

Concepteur réalisateur de film d'animation 3D

RNCP31901 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Code(s) NSF	323
Formacode(s)	46276, 46003
Code(s) ROME	E1205, L1304, L1507
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'échéance	18/12/2021

Certificateur(s)

3 AXES INSTITUT · SIRET : 53482938700016

3AXES INSTITUT RENNES · SIRET : 81377351200021

<https://www.3axes-institut.com/>

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

A compléter (Reprise)

ACTIVITÉS VISÉES

Infographiste / Animateur 3d (E1205 Réalisation de contenu multimédia)

Infographiste 2d (E1205 Réalisation de contenu multimédia)

Motion designer (L1507) -Montage audiovisuel et postproduction

COMPÉTENCES ATTESTÉES

A la fois compétent sur le plan technique et artistique, l'infographiste 3d met en oeuvre les étapes de réalisation d'un projet de film d'animation 3d et de la partie graphique d'un jeu vidéo, il/elle interviendra en production mais aussi en préproduction, encadré par le réalisateur, le directeur artistique et le chef de projet il / elle devra :

En préproduction (compétences attestées)

- Analyser, traduire et anticiper les attentes exprimées par un client, chef de projet ou directeur artistique.
- Répondre aux problèmes posés à partir des indications.
- Mettre en place des outils de gestion de production
- Connaître et maîtriser les contraintes techniques et outils informatiques d'une chaîne de production d'images 3D et de planification
- maîtriser l'écriture narrative
- Faire des documents de pré production et de conception (Moodboard - Artworks, recherche de design, blueprints)
- Dessin (croquis, character design, décors ...)
- Concevoir des story-board et animatiques
- Assurer une veille technologique et artistique.

En Production :(compétences attestées)

- Modélisation : Création des personnages, lieux et accessoires en 3d à partir de plans ou dessins.
- Habillage de matériaux et de textures
- Éclairage et rendu : il / elle crée l'éclairage d'une scène 3D, en fonction de l'ambiance voulue par le réalisateur
- Animation : il / elle crée le squelette d'animation des personnages et des objets, il / elle anime en fonction du story board et des indications du réalisateur
- Effets spéciaux : il /elle travaille l'étalonnage de l'image, et ses effets, intègre et paramètre des effets spéciaux 3D en fonction des attentes du réalisateur et/ou des indications du story-board

- Rendu 3D : il /elle prépare les scènes 3D et fabrique les images finales en veillant à l'optimisation
- Compositing : il /elle effectue un rendu multicouches de l'animation en vue du compositing 2D (composition finale de l'image en y intégrant ses différentes composantes).
- Montage : il / elle est capable de réaliser le montage final d'une animation et d'y intégrer musiques , sons d'ambiance et doublages

Connaissances associées :

- Connaissance des métiers du secteur et de leur future évolution
- Capacité à s'auto-former et à rester à jour sur les nouveautés technologiques
- Veille artistique , cinématographique et technologique

Blocs de compétences

RNCP31901BC01 — Concepteur réalisateur de film d'animation 3d

LISTE DE COMPÉTENCES

Les 12 compétences des blocs de formations sont évaluées par les modalités d'évaluation suivantes :

- Des mises en situations professionnelles régulières (travaux dirigés, travaux pratiques, projets de groupe...).
- Des partiels et examens sur table
- Des présentations et soutenances orales, seul ou en 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 et la capacité à gérer un projet.

La totalité de la certification est accessible pour les candidats ayant validé :

- L'ensemble des blocs de compétences décrits ci-dessous,
- Un projet de fin d'études : réalisation d'un court métrage d'animation (principalement 3D) et présentation orale devant un jury de professionnels indépendants à 3 axes Institut.
- Le stage / rapport de stage et soutenance

qui évalue de façon globale l'ensemble des compétences

Blocs de Compétences

- 1 : Conception par le dessin et par le volume
- 2 : Création de supports de communication visuelle
- 3 : Production d'images de synthèse
- 4 : Réalisation de films d'animation
- 5 : Techniques du son dans la production audiovisuelle
- 6 : Introduction au Développement et programmation
- 7 : Introduction aux Systèmes interactifs
- 8 : Gestion de projet et positionnement professionnel
- 9 : Veille technologique et artistique
- 10 : Expression écrite et orale en anglais
- 11 : Production

Modalités d'évaluation (identique pour tous blocs de compétences)

Projet tutoré avec formateurs

seul ou en groupe

conception encadré par formateurs

Production encadré par formateurs

Présentations devant jurys

Modalités d'évaluation (propre au bloc 11 PRODUCTION)

Présentations devant jurys

1 jurys de conception

validant les phases préparatoires du projet (enseignants et professionnels)

6 jurys intermédiaires validant les phases d'avancement (formateurs)

Un jury final par des professionnels extérieurs à l'école (jury de fin de diplôme)

Note sur l'assiduité en cours

Bloc 1 : CONCEPTION PAR LE DESSIN ET LE VOLUME

Descriptif

Réalisation des croquis de modèle vivant

Réalisation des dessins préparatoires à la production de décors et personnages en 3D (modelsheets et artworks)

Réalisation de recherche de forme : par carnets de recherche et par planche de tendances

Modalités d'évaluation :

Notation carnet de croquis / carnets de recherches

Travail individuel

Tutorat par les formateurs

Réalisé en centre de formation et dessin en extérieur (musées, zoo, visites d'architectures...)

Dessin de modèle vivant avec différents temps de pose

Tenue et notation d'un carnet de croquis

Tenue et notation

d'un carnet de recherches

Réalisation de documents préparatoires au standard professionnel

Réalisation de documents professionnels (blueprints)

Réalisation de documents professionnels (Moodboards)

RNCP31901BC02 — BLOC DE COMPÉTENCES 6 : INTRODUCTION AU DÉVELOPPEMENT ET PROGRAMMATION

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif

Concevoir les différents type de gamedesign répondant à l'ensemble des besoins du marché

Savoir adapter un jeu en fonction de la plate forme (smartphone, tablette, pc, réalité virtuelle)

Réalisation de documents préparatoires à la réalisation des prototypes de jeu

Modalités d'évaluation

Projet tutoré

travail individuel et/ou

collectif et présentation devant jury professionnel

Tutorat par les formateurs

réalisé en centre de formation

Réalisation de 6 prototypes de jeux correspondant aux principaux gameplays demandés par le marché

Réalisation des documents préparatoires au prototypage et présentation du projet avec prototype devant jury

RNCP31901BC03 — BLOC DE COMPÉTENCES 7 : INTRODUCTION AUX SYSTÈMES INTERACTIFS

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif

Réalisation d'interfaces hommes machine

Utilisation d'une imprimante 3d et d'une découpeuse laser

Développement sur casques de réalité virtuelle

Réalisation d'un mapping vidéo

Réalisation d'installations interactives (art numérique)

Modalités d'évaluation

Projet tutoré

travail individuel et/ou

collectif

Tutorat par les formateurs

réalisé en centre de formation

Réalisation sur 35 heures de mappings vidéos qui seront présentée au public (lors des portes ouvertes à l'école)

Réalisation sur 35 heures d'une installation interactive qui sera présentée au public (lors des portes ouvertes à l'école)

Programmation de robots intelligents (arduino)

Etude de cas : réalisation d'une lampe Wifi imprimée en 3d et paramétrable via wifi avec un téléphone portable

RNCP31901BC04 — BLOC DE COMPÉTENCES 11 : PRODUCTION

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif

Concevoir un projet de jeu vidéo

Faire un story board, un découpage technique , des artworks, des dessins de conception et de recherche de design

Faire une animatique (version allégée et animée du film, qui permet de valider les cadrages et le rythme)

Faire les Game design Document (bible qui regroupe tous les recherches de conception d'un jeu vidéo avant sa mise en production)

Présenter devant le jury l'avancement de la production d'un projet de jeu vidéo ou de film d'animation avec les éléments appropriés et un rendu professionnel

RNCP31901BC05 — BLOC DE COMPÉTENCES 2 : CRÉATION DE SUPPORTS DE COMMUNICATION VISUELLE

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif

Conception d'une charte graphique modulable

pour le print et le web

Conception d'une note d'intention

Pratique de veille sur le design graphique

Type d'évaluation:

Etude de cas et projets tutorés

Travail individuel

Tutorat par les formateurs

Réalisé en centre de formation

Etude de cas: réalisation d'une publicité pour la montre SWATCH

Etude de cas: réalisation d'un logo et d'une charte graphique

Etude de cas: créer les visuels d'un site internet

d'un projet de jeu vidéo (de l'étudiant)

RNCP31901BC06 — BLOC DE COMPÉTENCES 4 : RÉALISATION DE FILMS D'ANIMATION

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif

Rédaction d'un scénario

Réalisation d'un story board et d'une animatique

Design et création de personnages et de décors

Réalisation d'un film d'animation

Réalisation d'effets spéciaux

Montage vidéo

Type d'évaluation:

Projet tutoré

travail individuel et/ou collectif et présentation devant jury professionnel

Tutorat par les formateurs

Jury intermédiaire toutes les 6 semaines

réalisé en centre de formation et travail à la maison

Réalisation de story boards

Etudes de cas :

réaliser les animations faciale d'un personnage

Concevoir et réaliser un film d'animation d'une minute 30

Créer des trucages numériques avec un rendu professionnel

Créer des vidéos de motion design

RNCP31901BC07 — BLOC DE COMPÉTENCES 10 : EXPRESSION ÉCRITE ET ORALE EN ANGLAIS

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif

Réalisation d'exposés écrits et présentations orales en anglais

Participation à des débats et tables rondes en anglais

Participation à des entretiens d'embauches en anglais (simulations, jeu de rôle)

Apprentissage de la grammaire, du vocabulaire, de la syntaxe

Modalités d'évaluation

Type d'évaluation : projet tutoré / présentations orales / recherches documentaires

travail individuel et/ou

collectif

Tutorat par les formateurs

réalisé en centre de formation et à la maison

Devoirs sur table

Jeux de rôle

Présentations orales

Recherches documentaires et exposés

test sur table, QCM, grammaire etc ...

test sur table - traductions et dissertations

RNCP31901BC08 — BLOC DE COMPÉTENCES 5 : TECHNIQUES DU SON DANS LA CONCEPTION AUDIOVISUELLE

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif

Conception et réalisation de l'habillage sonore d'une animation (motion design)

Conception et réalisation de l'habillage sonore d'un film d'animation d'une minute 30

Conception et réalisation de l'habillage sonore d'un jeu vidéo

Pratique du mixage

Pratique de la spatialisation sonore

Modalités d'évaluation

Type d'évaluation: projet tutoré

travail individuel et/ou collectif

Tutorat par les formateurs

réalisé en centre de formation et travail à la maison

Création d'un publicité radiophonique

Sonorisation d'un jeu vidéo (réalisé par l'étudiant)

Sonorisation d'un film d'animation (réalisé par l'étudiant)

Production d'une musique bruitée

RNCP31901BC09 — BLOC DE COMPÉTENCES 09 : VEILLE TECHNOLOGIQUE ET ARTISTIQUE

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif

Positionner sa production dans le marché du jeu vidéo et du film d'animation

Connaître les marchés, les métiers et le tissu économique du jeu vidéo et du film d'animation pour affiner son projet professionnel

Savoir référencer sa propre production de jeu vidéo et de film d'animation

Mettre en place une veille artistique et technologique efficace avec les outils adaptés

Modalités d'évaluation

Type d'évaluation: projet tutoré

travail individuel et/ou

collectif

Tutorat par les formateurs

réalisé en centre de formation

Rencontre avec des professionnels du jeu vidéo et du film d'animation

Rédaction d'un document de positionnement professionnel
Rédaction d'exposés sur les métiers et les acteurs du numérique
Rédaction d'un carnet de référence vis à vis de ses propres travaux
Rédaction d'une bibliothèque de références en ligne (références visuelles et technologique, sous forme de site ou de profil pinterest)

RNCP31901BC10 — BLOC DE COMPÉTENCES 3 : PRODUCTION D'IMAGES DE SYNTHÈSE

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif

Concevoir et réaliser des images de synthèse
Savoir créer en image de synthèse tout type d'objet (design d'objet)
Savoir créer en image de synthèse toute forme organique (character design)

Modalités d'évaluation

Type d'évaluation:

étude de cas

Travail individuel

Tutorat par les formateurs

réalisé en centre de formation et travail à la maison

Design et modélisation d'un véhicule

Réalisation d'une image architecturale intérieure

Réalisation d'une image architecturale extérieure

Modélisation d'un personnage 3d pour le jeu vidéo

Modélisation d'un personnage 3d pour film d'animation

RNCP31901BC11 — BLOC DE COMPÉTENCES 8 : GESTION DE PROJET ET POSITIONNEMENT PROFESSIONNEL

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif

Gérer son positionnement professionnel

Rédaction CV et lettres de motivation (Fr et anglais)

Réalisation d'un portfolio (galerie des travaux sur papier)

Réalisation d'une bande démo (galerie des travaux en vidéo)

Rédaction d'un rapport de stage et d'un carnet hebdomadaire de stage

Modalités d'évaluation

Suivi de recherche de stage

type d'évaluation: suivi individuel

travail individuel

Questionnement sur positionnement professionnel

- Rédaction CV / Bande démo vidéo de travaux

/ portfolio

- Participation à des journées entreprises (rdv individuel avec des recruteurs dans les locaux de l'école)

- Suivi individuel par un coach en positionnement professionnel

Réalisé en centre de formation

STAGE

stage de 3 mois à temps plein en entreprise

Suivi par un maître de stage en entreprise et un tuteur dans l'école

tenue d'un carnet de stage

SOUTENANCE

Soutenance de stage de 30 minutes devant jury de professeurs et professionnel

En présence des tuteurs entreprise et école

Rapport de stage écrit de 30 pages minimum

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Secteurs d'activités

Les titulaires de notre formation 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:

- Chaîne de télévision
- Architecture et applications temps réel
- Société de production de film d'animation
- Studio de production ou de postproduction
- Société de production audiovisuelle et cinématographique
- Société de production de jeux vidéo & serious games
- Agence de communication
- Vidéoclip

Ils / elles 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. : secteur médical, armée, musées, recherche fondamentale)

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Infographiste / animateur 3d

Lead animateur

Infographiste 2d

Directeur artistique

Motion designer

Monteur-truquiste

Character designer

Concept artist

Layout man

Storyboarder

Superviseur des effets visuels

Technicien en effets visuels

Assistant directeur créatif

Assistant réalisateur

Texture artist

Shading et texture artist

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	Intensité d'embauche, Non-durabilité de l'emploi, Lien formation-emploi
Salaire médian (mensuel)	2 401 €
Diplôme le plus fréquent	Diplôme de niveau bac+2 (DUT, BTS, Deug ou équivalent) en communication et information (16 % des actifs en emploi)
Familles professionnelles (FAP)	U1X80 — Professionnels des spectacles · tension 1/5 (Très faible) U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle · tension 1/5 (Très faible)

Projets de recrutement (BMO 2026)	32 588
Jugés difficiles à recruter	11 %
Emplois saisonniers	30 %
Familles professionnelles (FAP)	U1X80 — Professionnels des spectacles 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

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

A compléter (Reprise)

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE

Les membres du jury sont des professionnels reconnus en exercice exerçant des activités de recrutement (réalisateur, producteur ou lead)

Mode de désignation : choisi par le directeur de l'établissement

Nombre de personnes composant le jury:

5 Personnes toutes extérieures à 3 AXES INSTITUT, représentants qualifiés de la profession (dont le président), et un représentant de 3AXES INSTITUT ne participant pas aux délibérations.

Pourcentage de membres extérieurs à l'autorité délivrant la certification : 100%

Représentants des salariés et des employeurs en pourcentage :

40 % salarié - 60 % employeur

La répartition 50/50 homme femme sera dans la mesure du possible respectée

Jury 1: Président du jury : professionnel extérieur à l'école, en position de recruteur potentiel (RH, cadre ou chef d'entreprise) totalement libre de ses décisions, choisi par le directeur de l'établissement.

Jury 2: professionnel extérieur à l'école, en position de recruteur potentiel (rh, cadre ou chef d'entreprise) totalement libre de ses décisions.

Jury 3: professionnel extérieur à l'école en position de recruteur potentiel (rh, cadre ou chef d'entreprise) totalement libre de ses décisions.

Jury 4: professionnel extérieur à l'école (professionnel en exercice salarié d'un studio ou possédant un statut de travailleur indépendant ou d'intermittent) totalement libre de ses décisions.

Jury 5: professionnel extérieur à l'école (professionnel en exercice salarié d'un studio ou possédant un statut de travailleur indépendant ou d'intermittent) totalement libre de ses décisions.

COMPOSITION DU JURY — FORMATION CONTINUE

Le président du jury (professionnels indépendants de l'école , totalement libre de sa décision.)

4 professionnels indépendants de l'école , totalement libre de leur décision.

1 représentant de l'équipe pédagogique 3Axes Institut ayant suivi l'apprenant dans son parcours de formation continue (ne participe pas aux délibérations)

COMPOSITION DU JURY — APPRENTISSAGE

Pas de contrat d'apprentissage pour le moment sur ce titre

COMPOSITION DU JURY — CONTRAT DE PROFESSIONNALISATION

Le président du jury (professionnels indépendants de l'école , totalement libre de sa décision.)

3 professionnels indépendants de l'école, totalement libre de leur décisions

Le tuteur de ayant suivi l'étudiant côté entreprise durant le contrat de professionnalisation

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	7 383 €
Selon la branche	6 300 € – 7 933 €
Prise en charge	Branches concernées
7 383 €	Valeur par défaut · 210 branches
7 933 €	CPNEF de l'audiovisuel
7 849 €	CPNEFP dans les établissements d'enseignement privés sous contrat
6 300 €	CPNE de l'ingénierie, des services informatiques et du conseil

Base légale

Date d'échéance de l'enregistrement	18/12/2021
-------------------------------------	------------

Liens avec d'autres certifications

NOUVELLE(S) CERTIFICATION(S)
RNCP39355

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF
www.3axes-institut.com
AXES INSTITUT Tourcoing

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/31901/>

Demande CPF — formations engagées

Dossiers CPF engagés	3
Montant total engagé	18 000 €
Coût moyen par dossier	6 000 €
Durée moyenne	1208 h
Période	07/2021 – 09/2021
Régions	52 %
France Travail	33 %
France compétences	11 %
Reste à charge titulaire	4 %

Formations engagées via le CPF — Caisse des Dépôts (open data), tous organismes confondus.