

Designer d'images animées et immersives

RNCP38518 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Code(s) NSF	320
Formacode(s)	46264, 46347, 46003
Code(s) ROME	E1205, E1104, L1510
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	21/12/2023
Date d'échéance	21/12/2027

Certificateur(s)

INSTIT DEVELOP ENSEIGNE MEDIT FORMATION · SIRET : 41038154500038

Partenaires habilités

20 organismes habilités, d'après la liste publiée par France compétences : 20 à former et organiser l'évaluation.

Organisme	SIRET	Habilitation
ADAMA	80538677800031	Former et organiser l'évaluation
AIX YNOV CAMPUS	52831294500033	Former et organiser l'évaluation
APAXX DESIGNS	45224614300070	Former et organiser l'évaluation
BORDEAUX YNOV CAMPUS	53275739000036	Former et organiser l'évaluation
CONNECT YNOV CAMPUS	92042238300017	Former et organiser l'évaluation
CVEDUCATION	88053682600030	Former et organiser l'évaluation
IDEM ENSEIGNEMENT SUPERIEUR	45315223300020	Former et organiser l'évaluation
LILLE YNOV CAMPUS	90310559100023	Former et organiser l'évaluation
LYON EICAR CAMPUS	50473969900040	Former et organiser l'évaluation
LYON YNOV CAMPUS	79906530500036	Former et organiser l'évaluation

Liste complète des 20 partenaires habilités : <https://data.aktaconseil.fr/certifications/rncp38518-designer-d-images-animees-et-immersives/partenaires>

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Depuis quelques années, l'animation 3D et les effets visuels ont connu un développement considérable et une très forte diversification avec l'apparition de nouveaux secteurs utilisateurs de ce type de technologie. L'émergence de la réalité étendue (AR /VR / XR), 3D temps réel et du futur Web 3.0 constituent indéniablement les principaux accélérateurs de ce phénomène.

L'animation et les expériences immersives ne cessent de trouver de nouvelles applications générant ainsi des tensions fortes sur les recrutements de professionnels de la 3D.

Dans ce contexte, le designer d'images animées et immersives dispose d'un haut niveau de compétences techniques et artistiques qui lui permettent de concevoir et de réaliser des univers et des objets complexes pour les domaines traditionnels de la 3D (cinéma d'animation, jeu vidéo...) mais également de participer à la conception et à la réalisation d'univers et d'expériences immersives, en répondant parfaitement aux spécificités de la réalité étendue.

ACTIVITÉS VISÉES

Etude et analyse de l'environnement et du contexte du projet

Evaluation et gestion des ressources humaines et/ou matérielles

Collaboration et interaction avec tous les acteurs du pipeline

Conceptualisation et mise en œuvre de la phase initiale créative et technique...

COMPÉTENCES ATTESTÉES

- Identifier et s'approprier les influences et les tendances graphiques ainsi que les innovations techniques et technologiques en menant une veille régulière
- Analyser et comprendre les besoins du commanditaire (interne ou externe) de manière à élaborer des propositions conformes aux attentes artistiques, scénographiques et techniques
- Participer, notamment de façon éco-responsable, au choix et à l'évaluation des ressources nécessaires en moyens humains, techniques et financiers (internes ou externes), en tenant compte des investissements, des délais à respecter
- Appliquer la méthodologie de gestion de projet et mettre en œuvre les outils adéquats permettant de conduire et coordonner les moyens humains et matériels
- Travailler en collaboration étroite avec tous les acteurs de la chaîne de production
- Créer et proposer des références d'univers sous forme de bible graphique* à partir de l'analyse du synopsis
- Réaliser le storyboard* correspondant au découpage et à l'interprétation graphique du synopsis/scénario
- Déterminer la durée des plans et définir le rythme du projet visuel en réalisant l'animation en lay-out
- Développer et préparer la forme et le design de tous les éléments visuels en utilisant des logiciels de 2D/3D tout en respectant la bible graphique
- Créer et intégrer les éléments de textures conformément à la bible graphique de l'univers
- Mettre en lumière les personnages et les environnements en respectant les ambiances graphiques déterminées par le light-board* et le color-key
- Organiser la production, plan par plan, en déterminant la position de tous les éléments constitutifs d'une image
- Animer les assets en utilisant les logiciels 3D ou 2D conformément au timing* et au spacing* du plan
- Gérer les mouvements d'un personnage ou d'un objet (volumes, spacing, retards, exagérations...)
- Gérer et mettre en place les sons narratifs et d'ambiance au sein de l'univers 3D temps réel.
- Organiser et effectuer les différentes couches de rendu (ombres, lumières, textures...)
- Concevoir et intégrer les effets spéciaux (fumée, particules, liquide, feu, blur...) à l'aide des logiciels et du moteur de rendu utilisé en production
- Manipuler et assembler plusieurs sources d'images et effets spéciaux
- Assembler les plans pour créer une séquence narrative en y intégrant la bande sonore afin de finaliser un produit audiovisuel d'animation ou immersif et pouvoir l'exporter
- Concevoir et développer des propositions et des solutions innovantes en exploitant des résultats, en testant les nouveaux produits, en se formant en continu aux nouvelles techniques et technologies,
- Concevoir et élaborer les différents environnements et univers dans un esprit d'accessibilité universelle,
- Proposer et concevoir un univers immersif/espace visuel en adaptant le volume des données
- Créer un espace visuel sous tous les angles possibles compatible avec la technologie 3D temps réel,
- Participer à l'élaboration des scénarii d'usage pour que l'utilisateur puisse se projeter dans un univers immersif réel ou imaginaire,
- Positionner les éléments interactifs afin de garantir le confort d'utilisation,
- Créer des menus, commandes et signaux facilitant la compréhension des actions à mener.

Blocs de compétences

RNCP38518BC01 — Préparer, conceptualiser et prototyper un projet visuel anime et/ou immersif

LISTE DE COMPÉTENCES

Identifier et s'approprier les influences et les tendances graphiques ainsi que les innovations techniques et technologiques en menant une veille régulière

Analyser et comprendre les besoins du commanditaire (interne ou externe) de manière à élaborer des propositions conformes aux attentes artistiques, scénographiques et techniques

Participer, notamment de façon éco-responsable, au choix et à l'évaluation des ressources nécessaires en moyens humains, techniques et financiers (internes ou externes), en tenant compte des investissements, des délais à respecter

Appliquer la méthodologie de gestion de projet et mettre en œuvre les outils adéquats permettant de conduire et coordonner les moyens humains et matériels

Travailler en collaboration étroite avec tous les acteurs de la chaîne de production

Créer et proposer des références d'univers sous forme de bible graphique* à partir de l'analyse du synopsis

Réaliser le storyboard* correspondant au découpage et à l'interprétation graphique du synopsis/scénario

Déterminer la durée des plans et définir le rythme du projet visuel en réalisant l'animatique en lay-out

MODALITÉS D'ÉVALUATION

L'évaluation est réalisée à partir de mises en situations professionnelles (réelles ou reconstituées), du projet professionnel (écrit + soutenance orale), de la présentation d'une Demoreel et sa soutenance à l'oral.

RNCP38518BC02 — Créer et produire en 2d/3d pour un projet visuel anime et/ou immersif (bloc optionnel)

LISTE DE COMPÉTENCES

Développer et préparer la forme et le design de tous les éléments visuels en utilisant des logiciels de 2D/3D tout en respectant la bible graphique

Créer et intégrer les éléments de textures conformément à la bible graphique de l'univers

Mettre en lumière les personnages et les environnements en respectant les ambiances graphiques déterminées par le light-board* et le color-key

MODALITÉS D'ÉVALUATION

L'évaluation est réalisée à partir de mises en situations professionnelles (réelles ou reconstituées), du projet professionnel (écrit + soutenance orale), de la présentation d'une Demoreel et sa soutenance à l'oral.

RNCP38518BC03 — Animer en 2d/3d un projet visuel et/ou immersif (bloc optionnel)

LISTE DE COMPÉTENCES

Organiser la production, plan par plan, en déterminant la position de tous les éléments constitutifs d'une image

Animer les assets en utilisant les logiciels 3D ou 2D conformément au timing* et au spacing* du plan

Gérer les mouvements d'un personnage ou d'un objet (volumes, spacing, retards, exagérations...)

Gérer et mettre en place les sons narratifs et d'ambiance au sein de l'univers 3D temps réel.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

L'évaluation est réalisée à partir de mises en situations professionnelles (réelles ou reconstituées), du projet professionnel (écrit + soutenance orale), de la présentation d'une Demoreel et sa soutenance à l'oral.

RNCP38518BC04 — Finaliser le rendu des images d'un projet visuel anime et/ou immersif

LISTE DE COMPÉTENCES

Organiser et effectuer les différentes couches de rendu (ombres, lumières, textures...)

Concevoir et intégrer les effets spéciaux (fumée, particules, liquide, feu, blur...) à l'aide des logiciels et du moteur de rendu utilisé en production

Manipuler et assembler plusieurs sources d'images et effets spéciaux

Assembler les plans pour créer une séquence narrative en y intégrant la bande sonore afin de finaliser un produit audiovisuel d'animation ou immersif et pouvoir l'exporter

MODALITÉS D'ÉVALUATION

L'évaluation est réalisée à partir de mises en situations professionnelles (réelles ou reconstituées), du projet professionnel (écrit + soutenance orale), de la présentation d'une Demoreel et sa soutenance à l'oral.

RNCP38518BC05 — Intégrer et mettre en œuvre les spécificités de la réalité étendue d'un projet immersif

LISTE DE COMPÉTENCES

Concevoir et développer des propositions et des solutions innovantes en exploitant des résultats, en testant les nouveaux produits, en se formant en continu aux nouvelles techniques et technologies,
Concevoir et élaborer les différents environnements et univers dans un esprit d'accessibilité universelle,
Proposer et concevoir un univers immersif/espace visuel en adaptant le volume des données
Créer un espace visuel sous tous les angles possibles compatible avec la technologie 3D temps réel,
Participer à l'élaboration des scénarii d'usage pour que l'utilisateur puisse se projeter dans un univers immersif réel ou imaginaire,
Positionner les éléments interactifs afin de garantir le confort d'utilisation,
Créer des menus, commandes et signaux facilitant la compréhension des actions à mener.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

L'évaluation est réalisée à partir de mises en situations professionnelles (réelles ou reconstituées), du projet professionnel (écrit + soutenance orale), de la présentation d'une Demoreel et sa soutenance à l'oral.

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Les principales entreprises qui ont recours au « designer d'images animées et immersives » sont :

- Cinéma d'animation : studio d'animation 2D-3D.
- Industrie du jeu vidéo : Studio de création de jeux vidéo
- Industrie du cinéma : studio de cinéma, société de production et post-production.
- Audiovisuel : studio de production, télévision, télévision Web.
- Publicité : studio de production de spots publicitaires, agences de communication et communication WEB.
- Les studios d'effets spéciaux : long métrage, séries ou publicité.
- Les agences et prestataires en Réalité virtuelle, réalité augmentée, conception d'expériences immersives
- Les studios de création d'images de synthèses dans les domaines industriel, architectural, scientifique, médical et autres

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

- Designer 3D / 3D généraliste / Graphiste 3D / Artiste 3D/3D Artist
- Character designer / Concept artist 2D/3D
- Designer de réalité virtuelle / Designer 3D expérience / Designer VR/AR
- Animateur 2D/3D
- Layout Artist et Layout Man
- Rigger
- Environment Artist
- Props artist
- Lighteur
- Wangler
- Modeleur 3D
- Artist FX 3D
- Composing Artist
- Graphiste 2D
- Motion Designer
- Intervalliste
- Illustrateur

RÉGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ

Aucune

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

Le cas échéant, prérequis à l'entrée en formation :

- Être titulaire d'un diplôme ou titre de niveau 4 ;
- Satisfaire au test d'entrée et à l'entretien de positionnement.

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

Trois professionnels des métiers de l'animation3D, effets spéciaux, XR, jeu vidéo

Un représentant de l'organisme certificateur : Le directeur de l'IDEM (ou son représentant) ou le responsable pédagogique national de l'IDEM

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	8 976 €
Selon la branche	6 000 € – 9 140 €

Prise en charge	Branches concernées
8 976 €	Valeur par défaut · 196 branches
9 140 €	CPNE Personnel navigant technique des exploitants d'hélicoptères, CPNE Transport aérien : personnel au sol, CPNE de l'ingénierie, des services informatiques et du conseil, CPNEF de l'audiovisuel, CPNEF de la Branche des organismes de formation
8 901 €	CPNE Boulangerie-pâtisserie industrielles, CPNE du négoce et de l'industrie des produits du sol, engrais et produits connexes, CPNE industries alimentaires diverses, CPNEFP de la branche des industries de produits alimentaires élaborés
9 050 €	CPNEF de la Publicité
8 760 €	CPNEFP dans les établissements d'enseignement privés sous contrat

7 671 €	CPNEFP Commerce à distance
7 604 €	CPNEFP des commerces et services de l'audiovisuel, de l'électronique et de l'équipement ménager
7 500 €	CPNE des industries de santé (CPNEIS)
6 000 €	CPNEFP de la métallurgie

Base légale

Date de décision	21/12/2023
Durée de l'enregistrement	4 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	21/12/2027
Date de dernière délivrance possible	21/12/2031

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2021	27	0	96 %	91 %
2020	16	0	87 %	93 %
2019	14	0	100 %	100 %

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP15819

CORRESPONDANCES (PAR BLOCS)

RNCP15819, RNCP34929, RNCP36533, RNCP36578, RNCP36866

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

<https://lidem.eu/ecole-animation-2d-3d/>

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/38518/>

Où se former

Formations référencées	9
Organismes	2
Régions couvertes	2
Prix indicatif	1 155 € – 12 000 €
Durée	21 – 70 h

Offre de formation — MonCompteFormation (Caisse des Dépôts), licence ouverte.

Se former en apprentissage

Formations en apprentissage	2
-----------------------------	---

Organismes gestionnaires (CFA)	2
Organismes formateurs	2
Régions couvertes	2
Départements couverts	2
Organismes certifiés Qualiopi	2
Sessions	de 09/2026 à 09/2027

Catalogue des formations en apprentissage — réseau des Carif-Oref. Sans frais pour l'alternant : formation financée par l'OPCO de la branche (NPEC).

Entrées et sorties de formation

Entrées en formation	71
Parcours menés à terme	26
Taux d'achèvement	37 %
Période	06/2024 – 09/2026

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

Demande CPF — formations engagées

Dossiers CPF engagés	84
Montant total engagé	785 260 €
Coût moyen par dossier	9 348 €
Durée moyenne	212 h
Période	04/2024 – 09/2026
OPCO	79 %
France compétences	21 %
Reste à charge titulaire	0 %
Compte d'engagement citoyen	0 %

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