

DESFA - Diplôme d'Etudes Supérieures du Film d'animation

RNCP35054 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Sigle	DIPLOVIS — Diplôme visé
Code(s) NSF	323v, 323w
Formacode(s)	46276, 46003, 71140, 71143
Code(s) ROME	L1510, E1104, L1505
Type d'enregistrement	Enregistrement de droit
Date d'échéance	31/08/2025

Certificateur(s)

MINISTERE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA RECHERCHE · SIRET : 11004401300040
 GROUPE ESRA · SIRET : 32876848600024

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

La certification en Film d'animation a pour vocation de répondre aux besoins des entreprises et en tant que spécialiste du film d'animation et du jeu vidéo.

Le certifié est en capacité d'endosser la responsabilité soit de l'animation 3D, des textures, du compositing, de la modélisation et des effets spéciaux, du story-board en participant aux différentes étapes du processus de fabrication d'un film d'animation ou projet d'infographie 3D. La production de films d'animation est un secteur dynamique du champ de l'audiovisuel en France. Aujourd'hui les studios d'animation augmentent leurs effectifs et restructurent leur organisation. De plus, les studios d'animation français pensent et composent avec le marché international. Les infographistes 3D formés en France s'exportent très facilement dans les différents pays comme le Canada, l'Inde, les États unis ou en Europe. Les secteurs porteurs d'emplois pour l'infographiste 3D sont bien évidemment le cinéma d'animation, le secteur du design, de la publicité, du jeu vidéo, de l'édition, ou de la télévision.

ACTIVITÉS VISÉES

Conception d'un projet d'animation 3D

Création des éléments virtuels 3D : Modélisation, textures et mécanisme Animation des éléments virtuels 3D à partir des éléments modélisés inertes

Finalisation du cadrage et d'éclairage 3D et rendu du film d'animation

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Concevoir un projet d'animation 3D, en prenant connaissance des objectifs et des attentes du chef de projet et en étudiant sa faisabilité, après lecture du scénario et effectuer l'élaboration du story-board. En définissant le style et les différentes techniques d'animation du projet afin d'organiser l'espace de travail et établir un rétro planning pour le présenter au client. En élaborant des planches de tendance (moodboard est un assemblage d'images, d'objets ou de mots), en définissant l'univers graphique et l'identité visuelle choisis pour le projet.

Élaborer les personnages et les décors avec des logiciels de graphisme spécialisés afin de présenter une animatique en fonction du story-board.

Créer des éléments virtuels 3D : Modélisation, textures et mécanisme. En modélisant les personnages, les objets et les décors virtuels avec des logiciels de graphisme 3D et en créant les textures de chaque élément 3D afin de

correspondre aux planches de tendance qui ont été adoptées. En ajustant le rendu des textures sur les modèles 3D pour obtenir le surfacing à savoir patine brillante ou mate, reflets, spéculaires, caustiques). En fabriquant des mécanismes à l'intérieur des modèles 3D qui seront animés afin de mettre en place le skinning (squelette, association à la peau du personnage) et le rigging (pivots, degrés de liberté, contraintes).

Animer des éléments virtuels 3D à partir des éléments modélisés inertes. En animation, en travaillant et en animant en volumes sur l'ordinateur : les mouvements, les expressions, les effets de transition, les effets spéciaux sur des personnages, des objets et des décors, avec des logiciels de graphisme/animation 3D spécialisés. En Animant les caméras virtuelles et en réalisant les animations faciales pour les personnages : expressions du visage et synchronisation labiale (lipsynch) afin de correspondre aux attentes du chef de projet, du directeur artistique ou du réalisateur.

Finaliser le cadrage et de l'éclairage 3D - compositing et rendu du film d'animation, en créant des ambiances et en réglant les éclairages sur les éléments virtuels en fonction des lumières. En intégrant des éventuels effets spéciaux si besoin, créer des particules, liquides, flou, fumée, feu, brouillard....

En mettant en place le compositing, régler les couleurs, les profondeurs de champs, les avants plans et les arrières plans. En terminant les finitions et en apportant les dernières modifications au projet d'animation 3D afin de transmettre le projet finalisé au commanditaire.

Blocs de compétences

RNCP35054BC01 — Conception d'une bible graphique, littéraire et d'un story-board

LISTE DE COMPÉTENCES

En

participant au débriefing et en prenant connaissance des objectifs et des attentes du chef de projet et en étudiant sa faisabilité, après lecture du

scénario, effectuer l'élaboration du story-board. En définissant le style et

les différentes techniques d'animation du projet, organiser l'espace de

travail et établir un rétro planning afin de le présenter au client. En

élaborant des planches de tendance (moodboard est

un assemblage d'images, d'objets ou de mots), en définissant l'univers

graphique et l'identité visuelle choisis pour le projet et élaborer les

personnages et les décors avec des logiciels de graphisme spécialisés afin de

présenter une animatique en fonction du story-board.

C.1.1.

Évaluer et s'approprier le projet en lisant le scénario afin de valider la

faisabilité tout en respectant les attentes et les objectifs du chef de

projet

C.1.2.

Élaborer le story-board et l'animatique.

C.1.3.

Organiser l'espace de travail afin de pouvoir utiliser les rushes par thèmes

ou par scène ainsi que les bandes son et les voix. Établir la préparation

technique en respectant le rétro planning afin de l'adapter aux différents

travaux d'équipe

C.1.4.

Élaborer les planches de dessin du projet en définissant l'univers graphique,

l'identité et en établissant la caractéristique des personnages. Fabriquer

les dessins pour les personnages et les décors en 2D

C.1.5.

Présenter un story-board et une animatique, pour déterminer le rythme de

l'animation et la durée avec le client. Traduire la fluidité des personnages et assurer l'expression des

personnages en s'adaptant au travail en équipe.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Elle est réalisée dans les conditions suivantes : Mise en situation professionnelle simulée :

Travail individuel et en équipe d'une production technique et artistique. Soutenance à l'oral du projet et examen écrit

individuel sur table en contrôle continu

Les candidats doivent réaliser la production suivante : A partir de la lecture d'un scénario d'un film d'animation 3D et les attentes du réalisateur, présentation du story-board du film d'animation, du rétro planning et présenter une bible graphique et artistique du projet.

RNCP35054BC02 — Création des Modélisations, des textures et du rigging

LISTE DE COMPÉTENCES

En

modélisant les personnages, les objets et les décors virtuels avec des logiciels de graphisme 3D et en créant les textures de chaque élément 3D afin de correspondre des planches de tendance qui ont été adoptées logiciels. En ajustant le rendu des textures sur les modèles 3D pour obtenir le surfacing à savoir patine brillante ou mate, reflets, spéculaires, caustiques). En fabriquant des mécanismes à l'intérieur des modèles 3D qui seront animés, mettre en place le skinning (squelette, association à la peau du personnage) et le rigging (pivots, degrés de liberté, contraintes).

C.2.1.

Modéliser des personnages, des objets et des décors virtuels avec des logiciels de graphisme 3D

C.2.2.

Créer des textures pour chaque élément 3D en fonction des planches de tendance établies. Appliquer les couleurs, les textures et la lumière aux personnages, aux paysages, aux décors.

C.2.3.

Ajuster le rendu des textures sur les modèles 3D : patine brillante ou mate, reflets, spéculaires, caustiques (surfacing)

C.2.4.

Fabriquer les mécanismes à l'intérieur des modèles 3D qui seront animés : squelette, association à la peau du personnage (skinning), pivots, degrés de liberté, contraintes (rigging) et élaborer les paramètres qui permettront aux animateurs de faire vivre les personnages.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Elle est

réalisée dans les conditions suivantes : Mise en situation professionnelle simulée :

Travail individuel et en équipe d'une production technique et artistique.

Soutenance à l'oral du projet et examen

écrit individuel sur table en contrôle continu.

Les candidats

doivent réaliser la production suivante : à partir de la lecture d'un scénario d'un film d'animation 3D et les attentes du réalisateur,

présentation de Modélisation des personnages, les objets et les décors

virtuels (turn around) Présentation des textures de chaque élément

3D et du surfacing de chaque élément 3D et Présentation du squelette : (rigging : pivots, degrés de liberté), contraintes

association à la peau du personnage (Skinning).

RNCP35054BC03 — Création du layout et l'animation 3D

LISTE DE COMPÉTENCES

En travaillant et en animant en volumes sur l'ordinateur : les mouvements, les expressions, les effets de transition, les effets spéciaux sur des personnages, des objets et des décors, avec des logiciels de graphisme/animation 3D spécialisés. En Animant les caméras virtuelles et en réalisant les animations faciales pour les personnages : expressions du visage et synchronisation labiale (lipsynch) afin de correspondre aux attentes du chef de projet, du directeur artistique ou du réalisateur.

C.3.1. Travailler et animer en volumes sur l'ordinateur : mouvements, expressions, effets de transition, effets spéciaux

sur des personnages, des objets et des décors, avec des logiciels de graphisme/animation 3D spécialisés.

C.3.2. Animer les caméras selon les directives du chef de projet, du directeur artistique ou du réalisateur.

C.3.3. Réaliser des animations faciales : les expressions du visage et la synchronisation labiale (lipsynch).

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Elle est réalisée dans les conditions suivantes :

Mise en situation professionnelle simulée :

Travail individuel et en équipe d'une production technique et artistique.

Soutenance à l'oral du projet et examen écrit individuel sur table en contrôle continu

Les candidats doivent réaliser la production suivante : à partir de la lecture d'un scénario d'un film d'animation 3D et des attentes du réalisateur,

présentation des animations en volume, des mouvements, des expressions, sur des personnages, des objets et des décors.

RNCP35054BC04 — Création du lighting, du rendu, du compositing et des VFX

LISTE DE COMPÉTENCES

En créant des ambiances et en réglant les éclairages sur les éléments virtuels en fonction des lumières. En intégrant des éventuels effets spéciaux si besoin, créer des particules, liquides, flou, fumée, feu, brouillard....

En mettant en place le compositing, régler les couleurs, les profondeurs de champs, les avants plans et les arrières plans. En terminant les finitions et en apportant les dernières modifications au projet d'animation 3D afin de transmettre le projet finalisé au commanditaire.

C.4 .1. Créer les ambiances et régler les éclairages sur les éléments virtuels en fonction des lumières.

C.4.2. Intégrer les éventuels effets spéciaux si besoin (particules, liquides, flou, fumée, feu, brouillard...)

C.4.3. Régler les couleurs, les profondeurs des champs, les avants plans et les arrières plans ce qui représente le compositing et la finalisation.

C.4.4. Terminer les finitions. Transmettre le projet d'animation 3D finalisé au commanditaire et apporter les modifications si nécessaires.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Elle est réalisée dans les conditions suivantes :

Mise en situation professionnelle simulée :

Travail individuel et en équipe d'une production technique et artistique

Soutenance à l'oral du projet et examen écrit individuel sur table en contrôle continu.

Les candidats doivent réaliser la production suivante : à partir de la lecture d'un scénario d'un film d'animation 3D et des attentes du réalisateur, présentation des images fixes ou animées : des ambiances et des éclairages sur des éléments virtuels et éventuels effets spéciaux : particules, liquides, flou, fumée, feu, brouillard....

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

- Cinéma d'animation
- Chaînes de télévision
- Sociétés d'effets spéciaux numériques
- Productions indépendantes travaillant pour la télévision
- Productions de films institutionnels
- Sociétés industrielles et cabinets d'architecture
- Studio de création Design
- Services audiovisuels d'entreprises
- Productions de films publicitaires • Productions internet / jeux vidéo

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Réalisateur de film d'animation - Modeleur

- Animateur

pour le jeu vidéo ou le film - Render - Lighting

Designer - Character Designer - Mapper sketch Designer - Chef de projet - Designer - Map painter - Storyboarder -

Directeur technique FX et VFX - Texturing – Shading

- Graphiste 2D-3D Publicité - Directeur artistique

RÉGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ

Il n'existe pas de réglementation particulière pour l'exercice des métiers dans le domaine du cinéma et de la télévision et l'animation 3D.

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

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

/

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE, CANDIDATURE INDIVIDUELLE, VAE

Le Président du jury, Le vice-Président Un représentant du rectorat,

Le Directeur de l'ESRA,

La directrice Administrative du Groupe ESRA et deux intervenants professionnels (Production de film d'animation ou jeu vidéo, chef de projet 3D ou Scénariste en animation)

Base légale

Date d'échéance de l'enregistrement	31/08/2025
--	------------

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP13477

NOUVELLE(S) CERTIFICATION(S)

RNCP41244

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

www.esra.edu

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/35054/>