

Animateur de personnage 3D

RNCP31519 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Code(s) NSF	323
Code(s) ROME	E1205
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'échéance	21/07/2021

Certificateur(s)

GOBELINS-CCI PARIS ILE DE FRANCE · SIRET : 89003049700022

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

A compléter (Reprise)

ACTIVITÉS VISÉES

L'animateur (trice) de personnage, est celui (celle) qui va donner vie au modèle 3D. Il (elle) identifie la fiche d'identité de ce dernier ainsi que de tous les éléments relatifs au scénario de la séquence qu'il (elle) doit animer.

Il (elle) peut ainsi s'identifier au personnage ce qui lui permet d'élaborer la gestuelle et les expressions du visage, réfléchir à une manière très personnelle de véhiculer des émotions. En se faisant, il (elle) contribue au propos du film dont il (elle) devient un acteur (comédien, interprète).

Pour ce faire, il (elle) utilise un logiciel 3D dont il (elle) maîtrise un maximum de fonctions, avec lesquelles il (elle) crée des postures clés, appelées poses clés, et règle les phases de transitions entre ces poses clés.

Il (elle) contrôle le rythme et la durée de son animation, en se mettant au service du projet. Dans ce cadre, il (elle) évalue, en amont, le travail à effectuer et les moyens nécessaires, matériels et humains il (elle) propose une organisation de travail avant de la mettre en œuvre.

Dans certains cas, l'animateur (trice) de personnage 3D est amené à superviser une équipe d'animateurs.

Les activités visées:

- Analyse des besoins du client et étude de faisabilité
- Identifier la ou les tâches à accomplir auprès du (de la) chargé(e) de production
- Identifier le projet (story-board et fiche identité perso), échange d'informations avec le(la) réalisateur(trice)
- Evaluer le travail à effectuer et les moyens nécessaires
- Proposer une organisation du travail au (à la) réalisateur(trice) ainsi qu'au (qu'à la) producteur(trice)
- Réalisation de l'animation de personnage, en fonction du contexte prédéfini
- Ouvrir le fichier informatique du logiciel 3 D et prendre connaissance du layout du plan et de la maquette son
- Chercher des références vidéo ou les créer et les analyser,
- Faire quelques recherches sur papier et définir une méthodologie d'approche de la scène à traiter qui doit être validée par le(la) réalisateur(trice)
- Dans le logiciel, créer des poses clé (blocking) pour toute la durée du plan, visualiser l'action en temps réel et modifier si nécessaire
- Première étape de la validation par le (la) réalisateur(trice),
- Créer les interpolations entre les clés,
- Elaborer les animations secondaires (animation faciale, synchronisation des lèvres avec les dialogues, animation d'accessoires et de personnages secondaires),
- Evaluation et compte- rendu du travail effectué, auprès des personnes identifiées en amont
- Renseigner l'outil de suivi de production sur l'état d'avancement du plan, échange d'informations avec le(la)

chargé(e) de production

- Echanger avec le réalisateur sur les éventuelles modifications à apporter au travail effectué
- Réaliser ou faire réaliser les modifications demandées par le (la) réalisateur(trice)
- Renseigner l'outil de suivi de production sur l'état d'avancement du plan, échange d'information avec le(la) chargé(e) de production
- Maintenir et renforcer son expertise, conduite d'une veille
- Repérer les studios qui recrutent
- Identifier les évolutions en matières technologiques, méthodologiques et artistiques
- Enrichir son métier de la diversité des pratiques à l'international, mais également de l'étude d'activités corporelles.

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Le(la) titulaire est capable:

- d'analyser les besoins du client et d'en faire une étude de recevabilité
- d'élaborer l'animation de personnage en fonction du contexte prédéfini
- d'évaluer et de faire un compte rendu du travail effectué auprès des personnes identifiées en amont
- de maintenir et renforcer son expertise pour rester compétitif

Blocs de compétences

RNCP31519BC01 — Evaluation et compte rendu du travail effectué auprès des personnes identifiées en amont

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif des principales compétences évaluées

- Identifier le niveau d'avancement d'une animation réalisée soi-même ou par une équipe
- Rendre compte auréférent (le réalisateur(trice) ou producteur (trice)), de l'état d'avancement de son travail ou de celui d'une équipe à l'instant T
- Justifier ses choix au commanditaire
- Prendre en compte les éventuelles modifications demandées par le référent (Réalisateur(trice), producteur(trice)).
- Réaliser et ou faire réaliser les modifications demandées
- Repérer des solutions correctives
- Dans certains cas, animer des réunions-bilans avec l'équipe d'animation.

Modalités d'évaluation

En formation continue, formation initiale et VAE, dans le cadre d'un projet commandité:

identification et mise en oeuvre des ajustements en concertation avec le(la) commanditaire

RNCP31519BC02 — Réalisation de l'animation de personnage en fonction du contexte prédéfini

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif des principales compétences évaluées

- Mettre en œuvre une méthodologie d'animation prédéfinie
- Animer des personnages, des animaux, des créatures, des foules :
- Réaliser des poses clés
- Réaliser des cycles d'animation
- Animer des interactions complexes avec des objets et des personnages
- Réaliser des animations de lip-sync (synchronisation lèvres et paroles)
- Représenter des attitudes, des états d'esprit, des émotions, à travers le mouvement et le comportement des personnages
- Créer et régler des effets d'animation (déformations, comportements procéduraux, effets spéciaux)
- Lisser les courbes d'animation entre les poses clés
- Gérer les nomenclatures, les versions et le stockage des fichiers traités et leur optimisation

Modalités d'évaluation

En formation continue, formation initiale et VAE, dans le cadre d'un projet commandité:

Mise en oeuvre d'une méthodologie prédéfinie

RNCP31519BC03 — Maintenir et renforcer son expertise pour rester compétitif

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif des principales compétences évaluées

- Repérer les projets en production ou susceptibles d'entrer en production,
- Identifier les évolutions des logiciels et des outils
- Mener une veille concernant de nouvelles méthodes de travail, s'intéresser à la diversité des méthodes de travail spécifiques à l'internationale
- Explorer des activités corporelles qui visent à enrichir sa pratique du métier
- Identifier les nouveaux styles et tendances en matière d'animation

Modalités d'évaluation

En formation continue, formation initiale et VAE, dans le cadre d'une expérience en milieu professionnel , présentation d'une étude faisant l'objet d'un support écrit et d'une soutenance orale individuelle

Repérage des studios susceptibles de recruter

Identification des évolutions techniques et méthodologiques

RNCP31519BC04 — Analyse des besoins du client et étude de faisabilité

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif des principales compétences évaluées

- Repérer (en situation de travail réel) l'organisation d'une chaîne de fabrication et recueillir les informations nécessaires à l'élaboration d'un compte-rendu
- Recueillir les informations nécessaires à la mission confiée,
- Identifier les spécificités du projet, le style attendu, le sens des actions caractérisant la séquence à animer, ainsi que les moyens nécessaires et à disposition (le temps imparti pour animer la scène, les outils, les ressources humaines)
- S'approprier le rigging* des personnages (*mécanisme de manipulation de la marionnette)
- Elaborer une proposition

de méthodologie de travail en adéquation avec les spécificités du projet,

planification des étapes du travail en lien avec le (la) chargé(e) de production et s'assurer de réajuster les moyens à disposition en accord avec le producteur et le réalisateur.

- Se documenter, pour constituer une bibliothèque de références vidéo d'actions en lien avec le projet

Modalités d'évaluation

En formation continue, formation initiale et VAE, dans le cadre d'une expérience en milieu professionnel , présentation d'une étude faisant l'objet d'un support écrit et d'une soutenance orale individuelle et faisant état d'une évaluation d'un travail à effectuer et d'une proposition d'organisation

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Le(la) titulaire de la certification pourra exercer son activité dans l'ensemble des studios d'animation à travers le monde :

- Les studios d'animation spécialisés dans les effets spéciaux, la publicité ou la 3 D.
- Les studios d'animation faisant de la série mais aussi du long métrage.
- Les petits studios d'animation produisant des réalisateurs "auteurs"
- Les majors américains
- Les studios de jeu vidéo

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

- Animateur(trice) junior
- Animateur(trice) previz
- Animateur(trice) crowd
- Layoutman
- Animateur(trice) senior
- Lead Animateur(trice)

- Superviseur (se) d'animation
- Directeur(trice) d'animation

RÉGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ
A compléter (Reprise)

Marché du travail

Indicateurs au niveau des familles professionnelles (FAP) des métiers visés, agrégés au niveau national — France Travail / DARES (open data).

Tension de recrutement (DARES 2024)	Très faible (1/5)
Facteurs principaux	Non-attractivité salariale
Salaire médian (mensuel)	2 300 €
Familles professionnelles (FAP)	U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle · tension 1/5 (Très faible)
Projets de recrutement (BMO 2026)	3 755
Jugés difficiles à recruter	20 %
Emplois saisonniers	22 %
Familles professionnelles (FAP)	U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle

Voies d'accès

MODALITÉS D'ACCÈS
Formation initiale, Formation continue, Apprentissage, Contrat de professionnalisation, VAE

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION
A compléter (Reprise)

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE, FORMATION CONTINUE, APPRENTISSAGE, CONTRAT DE PROFESSIONNALISATION, VAE

Le jury de délivrance du titre est constitué de 5 personnes :

- 1 président de jury
- 2 professionnels en activité (1 représentant des salariés, 1 représentant des employeurs)
- 2 représentants de l'organisme de formation

Financement en alternance (NPEC)

Niveau de prise en charge d'un contrat d'apprentissage par les OPCO, fixé par France compétences par branche professionnelle (CPNE).

Prise en charge usuelle	8 888 €
Selon la branche	7 849 € – 9 475 €
Prise en charge	Branches concernées
8 888 €	Valeur par défaut · 211 branches
9 475 €	CPNEF de l'audiovisuel
7 849 €	CPNEFP dans les établissements d'enseignement privés sous contrat

Base légale

Date d'échéance de l'enregistrement 21/07/2021

Liens avec d'autres certifications

NOUVELLE(S) CERTIFICATION(S)
RNCP36866

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF
Gobelins , l'école de l'image

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/31519/>