'illustration traditionnelles et digitales.
- Techniques de mise en scène et scénaristiques.
- Techniques d'animation.
- Maîtrise des logiciels d'illustration numérique, de modélisation, de VFX, de postproduction et de montage.
- Techniques de gestion et de management de projet.

Secteurs d'activité ou types d'emplois accessibles par le détenteur de ce diplôme, ce titre ou ce certificat

Les titulaires de la certification Concepteur 3D - VFX exercent leurs activités professionnelles principalement dans les secteurs des industries créatives : cinéma, télévision, jeux vidéo, architecture, design, publicité / multimédia...

Les types d'entreprises du secteur des industries créatives:

- Société de production audiovisuelle et cinématographique
- Société de production de film d'animation
- Studio de production ou de postproduction
- Société de production de jeux vidéo & serious games
- Agence de communication
- Chaîne de télévision
- Agence d'architecte

Ils travaillent aussi dans d'autres secteurs utilisant les images de synthèses : aéronautique, aérospatiales, construction... Le secteur public

peut aussi être source de débouchés professionnels (ex. : musées).

Emplois de référence :

- Graphiste - Concepteur 3D,
- Graphiste Effets Spéciaux,
- Motion Designer.

Dénominations des spécialisations :

- CG Artist – Computer Graphic Artist, plutôt généraliste
- Modelleur 3D, Designer 3D, 3D Artist, Infographiste 3D
- Character Designer
- Chargé des Effets Visuels, Infographiste VFX, VFX Man
- Infographiste Éclairage et Rendu, Lighting & 3D Rendering Designer
- Graphiste de Postproduction
- Animateur 3D
- Réalisateur (pour les plus créatifs et talentueux)

Les anglicismes sont très courants et révèlent un champ professionnel international.

Les métiers de chefs de projet ou managers se voient souvent appliquer le terme de « Lead » ou « Supervisor (superviseur) » en plus de la fonction :

- Lead 3D Designer,
- Lead 3D Artist,
- VFX Supervisor,
- Lighting & Rendering Supervisor...

Codes des fiches ROME les plus proches :

E1205 : Réalisation de contenus multimédias

E1104 : Conception de contenus multimédias

L1304 : Réalisation cinématographique et audiovisuelle

Modalités d'accès à cette certification

Descriptif des composantes de la certification :

Les 3 activités principales du référentiel de certification et leurs compétences attachées constituent les 3 composantes de la certification

:Préproduction

- Analyse du Besoin
- Recherche de concept créatif
- Gestion de la Préproduction

Production

- Modélisation
- Textures
- Rigging – Skinning
- Animation
- Effets spéciaux numériques 3D
- Matériaux, éclairages et rendus
- Gestion de production

Postproduction

- Compositing et VFX de Postproduction
- Montage Gestion de postproduction
- Préparation du Prêt à Diffuser

Ces trois composantes sont évaluées par les modalités d'évaluation suivantes :

- Des mises en situations professionnelles régulières (travaux dirigés, travaux pratiques, projets de groupe...).
- Un projet de fin d'études : réalisation d'un court métrage d'animation (principalement 3D) et présentation orale devant un jury.
- Un stage de fin d'études, donnant lieu à la rédaction d'un rapport de stage.

Les critères d'évaluations portent sur des critères techniques et artistiques.

La totalité de la certification Concepteur 3D – VFX est accessible pour les candidats ayant validé :

- L'ensemble des blocs de compétences décrits ci-dessous,
- Les compétences de Préproduction et Gestion de Production, via un parcours de formation ou VAE,
- Le projet de fin d'études, le stage/rapport de stage qui évaluent de façon globale l'ensemble des compétences

Bloc de compétence :

INTITULÉ	DESCRIPTIF ET MODALITÉS D'ÉVALUATION
<p>Bloc de compétence n°1 de la fiche n° 23678 - Modélisation, textures et matériaux - Niveau élémentaire</p>	<p>Descriptif</p> <ul style="list-style-type: none"> • modéliser en 3D des objets et des scènes simples, • associer des textures et matériaux cohérents et crédibles pour ces objets. <p>Modalité d'évaluation dans le cadre de travaux individuels, le candidat doit réaliser les modélisations d'une série d'objets 3D et agréger les matières et textures cohérentes et crédibles de ces éléments 3D.</p> <p>Certificat du bloc de compétences intitulé : modélisation, textures et matériaux - niveau élémentaire</p>
<p>Bloc de compétence n°2 de la fiche n° 23678 - Modélisation, textures et matériaux - niveau intermédiaire</p>	<p>Descriptif</p> <ul style="list-style-type: none"> • produire des modélisations en 3D d'objets et de scènes 3D complexes (objets, personnages, scènes architecturales) en tenant compte d'une direction artistique définie et des contraintes liées aux étapes d'animation, en utilisant les outils informatiques de modélisation, de sculpture numérique, d'illustration numérique. • adapter les textures et matériaux cohérents et crédibles en tenant compte d'une direction artistique. <p>Modalité d'évaluation dans le cadre de mises en situations professionnelles reconstituées, le candidat doit réaliser plusieurs séries de modélisations 3D complexes (objets, personnages, scènes architecturales) et combiner les matières et textures adaptées aux éléments modélisés.</p> <p>Certificat du bloc de compétences intitulé : modélisation, textures et matériaux - niveau intermédiaire</p>
<p>Bloc de compétence n°3 de la fiche n° 23678 - Modélisation, textures et matériaux - niveau maîtrise</p>	<p>Descriptif</p> <ul style="list-style-type: none"> • concevoir des modélisations en 3D (objets, personnages organiques/non-organiques, décors, véhicules, scènes architecturales...) d'apparences réelles, stylisées ou imaginaires... en respectant la direction artistique définie et des contraintes liées aux étapes d'animation, en choisissant les outils informatiques de modélisation 3D, de sculpture numérique et d'illustration numérique les plus adaptés. • créer et choisir des textures et matériaux cohérents et crédibles en tenant compte d'une direction artistique et des contraintes de diffusion du produit final. <p>Modalité d'évaluation a partir d'un cahier des charges formulé par un commanditaire (fictif), le candidat réalise une série de travaux visant à tester ses capacités selon une direction artistique définie et des contraintes de production liées à l'animation : modélisations 3D complexes (objets, personnages organique/non-organique, véhicules, scènes architecturales...) et matières et textures de qualité, cohérentes et crédibles.</p> <p>Certificat du bloc de compétences intitulé : modélisation, textures et matériaux - niveau maîtrise</p>
<p>Bloc de compétence n°4 de la fiche n° 23678 - Rigging, skinning, animation 3D - niveau élémentaire</p>	<p>Descriptif</p> <ul style="list-style-type: none"> • construire des squelettes d'animation permettant la déformation du maillage 3D d'objets et personnages simples (objets, véhicules, personnages bipèdes). • produire des animations crédibles d'objets et personnages simples respectant les notions de rythme, de timing, de spacing et d'acting. <p>Modalité d'évaluation dans le cadre de travaux individuels, le candidat doit construire une série de squelettes d'animation (objet, véhicule, personnage bipède) et produire les animations à partir du rigging/skinning élaboré.</p> <p>Certificat du bloc de compétences intitulé : rigging, skinning, animation 3D - niveau élémentaire</p>

INTITULÉ	DESCRIPTIF ET MODALITÉS D'ÉVALUATION
<p>Bloc de compétence n°5 de la fiche n° 23678 - Rigging, skinning, animation 3D - niveau intermédiaire</p>	<p>Descriptif</p> <ul style="list-style-type: none"> • construire des rigging/skinning de personnages bipèdes en travaillant sur les différentes parties du corps et le visage, en tenant compte des contraintes d'animation. • préparer des animations crédibles de personnages respectant les notions de rythme, de timing, de spacing et d'acting (personnalité des personnages, particularités hommes/femmes...). <p>Modalité d'évaluation</p> <p>dans le cadre de mises en situations professionnelles reconstituées, le candidat doit réaliser plusieurs séries de rigging/skinning de personnages bipèdes et produire des animations réalistes (marche, course, saut...) dans des situations variées.</p> <p>Certificat du bloc de compétences intitulé : rigging, skinning, animation 3D - niveau intermédiaire</p>
<p>Bloc de compétence n°6 de la fiche n° 23678 - Rigging, skinning, animation 3D - niveau maîtrise</p>	<p>Descriptif</p> <ul style="list-style-type: none"> • concevoir des rigging/skinning d'objets, de véhicules, de personnages bipèdes et quadrupèdes (et plus) en faisant appel à différents outils de rigging en tenant compte des contraintes globales de préproduction et production. • proposer des animations en appliquant les principes d'animation de corps humains, de quadrupèdes, de créatures, d'objets et de véhicules selon la direction artistique prévue. • composer des animations conceptuelles d'objets non figuratifs en fonction d'une ambiance sonore. <p>Modalité d'évaluation</p> <p>à partir d'un cahier des charges formulé par un commanditaire (fictif), le candidat réalise une séquence animée rassemblant des objets, véhicules et personnages animés; la réalisation tient compte d'une direction artistique et de contraintes de production définies.</p> <p>Certificat du bloc de compétences intitulé : rigging, skinning, animation 3D - niveau maîtrise</p>
<p>Bloc de compétence n°7 de la fiche n° 23678 - Effets spéciaux numériques 3D - niveau élémentaire</p>	<p>Descriptif</p> <ul style="list-style-type: none"> • construire des effets spéciaux numériques grâce aux outils de simulations de logiciels 3D généralistes. • composer un visuel intégrant des effets spéciaux numériques 3D. <p>Modalité d'évaluation</p> <p>dans le cadre de travaux individuels, le candidat doit composer un visuel intégrant des effets spéciaux numériques (effets atmosphériques, liquides, fourrures/cheveux).</p> <p>Certificat du bloc de compétences intitulé : effets spéciaux numériques 3D - niveau élémentaire</p>
<p>Bloc de compétence n°8 de la fiche n° 23678 - Effets spéciaux numériques 3D - niveau intermédiaire</p>	<p>Descriptif</p> <ul style="list-style-type: none"> • concevoir des effets spéciaux numériques 3D grâce à différents outils de simulations spécialisés (effets atmosphériques, liquides, effets pyrotechniques, simulations de tissus et cheveux / fourrures...). • structurer des visuels ou vidéos contenant des effets spéciaux numériques 3D selon un cahier des charges spécifique. <p>Modalité d'évaluation</p> <p>dans le cadre de mises en situations professionnelles reconstituées, le candidat doit réaliser plusieurs séries de travaux : visuels et vidéos, contenant des effets visuels 3D élaborés avec des outils de simulations spécialisés.</p> <p>Certificat du bloc de compétences intitulé : effets spéciaux numériques 3D - niveau intermédiaire</p>

INTITULÉ	DESCRIPTIF ET MODALITÉS D'ÉVALUATION
<p>Bloc de compétence n°9 de la fiche n° 23678 - Effets spéciaux numériques 3D - niveau maîtrise</p>	<p>Descriptif</p> <ul style="list-style-type: none"> • choisir les outils de conception d'effets spéciaux numériques 3D en fonction des contraintes de production (cahier des charges, direction artistique, contraintes de temps...) et réaliser les différents effets recherchés (effets atmosphériques, liquides, effets pyrotechniques, simulations de tissus et cheveux/fourrures...). • créer des effets de particules et de simulations permettant la mise en scène de formes conceptuelles et graphiques en vue de réaliser un motion design. <p>Modalité d'évaluation</p> <p>à partir d'un cahier des charges formulé par un commanditaire (fictif), le candidat réalise un motion design (de courte durée) composé de différents types d'effets spéciaux complexes; la réalisation tient compte d'une direction artistique et de contraintes de production définies.</p> <p>Certificat du bloc de compétences intitulé : effets spéciaux numériques 3D - niveau maîtrise</p>
<p>Bloc de compétence n°10 de la fiche n° 23678 - Eclairages et rendus - niveau élémentaire</p>	<p>Descriptif</p> <ul style="list-style-type: none"> • établir des éclairages crédibles d'éléments 3D • optimiser les rendus en fonction de l'usage (images fixes) <p>Modalité d'évaluation</p> <p>dans le cadre de travaux individuels, le candidat doit réaliser les éclairages et optimiser les rendus d'objets 3D afin d'assurer une qualité des images et une qualité de rendus adaptés au produit final attendu (images fixes).</p> <p>Certificat du bloc de compétences intitulé : éclairages et rendus - niveau élémentaire</p>
<p>Bloc de compétence n°11 de la fiche n° 23678 - Eclairages et rendus - niveau intermédiaire</p>	<p>Descriptif</p> <ul style="list-style-type: none"> • réaliser des éclairages crédibles d'éléments 3D complexes (véhicules, personnages, environnement extérieur / intérieur...) • optimiser les rendus d'éléments 3D en fonction de l'usage final (images fixes ou séquences vidéo) <p>Modalité d'évaluation</p> <p>dans le cadre de mises en situations professionnelles reconstituées, le candidat doit réaliser plusieurs séries de d'éclairages et de rendus pour des éléments 3D complexes (personnages, véhicules, environnement extérieur / intérieur) et réaliser les matières et textures cohérentes et crédibles de ces éléments.</p> <p>Certificat du bloc de compétences intitulé : éclairages et rendus - niveau intermédiaire</p>
<p>Bloc de compétence n°12 de la fiche n° 23678 - Eclairages et rendus - niveau maîtrise</p>	<p>Descriptif</p> <ul style="list-style-type: none"> • choisir parmi les différents outils informatiques de rendus maîtrisés celui (ceux) le(s) plus adapté(s) pour réaliser les éclairages et rendus en fonction des contraintes de production et de la direction artistique • réaliser des éclairages sophistiqués d'éléments 3D complexes (véhicules, personnages, environnement extérieur / intérieur...) <p>Modalité d'évaluation</p> <p>à partir d'un cahier des charges formulé par un commanditaire (fictif), le candidat réalise une série de travaux visant à tester ses capacités en termes d'éclairages et de rendus. les réalisations tiennent compte d'une direction artistique définie et des contraintes de production.</p> <p>Certificat du bloc de compétences intitulé : éclairages et rendus - niveau maîtrise</p>

INTITULÉ	DESCRIPTIF ET MODALITÉS D'ÉVALUATION
<p>Bloc de compétence n°13 de la fiche n° 23678 - Compositing et VFX de postproduction - niveau élémentaire</p>	<p>Descriptif</p> <ul style="list-style-type: none"> réaliser l'assemblage de différents types d'images dans un logiciel de postproduction : séquences et images 3D, illustrations numériques/traditionnelles et prises de vue réelles réaliser des animations visuelles à partir d'éléments graphiques ou vidéo réaliser des effets visuels simples <p>Modalité d'évaluation</p> <p>dans le cadre de travaux individuels, le candidat doit réaliser une série d'assemblage de différents types d'images et réaliser une démo réel (séquences animées) incluant des effets visuels.</p> <p>Certificat du bloc de compétences intitulé : compositing et VFX de postproduction - niveau élémentaire</p>
<p>Bloc de compétence n°14 de la fiche n° 23678 - Compositing et VFX de postproduction - niveau intermédiaire</p>	<p>Descriptif</p> <ul style="list-style-type: none"> importer et combiner différents types d'images dans un logiciel de postproduction : séquences et images 3D, illustrations numériques / traditionnelles et prises de vue réelles créer des habillages visuels : titrages, génériques, logos animés animer des éléments graphiques 2D/3D en fonction d'un rythme sonore (motion design, cinéma et cinéma d'animation) créer des VFX (effets spéciaux numériques) <p>Modalité d'évaluation</p> <p>dans le cadre de mises en situations professionnelles reconstituées, le candidat doit réaliser plusieurs séquences vidéo (à partir de différentes sources et formats d'images), inclure des VFX dans les séquences, étalonner et harmoniser la colorimétrie des ambiances et des univers visuels.</p> <p>Certificat du bloc de compétences intitulé : compositing et VFX de postproduction- niveau intermédiaire</p>
<p>Bloc de compétence n°15 de la fiche n° 23678 - Compositing et VFX de postproduction - niveau maîtrise</p>	<p>Descriptif</p> <ul style="list-style-type: none"> choisir parmi les différents outils informatiques de compositing et de VFX maîtrisés celui (ceux) le(s) plus adapté(s) pour concevoir le compositing et les VFX en fonction des contraintes de production et de la direction artistique importer et combiner différents types d'images en utilisant différents logiciels de postproduction : séquences et images 3D, illustrations numériques/traditionnelles et prises de vue réelle. créer des VFX (effets spéciaux numériques) sophistiqués en réponse à une direction artistique définie : moteurs de particules, mapping par caméra, calques 3D, tracking vidéo... <p>Modalité d'évaluation</p> <p>à partir d'un cahier des charges formulé par un commanditaire (fictif), le candidat réalise une séquence vidéo assemblant une grande diversité de sources et formats vidéo, crée des VFX de différentes natures, ajuste la colorimétrie et l'étalonnage vidéo afin d'obtenir un rendu uniformisé; la réalisation tient compte d'une direction artistique et de contraintes de production définies.</p> <p>Certificat du bloc de compétences intitulé : compositing et VFX de postproduction - niveau maîtrise</p>

INTITULÉ	DESCRIPTIF ET MODALITÉS D'ÉVALUATION
Bloc de compétence n°16 de la fiche n° 23678 - Montage	<p>Descriptif</p> <ul style="list-style-type: none"> • concevoir des séquences vidéo en assemblant différents plans et séquences, en intégrant des coupes et transitions grâce à l'utilisation d'un logiciel dédié • réaliser un montage vidéo finalisé, doté d'une mise en scène rythmée et correctement sonorisée dans le respect de la narration et de la direction artistique prévue <p>Modalité d'évaluation</p> <p>à partir d'un cahier des charges formulé par un commanditaire (fictif), le candidat réalise un montage vidéo et crée un produit fini, rythmé, sonorisé et harmonieux au regard de la commande.</p> <p>certificat du bloc de compétences intitulé : montage</p>

Validité des composantes acquises : 5 an(s)

CONDITIONS D'INSCRIPTION À LA CERTIFICATION	OUINON	COMPOSITION DES JURYS
Après un parcours de formation sous statut d'élève ou d'étudiant	X	Président : présidente d'ARIES ou son représentant le Directeur de l'école Formateurs : 1 à 2 Professionnels : 2 à 4
En contrat d'apprentissage	X	
Après un parcours de formation continue	X	
En contrat de professionnalisation	X	Président : présidente d'ARIES ou son représentant le Directeur de l'école Formateurs : 1 à 2 Professionnels : 2 à 4
Par candidature individuelle	X	
Par expérience dispositif VAE prévu en 2009	X	Président : présidente d'ARIES ou son représentant le Directeur de l'école Formateurs : 1 à 2 Professionnels : 2 à 4 (parité employeurs / salariés)

	OUI	NON
Accessible en Nouvelle Calédonie		X
Accessible en Polynésie Française		X

LIENS AVEC D'AUTRES CERTIFICATIONS	ACCORDS EUROPÉENS OU INTERNATIONAUX

Base légale

Référence du décret général :

Référence arrêté création (ou date 1er arrêté enregistrement) :

Arrêté du 2 juillet 2012 publié au Journal Officiel du 7 août 2012 portant enregistrement au répertoire national des certifications professionnelles. Enregistrement pour trois ans, au niveau II, sous l'intitulé "Concepteur 3D - VFX" avec effet au 02 janvier 2007 jusqu'au 7 août 2015. Certification délivré par ARIES Rhône-Alpes

Référence du décret et/ou arrêté VAE :

Références autres :

Arrêté du 17 juillet 2015 publié au Journal Officiel du 25 juillet 2015 portant enregistrement au répertoire national des certifications professionnelles. Enregistrement pour quatre ans, au niveau II, sous l'intitulé "Concepteur 3D - VFX" avec effet au 25 juillet 2015, jusqu'au 25 juillet 2019.

Arrêté du 22 décembre 2014 publié au Journal Officiel du 31 décembre 2014 portant enregistrement au répertoire national des certifications professionnelles. Enregistrement pour un an, au niveau II, sous l'intitulé "Concepteur 3D - VFX" avec effet au 31 décembre 2014, jusqu'au 31 décembre 2015.

Pour plus d'informations

Statistiques :

40 à 45 titulaires de la certification par an.

<http://www.ecolearies.fr/>

Autres sources d'information :

grenoble@aries-esi.net ; lyon@aries-esi.net ; annecy@aries-esi.net ; toulouse@aries-esi.net ; aix@aries-esi.net

Ecole Supérieure Privée Aries, Graphic & Motion Design

Lieu(x) de certification :

ARIES Toulouse : Midi-Pyrénées Languedoc-Roussillon - Haute-Garonne (31) [Toulouse]

ARIES Rhône-Alpes : Auvergne Rhône-Alpes - Rhône (69) [Lyon]

ARIES Rhône-Alpes : Auvergne Rhône-Alpes - Isère (38) [Meylan - Grenoble]

ARIES Rhône-Alpes : Auvergne Rhône-Alpes - Haute-Savoie (74) [Cran-Gevrier - Annecy]

ARIES PACA : Provence-Alpes-Côte d'Azur - Bouches-du-Rhône (13) [Aix en Provence]

ARIES Rhône-Alpes - 8, chemin des Clos - Inovallée - 38240 Meylan

ARIES PACA - Les Alizés - 655, rue René Descartes - 13857 Aix en Provence

ARIES Toulouse - Central Parc - Bâtiment D - 54 boulevard de l'Embouchure - 31200 Toulouse

Lieu(x) de préparation à la certification déclarés par l'organisme certificateur :

ARIES Grenoble : 8, chemin des Clos - Inovallée - 38240 Meylan

ARIES Lyon : 25, boulevard Jules Carteret - Gerland - 69007 Lyon

ARIES Annecy : 8, bis route des Creuses - PA des Verts Prés - 74960 Cran Gevrier

ARIES Aix- en - Provence : Les Alizés - 655, rue René Descartes - 13857 Aix en Provence

ARIES Toulouse : Central Parc - Bâtiment D - 54 boulevard de l'Embouchure - 31200 Toulouse

Ecole Brassart - 185 boulevard Thiers - 37000 Tours

Ecole Brassart - 15 rue de Lamoricière - 44100 Nantes

Ecole Brassart - 8 rue du Professeur Joseph Rousseau - 14000Caen

Historique de la certification :

Notre formation Concepteur 3D - VFX était délivrée jusqu'en juin 2010 par la SARL Aries Ecole Supérieure d'Infographie, qui a cédé son fonds de commerce à la SAS Aries Rhône-Alpes en date du 21/10/10.

Certification précédente : Concepteur 3D - VFX