

Réalisateur animation 3D

RNCP34349 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 7
Code(s) NSF	323n
Formacode(s)	46264
Code(s) ROME	E1205
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	16/12/2019
Date d'échéance	16/12/2024

Certificateur(s)

DE VINCI HIGHER EDUCATION (DVHE) · SIRET : 44087031900025

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

La certification a été créée en 2012 pour répondre aux besoins de nombreuses entreprises, notamment de production, mais aussi des administrations, des collectivités locales ou des associations de faire réaliser des vidéos ou films d'animation 3D à vocations très variées d'information de leurs collaborateurs, de leurs clients ou du grand public, ainsi que de divertissement.

Le développement des nouvelles technologies numériques a rapidement imposé la professionnalisation du métier de réalisateur(trice) animation 3D, capable de mettre en forme des contenus de communication visuelle correspondant aux attentes du commanditaire. Le(la) réalisateur(trice) animation 3D, au vu du grand nombre d'entreprises du secteur de la création numérique, peut travailler dans deux grands types de structures :

- Les studios de production ou d'édition ;
- Les studios spécialisés dans la réalisation et/ou la production de fictions animées en 3D et de trucages d'images réelles.

Grâce aux constantes avancées technologiques produisant des images d'une qualité remarquable, l'image de synthèse est de plus en plus présente dans les trois grands médias que sont le cinéma, le cinéma d'animation et la télévision mais également sur internet, dans les spectacles proposés dans les parcs d'attractions, dans les expositions. Le développement des techniques de cinéma en relief renforce encore cette tendance.

ACTIVITÉS VISÉES

Les activités du(de la) réalisateur(trice) animation 3D se répartissent en six ensembles :

1. Conception d'un nouveau produit (film d'animation) Analyse de la demande et du marché, réalisation de recherches historiques, graphiques et technologiques, élaboration du concept ou du projet, contribution à l'écriture du scénario/script, définition des grandes étapes du projet à réaliser.
2. Support à la réalisation d'un prototype de film d'animation
Constitution d'une équipe de techniciens pour la réalisation du prototype, analyse des composantes à prendre en compte pour la réalisation de la phase de production, définition des conditions techniques de réalisation du projet, présentation argumentée du prototype aux éditeurs.
3. Organisation de la chaîne de production d'un film d'animation Estimation des temps et des moyens à mobiliser pour la réalisation des différentes étapes, détail des différents postes et de leurs impacts sur le budget, élaboration du planning de production, sélection des prestataires externes.
4. Pilotage du projet de production d'un film d'animation Définition des modalités de travail au quotidien, organisation des équipes et du travail, évaluation des productions réalisées, respect du budget et du planning, suivi des relations

et demandes clients.

5. Mise en œuvre d'une veille artistique et technologique Recherche d'informations sur les évolutions du secteur, analyse des capacités des nouvelles techniques au regard des projets numériques à concevoir, échange et mutualisation des informations recueillies, participation à des manifestations de la profession, au niveau national ou international.

6. Management et travail d'équipe Répartition des tâches, formation des équipes techniques, communication et suivi de réalisation.

COMPÉTENCES ATTESTÉES

- En sélectionnant la presse spécialisée et les principaux sites Internet concernés par son activité, organiser un système de veille permettant d'actualiser en permanence les connaissances sur les évolutions du secteur du numérique, au niveau des technologies mises en œuvre, des nouveaux produits et des marchés émergents.

- Exploiter les résultats des recherches et des veilles du secteur numérique en testant de nouveaux produits (logiciels, moteurs, mais aussi animations 3D technologiquement avancées...)

afin de proposer des évolutions innovantes.

- En tenant compte des interlocuteurs destinataires des documents et de leurs besoins, formaliser toutes informations utiles aux équipes de développement, afin de faciliter les réalisations conformes aux normes en vigueur.

- Participer à différents salons professionnels, français ou internationaux, en français ou en anglais, afin de tirer des enseignements contribuant au développement de l'innovation

et de développer ses réseaux professionnels.

- Analyser

la demande d'un commanditaire interne ou externe, en vue d'identifier les différentes composantes à prendre en compte pour la conception d'un film d'animation.

- En effectuant un repérage et une analyse des produits analogues déjà existant sur le marché et des caractéristiques des publics auxquels ils sont destinés, estimer les points forts et les faiblesses de ceux-ci afin d'en tirer des enseignements pour le nouveau produit à concevoir.

- Constituer une équipe d'expert dédiée au développement du concept.

- En s'appuyant sur le groupe expert constitué et en exploitant les différentes recherches effectuées, superviser l'écriture du scénario en suivant les grandes orientations en matière de choix graphiques et technologiques.

- Définir et ordonner dans le temps les étapes du projet à réaliser, afin d'optimiser les délais et budgets du projet.

- En évaluant les compétences à mobiliser, constituer une équipe de techniciens spécialement dédiée à la réalisation du prototype.

- Organiser les différentes étapes de fabrication du prototype en définissant précisément les consignes de travail, en vue de répartir les tâches à effectuer selon les techniciens concernés.

- Au fur et à mesure de la réalisation du prototype, analyser la pertinence des choix graphiques et techniques, en vue de préciser les orientations à suivre lors de la mise en production du produit final.

- Définir les ajustements à apporter aux choix techniques ou graphiques effectués lors de la réalisation du prototype, en vue d'optimiser le projet au regard des attentes du client.

- Formaliser la méthodologie à mettre en place pour la production d'un film d'animation.

- En argumentant les différents choix effectués d'un point de vue graphique ou technique, présenter le prototype au client, afin d'obtenir sa validation et éventuellement de négocier des moyens complémentaires.

- En effectuant le découpage technique du scénario, définir chacune des étapes de production et son plan de travail, à suivre par les équipes mobilisées (lieux, dates, horaires, décors,...).

- A partir des orientations définies lors de la réalisation du prototype, établir la séquence des étapes de production, en vue d'optimiser les besoins en ressources humaines et les temps de production nécessaires.

- Synthétiser l'ensemble des données techniques et humaines en vue d'établir le budget détaillé de la production.

- Optimiser le planning de production à partir de l'analyse des ratios coûts/temps, afin de respecter les budgets impartis.

- À partir des réponses aux appels d'offres, sélectionner les prestataires externes qui seront associés à la réalisation du projet en évaluant leur proposition et leurs devis au regard des prestations proposées, en conformité avec le cahier des charges.

- En anticipant sur les différentes étapes du projet, définir l'organisation du travail à mettre en place et les méthodes de travail à utiliser, afin de tenir les délais.

- Aux différentes étapes du projet et en tenant compte des tâches à réaliser, constituer des équipes de travail en fonction des compétences à mobiliser.

- À chacune des étapes de réalisation, évaluer la pertinence et la qualité des productions effectuées, que ce soit au niveau de l'écriture filmique, de la scénarisation, de la modélisation, de l'animation, du rendu (éclairage et texture), du compositing ou lors de la post production (image, son, effets spéciaux), afin d'assurer le résultat au plus près du cahier des charges.
- En respectant les délais définis et le budget établi, analyser les difficultés rencontrées en vue d'élaborer des solutions de remplacement dans les délais imposés.
- Tout au long du projet, négocier les différentes demandes émises par le client en posant les limites de ce qui est acceptable au regard du budget et des délais négociés, afin d'assurer la conformité du résultat avec les attentes.
- Analyser le cahier des charges du produit à réaliser, en vue d'identifier les compétences nécessaires sur toute la chaîne de production.
- Identifier les compétences disponibles afin d'opérer une juste répartition des tâches et des responsabilités dans la réalisation.
- Sur la base d'une analyse des compétences disponibles, concevoir et mettre en œuvre une formation complémentaire des équipes techniques aux technologies up-to-date, selon les besoins de la réalisation.
- Établir le brief de réalisation à l'intention de chacun des membres de l'équipe, afin de préciser les tâches et d'être à même de suivre leur état d'avancement.
- Tenir et animer des réunions régulières des équipes de réalisation afin de détecter les difficultés et les écarts par rapport au cahier des charges et de réaliser les arbitrages nécessaires à la prise de décision.
- Échanger en continu avec le commanditaire du produit dans une perspective d'amélioration continue du rendu, en accord avec ses attentes.

Blocs de compétences

RNCP34349BC01 — Concevoir un nouveau produit (film d'animation)

LISTE DE COMPÉTENCES

- En sélectionnant la presse spécialisée et les principaux sites Internet concernés par son activité, organiser un système de veille permettant d'actualiser en permanence les connaissances sur les évolutions du secteur du numérique, au niveau des technologies mises en œuvre, des nouveaux produits et des marchés émergents.
- Exploiter les résultats des recherches et des veilles du secteur numérique en testant de nouveaux produits (logiciels, moteurs, mais aussi animations 3D technologiquement avancées...) afin de proposer des évolutions innovantes.
- En tenant compte des interlocuteurs destinataires des documents et de leurs besoins, formaliser toutes informations utiles aux équipes de développement, afin de faciliter les réalisations conformes aux normes en vigueur.
- Participer à différents salons professionnels, français ou internationaux, en français ou en anglais, afin de tirer des enseignements contribuant au développement de l'innovation et de développer ses réseaux professionnels.
- Analyser la demande d'un commanditaire interne ou externe, en vue d'identifier les différentes composantes à prendre en compte pour la conception d'un film d'animation.
- En effectuant un repérage et une analyse des produits analogues déjà existant sur le marché et des caractéristiques des publics auxquels ils sont destinés, estimer les points forts et les faiblesses de ceux-ci afin d'en tirer des enseignements pour le nouveau produit à concevoir.
- Constituer une équipe d'expert dédiée au développement du concept.
- En s'appuyant sur le groupe expert constitué et en exploitant les différentes recherches effectuées, superviser l'écriture du scénario en suivant les grandes orientations en matière de choix graphiques et technologiques.
- Définir et ordonner dans le temps les étapes du projet à réaliser, afin d'optimiser les délais et budgets du projet.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

- Évaluation par la mise en situation professionnelle sur un exercice de conception.
- Évaluation à l'occasion du rapport de stage.
- Présentation orale au jury, en français ou en anglais.

RNCP34349BC02 — Organiser et piloter la réalisation d'un film d'animation

LISTE DE COMPÉTENCES

- En évaluant les compétences à mobiliser, constituer une équipe de techniciens spécialement dédiée à la réalisation du prototype.
- Organiser les différentes étapes de fabrication du prototype en définissant précisément les consignes de travail, en vue de répartir les tâches à effectuer selon les techniciens concernés.
- Au fur et à mesure de la réalisation du prototype, analyser la pertinence des choix graphiques et techniques, en vue de préciser les orientations à suivre lors de la mise en production du produit final.
- Définir les ajustements à apporter aux choix techniques ou graphiques effectués lors de la réalisation du prototype, en vue d'optimiser le projet au regard des attentes du client.
- Formaliser la méthodologie à mettre en place pour la production d'un film d'animation.
- En argumentant les différents choix effectués d'un point de vue graphique ou technique, présenter le prototype au client, afin d'obtenir sa validation et éventuellement de négocier des moyens complémentaires.
- En effectuant le découpage technique du scénario, définir chacune des étapes de production et son plan de travail, à suivre par les équipes mobilisées (lieux, dates, horaires, décors,...).
- A partir des orientations définies lors de la réalisation du prototype, établir la séquence des étapes de production, en vue d'optimiser les besoins en ressources humaines et les temps de production nécessaires.
- Synthétiser l'ensemble des données techniques et humaines en vue d'établir le budget détaillé de la production.
- Optimiser le planning de production à partir de l'analyse des ratios coûts/temps, afin de respecter les budgets impartis.
- À partir des réponses aux appels d'offres, sélectionner les prestataires externes qui seront associés à la réalisation du projet en évaluant leur proposition et leurs devis au regard des prestations proposées, en conformité avec le cahier des charges.
- En anticipant sur les différentes étapes du projet, définir l'organisation du travail à mettre en place et les méthodes de travail à utiliser, afin de tenir les délais.
- Analyser le cahier des charges du produit à réaliser, en vue d'identifier les compétences nécessaires sur toute la chaîne de production.
- Identifier les compétences disponibles afin d'opérer une juste répartition des tâches et des responsabilités dans la réalisation.
- Sur la base d'une analyse des compétences disponibles, concevoir et mettre en œuvre une formation complémentaire des équipes techniques aux technologies up-to-date, selon les besoins de la réalisation.
- Établir le brief de réalisation à l'intention de chacun des membres de l'équipe, afin de préciser les tâches et d'être à même de suivre leur état d'avancement.
- Aux différentes étapes du projet et en tenant compte des tâches à réaliser, constituer des équipes de travail en fonction des compétences à mobiliser.
- À chacune des étapes de réalisation, évaluer la pertinence et la qualité des productions effectuées, que ce soit au niveau de l'écriture filmique, de la scénarisation, de la modélisation, de l'animation, du rendu (éclairage et texture), du compositing ou lors de la post production (image, son, effets spéciaux), afin d'assurer le résultat au plus près du cahier des charges.
- En respectant les délais définis et le budget établi, analyser les difficultés rencontrées en vue d'élaborer des solutions de remplacement dans les délais imposés.
- Tout au long du projet, négocier les différentes demandes émises par le client en posant les limites de ce qui est acceptable au regard du budget et des délais négociés, afin d'assurer la conformité du résultat avec les attentes.
- Tenir et animer des réunions régulières des équipes de réalisation afin de détecter les difficultés et les écarts par rapport au cahier des charges et de réaliser les arbitrages nécessaires à la prise de décision.
- Échanger en continu avec le commanditaire du produit dans une perspective d'amélioration continue du rendu, en accord avec ses attentes.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

- Évaluation par la mise en situation professionnelle sur un exercice de prototypage.
- Évaluation par la mise en situation professionnelle sur un projet de production.
- Évaluation à l'occasion du rapport de stage.
- Présentation orale au jury, en français ou en anglais.

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Le(la) réalisateur(trice) animation 3D, au vu du grand nombre d'entreprises du secteur de la création numérique, peut travailler dans deux grands types de structures :

- Les studios de production ou d'édition ;
- Les studios spécialisés dans la réalisation et/ou la production de fictions animées en 3D et de trucages d'images réelles.

Grâce aux constantes avancées technologiques produisant des images d'une qualité remarquable, l'image de synthèse est de plus en plus présente dans les trois grands médias que sont le cinéma, le cinéma d'animation et la télévision mais également sur internet, dans les spectacles proposés dans les parcs d'attractions, dans les expositions. Le développement des techniques de cinéma en relief renforce encore cette tendance.

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

La conception et la réalisation de films d'animation sont confiées à un(e) réalisateur(trice) animation 3D, qui assume la responsabilité artistique, technique et organisationnelle des différentes étapes de conception, de réalisation, de production et de postproduction du produit.

Le(la) réalisateur(trice) animation 3D peut également être amené(e) à gérer des projets culturels avec mises en place d'installations numériques (interactives ou non), dans le cadre d'expositions d'œuvres artistiques, sur des mises en scène de spectacles vivants, ainsi qu'en muséographie. Il(elle) peut également intervenir dans divers projets qui prennent de plus en plus d'importance ces dernières années, comme les projets éducatifs. Il(elle) peut occuper les fonctions suivantes :

- Réalisateur(trice) infographiste 3D
- Réalisateur(trice) 3D
- Chef(fe) de projet animation 3D
- Graphic designer (Layout artist)
- Motion designer
- Responsable de production

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

Niveau 6 de la formation professionnelle, ou équivalent.

Le jury est constitué de cinq personnes :

- Un(e) président(e), représentant(e) d'une entreprise partenaire, désigné(e) par le président de l'ILV-IIM ;
- Le directeur pédagogique et un formateur de l'ILV-IIM ;
- Deux professionnel(le)s qualifié(e)s extérieur(e)s à l'autorité de certification.

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	7 105 €
Selon la branche	7 000 € – 7 837 €
Prise en charge	Branches concernées
7 105 €	Valeur par défaut · 209 branches
7 837 €	CPNE de l'ingénierie, des services informatiques et du conseil, CPNEF de l'audiovisuel
7 000 €	CPNEFP de l'enseignement privé indépendant, CPNEFP de la métallurgie

Base légale

Date de décision	16/12/2019
Durée de l'enregistrement	5 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	16/12/2024

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2018	14	0	100 %	71 %
2017	12	0	100 %	60 %

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP13702

NOUVELLE(S) CERTIFICATION(S)

RNCP39861

Pour plus d'informations

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/34349/>