

Animateur 3D

RNCP36866 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Code(s) NSF	134f, 323
Formacode(s)	46276
Code(s) ROME	L1510
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	29/09/2022
Date d'échéance	29/09/2025

Certificateur(s)

GOBELINS-CCI PARIS ILE DE FRANCE · SIRET : 89003049700022

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

La certification répond au besoin d'animateurs de personnages pour réaliser les productions cinématographiques en images de synthèse 3D, au même titre que le cinéma, en général, a besoin d'acteurs pour incarner les protagonistes et rôles secondaires.

Cette industrie étant en développement, les entreprises françaises ont dorénavant besoin d'animateurs 3D hautement qualifiés et spécialisés, offrant des qualités techniques pointues et une créativité maniable pour s'adapter à tous les projets, tous les styles (concevoir par exemple une animation cartoon ou réaliste, répondre aux exigences d'un scénario enfant ou adulte en faisant des choix avisés d'acting, etc.) et donner vie aux acteurs virtuels (qu'ils soient humanoïdes, espèces animales ou complètement imaginaires, hybrides).

Ces besoins se traduisent dans 3 domaines de compétences associés aux activités du métier :

l'analyse d'un projet audiovisuel mobilisant des techniques d'animation 3D, reposant sur une parfaite connaissance de son pipeline de fabrication et sur une sensibilité artistique ;

la réalisation de l'animation 3D des personnages mobilisant à la fois des techniques et des outils variables selon les studios ;

l'adaptation aux évolutions du secteur, dont le renouvellement - ou tout au moins l'enrichissement - des méthodes et outils de travail est permanente.

ACTIVITÉS VISÉES

Recueil des informations éclairant les objectifs et le contexte de réalisation du projet audiovisuel comportant des animations 3D

Evaluation des conditions de faisabilité technique de l'animation du projet audiovisuel comportant des animations 3D

Analyse des documents de référence du projet audiovisuel comportant des animations 3D (scénario, bible, storyboard, layout) et identification de ses partis pris narratifs, esthétiques et stylistiques

Organisation et planification du travail d'animation tenant compte des contraintes matérielles, techniques et artistiques imposées par les spécificités du projet audiovisuel comportant des animations 3D

Conception de l'acting et de la « chorégraphie » des personnages 3D

Réalisation des poses clés et interpolations de l'animation 3D des personnages principaux (postures, mouvements, déplacements, expressions, synchronisation des mouvements de lèvres avec les dialogues...) selon la méthode de production choisie

Conception et réalisation des animations 3D secondaires (personnages de foules, personnages secondaires)

Consolidation et finalisation des animations 3D réalisées selon un processus itératif, dans un cadre collaboratif et

pluriculturel, et dans le respect du pipeline et des outils de fabrication

Suivi de l'actualité professionnelle et identification des projets de production sur lesquels se positionner

Identification, évaluation et expérimentation d'innovations techniques, en matière de méthodes d'animation 3D et d'outils logiciels associés

Identification et analyse des tendances culturelles, stylistiques et artistiques en matière d'animation 3D au niveau international

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Préparer la fabrication de l'animations de personnages 3D d'un projet audiovisuel, en tenant compte des contraintes d'ordres technique, organisationnel, financier et temporel imposées par la production :

Définir les informations nécessaires à la compréhension et l'identification des caractéristiques d'un projet audiovisuel comportant des animations 3D,

Identifier le positionnement et l'ambition d'un projet audiovisuel comportant des animations 3D,

Analyser les conditions de réalisation du projet audiovisuel comportant des animations 3D,

Conduire un examen approfondi du projet audiovisuel comportant des animations 3D,

Analyser le layout et/ou le storyboard du projet audiovisuel comportant des animations 3D,

Produire des recherches ciblées dans différents domaines graphiques (arts plastiques, cinéma...

Elaborer une proposition de méthodologie de travail pour la fabrication de l'animation des personnages 3D en adéquation avec les spécificités du projet

Proposer l'organisation de travail élaborée aux parties prenantes de la production,

Réaliser l'animation des personnages 3D d'un projet audiovisuel au moyen d'un logiciel dédié :

Imaginer le jeu d'acteur des personnages à animer,

Concevoir les poses, mouvements, gestuelles et expressions des personnages pour chaque séquence à animer dans le respect des indications du layout,

Réaliser les mouvements des personnages pour chaque séquence au moyen d'un logiciel d'animation 3D et des techniques de key frame animation et motion et/ou de performance capture

Représenter l'état d'esprit et les émotions des personnages pour chaque séquence au moyen d'un logiciel d'animation 3D et des techniques de key frame animation et de performance capture et/ou de face tracking

Opérer la synchronisation labiale des personnages pour chaque séquence au moyen d'un logiciel d'animation 3D

Réaliser les animations secondaires des séquences au moyen d'un logiciel 3D dédié,

Collaborer avec les différents professionnels impliqués dans la réalisation du film d'animation 3D,

Présenter les animations réalisées auprès du collectif de travail et des décideurs de la production,

Améliorer ou déléguer l'amélioration des animations 3D selon un processus itératif,

Assurer la gestion des fichiers numériques permettant la sauvegarde des animations 3D finalisées et validées,

Exercer une veille sur les évolutions technologiques et artistiques dans le champ de l'animation 3D et des domaines connexes :

Analyser la structuration du secteur professionnel et des acteurs de l'animation 3D,

Rechercher des projets de collaboration dans le secteur de l'animation 3D

Suivre l'évolution et le renouvellement des méthodes, procédés d'animation 3D et les outils logiciels associés,

Évaluer l'intérêt des innovations techniques repérées en matière de méthodes, procédés et outils logiciels d'animation 3D,

Développer une culture solide dans le domaine du cinéma d'animation,

Explorer des secteurs créatifs connexes au cinéma d'animation 3D (arts graphiques, arts scéniques...)

Blocs de compétences

RNCP36866BC01 — Préparation de la fabrication de l'animation de personnages 3D par l'analyse du contexte de réalisation et des dimensions créatives et techniques du projet audiovisuel

LISTE DE COMPÉTENCES

Définir les informations nécessaires à la compréhension et l'identification des caractéristiques d'un projet audiovisuel comportant des animations 3D, en s'appuyant sur sa connaissance de la chaîne de fabrication propre à ce type d'œuvre, afin de les collecter auprès du porteur du projet (producteur, réalisateur, studio...).

Identifier le positionnement et l'ambition d'un projet audiovisuel comportant des animations 3D, en s'appuyant sur l'examen des informations collectées auprès du porteur du projet (producteur, réalisateur, studio...), afin de clarifier son contexte de réalisation et ses objectifs.

Analyser les conditions de réalisation du projet audiovisuel comportant des animations 3D, en identifiant les contraintes imposées par la production en termes de méthodes de travail et d'organisation, d'outils techniques et logiciels, de moyens financiers et d'impératifs de délais, afin d'évaluer sa faisabilité compte tenu de son positionnement et des objectifs visés au niveau de la qualité

Conduire un examen approfondi du projet audiovisuel comportant des animations 3D, en consultant et en déchiffrant sa bible graphique et le cas échéant son scénario et en identifiant les caractéristiques et spécificités de ses personnages, afin d'en saisir le ton et la singularité et de décrypter les intentions narratives, esthétiques et stylistiques de l'auteur.

Analyser le layout et/ou le storyboard du projet audiovisuel comportant des animations 3D, en décodant la traduction visuelle de la narration de l'œuvre à réaliser et en identifiant les différentes séquences, leur enchaînement et leur rythme, afin de déterminer comment les matérialiser dans les animations à produire.

Produire des recherches ciblées dans différents domaines graphiques (arts plastiques, cinéma...), afin de se constituer une documentation et une bibliothèque de références en lien avec le projet et de disposer de motifs d'inspiration pour les animations à réaliser.

Elaborer une proposition de méthodologie de travail pour la fabrication de l'animation des personnages 3D en adéquation avec les spécificités du projet, en identifiant les tâches et étapes du travail à accomplir et en tenant compte des modalités de réalisation en termes de méthode et de délai, ainsi que des moyens et ressources techniques associés, afin de construire un cadre permettant la satisfaction des exigences de qualité et délai.

Proposer l'organisation de travail élaborée aux parties prenantes de la production, en justifiant le bien fondé des options préconisées, afin de disposer de moyens ajustés et validés par les décideurs du projet et permettant la matérialisation des choix créatifs de la direction artistique

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Projet réel ou fictif, réalisé en entreprise ou reconstitué en centre de formation

Mise en situation professionnelle réelle ou reconstituée

Travail individuel

Production orale et écrite

RNCP36866BC02 — Création et réalisation de l'animation de personnages 3D d'un projet audiovisuel

LISTE DE COMPÉTENCES

Imaginer le jeu d'acteur des personnages à animer, en conduisant l'interprétation croisée des indications les concernant au sein de la bible graphique et du layout, afin de leur conférer une singularité et une identité scénique respectant leurs traits de personnalité et conformes aux intentions de réalisation.

Concevoir les poses, mouvements, gestuelles et expressions des personnages pour chaque séquence à animer dans le respect des indications du layout, en s'appuyant sur sa connaissance et l'observation de la morphologie et de la mécanique corporelles et en utilisant des méthodes d'expérimentation et d'exploration (vidéos de recherche), afin de permettre la production des effets recherchés dans le respect des intentions de réalisation.

Réaliser les mouvements des personnages pour chaque séquence au moyen d'un logiciel d'animation 3D et des techniques de key frame animation et de motion et/ou performance capture, en établissant leurs différentes poses (points de départ et d'arrivée, étapes) à partir de marionnettes modélisées en 3D, afin de concrétiser leurs actions et de leur donner vie, vraisemblance et crédibilité dans le respect des indications du layout.

Représenter l'état d'esprit et les émotions des personnages pour chaque séquence au moyen d'un logiciel d'animation 3D et des techniques de key frame animation et de performance capture et/ou de face tracking, en les traduisant dans leurs attitudes et dans leurs expressions faciales et gestuelles, afin de révéler leur état émotionnel dans le respect des intentions scénaristiques et des effets d'acting recherchés

Opérer la synchronisation labiale des personnages pour chaque séquence au moyen d'un logiciel d'animation 3D, en veillant à la parfaite cohérence entre le mouvement de leurs lèvres et les paroles ou sons prononcés, afin d'obtenir un résultat réaliste et convaincant pour le spectateur.

Réaliser les animations secondaires des séquences au moyen d'un logiciel 3D dédié, en concrétisant les mouvements collectifs et interactions multiples des personnages ou éléments de second plan par la mobilisation de différentes techniques dont celle de l'animation procédurale, afin de finaliser la séquence d'animation 3D.

Collaborer avec les différents professionnels impliqués dans la réalisation du film d'animation 3D, en interagissant avec eux dans le respect de l'organisation et des méthodes de travail prescrites et en s'adaptant, le cas échéant, aux caractéristiques et besoins spécifiques de ses partenaires (contexte international, situation de handicap...), afin de contribuer à la réalisation de l'œuvre collective et à l'atteinte des impératifs de qualité et de délai.

Présenter les animations réalisées auprès du collectif de travail et des décideurs de la production, en exposant et en

argumentant les choix techniques, stylistiques et esthétiques opérés compte tenu des difficultés rencontrées et des intentions de réalisation, afin de les valider ou de déterminer collégialement les éléments à modifier.

Améliorer ou déléguer l'amélioration des animations 3D selon un processus itératif, en tenant compte des observations émises par les décideurs et parties prenantes du projet et en identifiant les solutions techniques, stylistiques et esthétiques à mettre en œuvre, afin de parvenir à un résultat pleinement satisfaisant et intégrable dans le processus de fabrication du film d'animation.

Assurer la gestion des fichiers numériques permettant la sauvegarde des animations 3D finalisées et validées, en utilisant l'outil collaboratif mis à disposition du collectif par la production et en respectant le format et la nomenclature imposés par les ressources techniques, afin de les partager et de permettre leur insertion dans le pipeline de fabrication.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Réalisation d'une séquence d'animation de personnages 3D

Mises en situation professionnelle reconstituées

Travaux : individuel (dans un cadre collectif), individuel, collectif.

Production numérique réalisée au moyen d'un logiciel d'animation 3D

Présentation, reprise et finalisation d'une séquence d'animation de personnages 3D,

Production orale et numérique réalisée au moyen d'un logiciel d'animation 3D

RNCP36866BC03 — Exercice d'une veille sur l'environnement professionnel et les évolutions artistiques et technologiques dans le champ de l'animation 3D

LISTE DE COMPÉTENCES

Analyser la structuration du secteur professionnel et des acteurs de l'animation 3D, en repérant et en identifiant les caractéristiques respectives (positionnement, nature et type de productions, méthodes de travail) des studios et sociétés de production, afin de développer et entretenir une connaissance précise de son champ d'activité et de ses acteurs.

Rechercher des projets de collaboration dans le secteur de l'animation 3D, en suivant l'actualité des studios par le biais de sources publiques (sites et presse spécialisés) et issues de son réseau et en repérant et évaluant leur intérêt au regard de ses capacités et de son positionnement professionnel, afin de déterminer ceux sur lesquels se positionner.

Suivre l'évolution et le renouvellement des méthodes, procédés d'animation 3D et les outils logiciels associés, en exploitant des ressources croisées (sites spécialisés, événements professionnels, réseau personnel...), afin d'identifier toute innovation porteuse d'opportunité professionnelle.

Évaluer l'intérêt des innovations techniques repérées en matière de méthodes, procédés et outils logiciels d'animation 3D (nouveaux produits et mises à jour), en s'appuyant sur les avis fiables émis au sein de sa communauté professionnelle et en les expérimentant de façon autonome ou par la voie de la formation, afin d'élargir sa palette technique, d'entretenir et d'améliorer son employabilité.

Développer une culture solide dans le domaine du cinéma d'animation, en se tenant au fait des créations actuelles et passées et en identifiant les tendances se faisant jour dans le secteur, afin d'y puiser des motifs pour renouveler ses pratiques, affiner sa sensibilité et enrichir sa créativité.

Explorer des secteurs créatifs connexes au cinéma d'animation 3D (arts graphiques, arts scéniques...), en développant des pratiques, afin de développer des capacités enrichissant le travail d'animation stricto sensu.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Réalisation d'une étude

Mise en situation professionnelle reconstituée

Travail individuel

Production orale et écrite

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Le Créateur d'animation de personnages 3D travaille pour les entreprises du secteur de l'animation, qui interviennent dans la production et la diffusion d'œuvres d'animation, qu'elles soient cinématographiques ou audiovisuelles :

Studios d'animation faisant de la série et/ou du long métrage 3D.

Studios d'animation spécialisés dans les effets spéciaux

Studios d'animation produisant des courts métrages d'"auteurs"

Sociétés de productions spécialisées dans la préviz, postviz et réalité virtuelle

Studios de jeu vidéo

Il peut également répondre aux besoins du secteur de la communication et de la publicité (agences...).

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

En sortie, le titulaire pourra exercer à différents niveaux de responsabilité (junior, middle, senior) des postes de :

Animateur(trice) de personnage

Animateur(trice) préviz

Animateur(trice) crowd

Layoutman

Animateur game play

Et après quelques années d'expérience, il pourra prendre des responsabilités de :

Lead Animateur(trice)

Superviseur(se) d'animation

Directeur(trice) d'animation

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

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

En formation initiale :

Après un parcours de préparation en 3 ans

Etre titulaire d'un titre ou diplôme de niveau 4.

Autres prérequis :

Intérêt pour l'infographie,

Ouverture d'esprit et créativité,

Aptitude au travail en équipe,

Intérêt prononcé pour l'animation, culture générale et cinématographique,

Bon niveau d'anglais

Après un parcours de préparation en 1 an :

Justifier d'un diplôme ou d'une certification de niveau 5 dans les domaines de l'infographie 3D ou justifier de 2 années d'expérience professionnelle minimum dans ces domaines.

A titre dérogatoire, et après examen des prérequis, les candidats titulaires de certains diplômes non reconnus ou pouvant justifier de deux années d'études dans le domaine pourront postuler à l'entrée dans le dispositif.

Autres prérequis :

Maîtrise de l'un des logiciels de référence 3D : Maya, 3DSMax, XSI, Blender

Être en capacité de suivre des cours de 3D en français et en anglais

Bonnes connaissances générales en infographie 3D

Ouverture d'esprit et créativité

Aptitude au travail en équipe

Intérêt prononcé pour l'animation de personnages

Bonne culture générale et cinématographique

En formation continue :

titre ou diplôme de niveau 5 dans le domaines de l'infographie 3D ou 2 années d'expérience professionnelle dans le secteur d'activité

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE, FORMATION CONTINUE, VAE

Le jury est composé d'au moins 5

membres dont :

au moins deux

représentants de l'organisme certificateur ou partenaire

au moins trois

professionnels extérieurs qualifiés représentant au moins 60 % du jury

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 de décision	29/09/2022
Durée de l'enregistrement	3 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	29/09/2025

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2020	29	0	81 %	85 %
2019	29	0	74 %	81 %
2018	25	0	85 %	91 %
2017	24	0	91 %	83 %

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP31519

NOUVELLE(S) CERTIFICATION(S)

Pour plus d'informations

Fiche officielle (France Compétences)
<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/36866/>

Entrées et sorties de formation

Entrées en formation	1
Parcours menés à terme	1
Taux d'achèvement	100 %
Période	09/2023 – 06/2024

Entrées et sorties — Caisse des Dépôts (open data), tous organismes confondus.

Demande CPF — formations engagées

Dossiers CPF engagés	1
Montant total engagé	9 900 €
Coût moyen par dossier	9 900 €
Durée moyenne	1464 h
Période	07/2023
Régions	53 %
France compétences	34 %
OPCO	13 %

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