



05

EMPLOI & COMPÉTENCES

# COMMENT ÉLARGIR SON CHAMP D'OPPORTUNITÉS ?

GUIDE 2026



# 1. INTRODUCTION

En fin de formation en VFX et 3D, beaucoup d'étudiants se projettent naturellement vers les studios d'effets spéciaux. C'est une voie logique, mais ce n'est pas la seule.

Les compétences que vous avez développées : modélisation, shading, lighting, rendu, compositing — ne sont pas propres aux VFX. Elles reposent sur des fondamentaux utilisés dans de nombreux domaines.

Autrement dit : vous êtes déjà capable de vous adapter à d'autres industries, sans repartir de zéro.

Ce guide a pour objectif de vous aider à en prendre conscience et à comprendre comment vos compétences peuvent s'appliquer à d'autres contextes professionnels.

## 2. DES COMPÉTENCES TRANSFÉRABLES

Au cours de votre formation, vous avez appris à produire des images, à résoudre des problèmes visuels et à travailler dans une logique de pipeline. Vous avez développé une manière de réfléchir, d'organiser et de construire.

Ces acquis dépassent largement le cadre des VFX. On les retrouve dans l'animation, le jeu vidéo, la visualisation architecturale, la simulation ou encore la communication visuelle.

Ce qui change d'un secteur à l'autre, ce sont principalement :

- les contraintes,
- les outils,
- et les objectifs.

Les fondamentaux liés à l'image restent les mêmes : composition, sens, cohérence et lisibilité.

## 3. DES DOMAINES PROCHES ET ACCESSIBLES

### ANIMATION 3D

L'animation 3D partage une grande partie du pipeline avec les VFX : modeling, animation, lighting, rendu. La différence tient surtout au procédé de fabrication : l'image est souvent entièrement construite en infographie. Vous avez travaillé sur des projets complets ? Vous êtes déjà proche de ces pratiques !

### JEU VIDÉO (TEMPS RÉEL)

Le jeu vidéo repose sur des logiques similaires, avec des contraintes spécifiques : optimisation et temps réel. Vos compétences en création d'assets, lighting, texturing, sont directement mobilisables. Avec quelques adaptations de vos gestes de production, ce secteur est très accessible.

### ARCHVIZ & DESIGNVIZ

Ces domaines consistent à produire des images réalistes pour valoriser un espace ou un produit. On y retrouve modeling, shading, lighting, rendu. Vos compétences en image réaliste y trouvent une application directe.

## SIMULATION ET VISUALISATION TECHNIQUE

Dans ces contextes, l'image sert à expliquer, démontrer ou simuler.

Les compétences liées aux FX, à la logique procédurale ou à la visualisation sont particulièrement utiles, notamment pour les profils techniques.

## 4. CE QUI CHANGE RÉELLEMENT

Passer d'un domaine à un autre ne signifie pas tout réapprendre.

Ce qui évolue :

- les contraintes,
- les outils,
- le contexte de production.

Les bases restent identiques, c'est pourquoi votre capacité d'adaptation existe déjà.

## 5. UNE ADAPTABILITÉ DÉJÀ PRÉSENTE

Il est important de comprendre que vous ne repartez pas de zéro en travaillant pour un nouveau secteur.

Vous déplacez des compétences, des méthodes et une manière de travailler vers un autre contexte.

Votre formation vous a déjà préparé à cela.

S'ouvrir à d'autres domaines ne signifie pas abandonner les VFX, mais élargir ses possibilités.

## 6. COMMENT SE PRÉSENTER

Si vous souhaitez candidater dans des secteurs voisins, il n'est pas nécessaire de changer complètement votre profil. Il s'agit plutôt de reformuler vos compétences pour les rendre lisibles dans d'autres contextes.

Mettez en avant :

- votre capacité à produire des images de qualité,
- votre maîtrise des outils 3D,
- votre compréhension du pipeline,
- votre capacité à apprendre et à vous adapter.

Votre portfolio peut être ajusté en fonction du secteur visé, mais l'essentiel est de montrer que vos compétences sont transférables.

# CONCLUSION

Votre formation ne vous prépare pas à un seul métier, mais à un ensemble de pratiques liées à la création d'images. Vous n'êtes pas uniquement un artiste VFX.

Vous êtes capable de comprendre, appliquer et adapter vos techniques à différents contextes.

Animation, jeu vidéo, archviz, simulation : ces domaines sont proches, accessibles et complémentaires.

L'adaptabilité n'est pas quelque chose à acquérir.

C'est déjà une compétence que vous possédez.

vfx  
workshop

L'ÉCOLE  
DES EFFETS  
SPÉCIAUX  
NUMÉRIQUES

## **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**

Renaud Jungmann  
Élise Marvaux

### **GRAPHIQUE**

Axelle Fierville

### **CRÉDITS IMAGES**

Photo de couverture : Case study Emma Toubin