

Expert en conception et réalisation - Animation 3D et Effets Spéciaux

RNCP40876 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 7
Code(s) NSF	320n, 323n
Formacode(s)	46276, 46257, 46003
Code(s) ROME	L1510, L1304, E1205, E1104
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	25/06/2025
Date d'échéance	25/06/2030

Certificateur(s)

ETPA - ECOLES CREATIVES · SIRET : 31976335500066

ECOLES CREATIVES RENNES · SIRET : 42985984600041

<https://iffdec.com/>

ECOLES CREATIVES MONTPELLIER · SIRET : 84192613200025

<https://www.esma-artistique.com/>

ECOLES CREATIVES NANTES · SIRET : 42906279700049

ECOLES CREATIVES LYON Bordeaux · SIRET : 84192611600044

ECOLES CREATIVES LYON · SIRET : 84192611600028

<https://www.cinecreatis.net/>

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

La filière des industries créatives numériques (cinéma d'animation, jeux vidéo, effets visuels, communication et design) est marquée par l'innovation technologique constante, la globalisation des marchés, la demande croissante des publics pour des expériences immersives et par des enjeux de responsabilité sociale et écologique.

Dans ce contexte, les professionnels de l'animation 3D et des effets spéciaux doivent, d'une part, acquérir une expertise technique et artistique de pointe pour concevoir des réalisations numériques de haute qualité. D'autre part, ils sont amenés à développer des compétences transversales en matière d'investigation, d'analyse, et de gestion de projet, afin de piloter des projets artistiques innovants et responsables.

La certification de l'ESMA répond au besoin de profils experts en conception et réalisation de projets d'animation 3D et/ou effets spéciaux, capables de concevoir un projet exigeant tant dans la direction artistique que technique, et de développer des solutions innovantes dans une démarche responsable.

Elle atteste d'une polyvalence et d'une expertise de l'ensemble du pipeline de production, par la validation des compétences suivantes :

- Concevoir le développement artistique d'un projet d'animation 3D et/ou à effets spéciaux (préproduction)
- Manager la production d'un projet d'animation 3D et/ou à effets spéciaux
- Développer la fabrication d'un projet d'animation 3D et/ou à effets spéciaux

ACTIVITÉS VISÉES

Veille des tendances créatives

Cadrage d'un projet 3D et/ou à effets spéciaux

Développement artistique du projet
Organisation de la chaîne de production
Pilotage des équipes
Recherche & expérimentation
Pilotage de la réalisation d'un projet 3D et/ou à effets spéciaux

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Organiser une veille du secteur de l'animation 3D/effets spéciaux, en analysant les évolutions créatives et technologiques, et les enjeux sociaux et environnementaux associés afin d'identifier les sujets porteurs auprès du public.

Définir les objectifs d'un projet de réalisation, en s'appuyant sur son expertise et sa veille des tendances du secteur, afin de cerner et d'estimer les besoins et les attentes du projet.

Mener une démarche de recherche créative et d'idéation, en s'appuyant sur un corpus d'ambiances visuelles, voire sonores, associant des intentions et des mises en scène, en tenant compte des questionnements et des enjeux de développement durable, d'inclusion et de diversité culturelle, afin de proposer un concept narratif et visuel original et responsable.

Procéder à une vérification de faisabilité, en tenant compte de l'ambition du film, du temps imparti pour le fabriquer et des moyens financiers, humains et matériels disponibles, afin de proposer un projet d'animation réalisable et cohérent.

Définir la direction artistique du projet en structurant le récit en images à partir d'un scénario (storyboard, animatique) et/ou en élaborant les caractéristiques des personnages et des décors, afin de présenter une prévisualisation du projet.

Défendre en français et/ou en anglais les choix narratifs et créatifs d'un projet d'animation, en mobilisant les supports conceptuels et techniques appropriés afin d'obtenir l'adhésion des parties prenantes pour le lancement du projet.

Analyser le découpage technique, en déterminant les ressources techniques à mobiliser pour chaque séquence et en priorisant leur traitement afin de planifier précisément la réalisation du projet dans le respect des échéances fixées.

Déterminer les ressources techniques permettant de répondre aux ambitions du projet, en veillant à la compatibilité des solutions et en contrôlant leur impact environnemental, afin d'optimiser les temps de rendu et la qualité artistique du projet.

Déterminer les ressources humaines nécessaires à la réalisation du projet en identifiant les besoins et profils à recruter et en repérant les talents, afin de définir l'organisation interne et/ou externe optimale pour la conduite du projet.

Mobiliser les équipes autour des intentions et des valeurs du projet, en communiquant en continu sur le projet, en anticipant les conflits, et en valorisant le travail, afin de renforcer l'adhésion collective et l'émulation créative.

Organiser le travail des équipes en attribuant les fonctions et les tâches, en fixant des objectifs et des points réguliers et en veillant à respecter la diversité et les éventuelles situations de handicap, afin de favoriser la continuité du travail entre les équipes.

Conduire une démarche R&D en documentant les expérimentations et les résultats participant de la montée en compétences des équipes afin de développer le process adapté aux projets.

Analyser les problèmes techniques rencontrés en phase de production en réalisant des simulations afin d'optimiser le workflow et inscrire la chaîne de production dans un processus d'amélioration continue.

Concevoir les solutions de fabrication du projet dans son intégralité en mobilisant les logiciels adaptés à l'animation 3D dans le respect des intentions initiales afin de réaliser une production de qualité du point de vue narratif, artistique et technique.

Contrôler la conformité de la réalisation en vérifiant la qualité artistique et technique des livrables afin de respecter les exigences de diffusion du projet.

Blocs de compétences

RNCP40876BC01 — Concevoir le développement artistique d'un projet d'animation 3D et/ou à effets spéciaux (préproduction).

LISTE DE COMPÉTENCES

Organiser une veille du secteur de l'animation 3D/effets spéciaux, en analysant les évolutions créatives et technologiques, et les enjeux sociaux et environnementaux associés afin d'identifier les sujets porteurs auprès du public.

Définir les objectifs d'un projet de réalisation, en s'appuyant sur son expertise et sa veille des tendances du secteur, afin de cerner et d'estimer les besoins et les attentes du projet.

Mener une démarche de recherche créative et d'idéation, en s'appuyant sur un corpus d'ambiances visuelles, voire sonores, associant des intentions et des mises en scène, en tenant compte des questionnements et des enjeux de développement durable, d'inclusion et de diversité culturelle, afin de proposer un concept narratif et visuel original et responsable.

Procéder à une vérification de faisabilité, en tenant compte de l'ambition du film, du temps imparti pour le fabriquer et des moyens financiers, humains et matériels disponibles, afin de proposer un projet d'animation réalisable et cohérent.

Définir la direction artistique du projet en structurant le récit en images à partir d'un scénario (storyboard, animatique) et/ou en élaborant les caractéristiques des personnages et des décors, afin de présenter une prévisualisation du projet.

Défendre en français et/ou en anglais les choix narratifs et créatifs d'un projet d'animation, en mobilisant les supports conceptuels et techniques appropriés afin d'obtenir l'adhésion des parties prenantes pour le lancement du projet

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle.

Le candidat élabore en équipe le dossier de préproduction d'un film de fin d'études et le défend à l'oral devant un jury composé de professionnels.

RNCP40876BC02 — Manager la production d'un projet d'animation 3D et/ou à effets spéciaux.

LISTE DE COMPÉTENCES

Analyser le découpage technique, en déterminant les ressources techniques à mobiliser pour chaque séquence et en priorisant leur traitement afin de planifier précisément la réalisation du projet dans le respect des échéances fixées.

Déterminer les ressources techniques permettant de répondre aux ambitions du projet, en veillant à la compatibilité des solutions et en contrôlant leur impact environnemental, afin d'optimiser les temps de rendu et la qualité artistique du projet.

Déterminer les ressources humaines nécessaires à la réalisation du projet en identifiant les besoins et profils à recruter et en repérant les talents, afin de définir l'organisation interne et/ou externe optimale pour la conduite du projet.

Mobiliser les équipes autour des intentions et des valeurs du projet, en communiquant en continu sur le projet, en anticipant les conflits, et en valorisant le travail, afin de renforcer l'adhésion collective et l'émulation créative.

Organiser le travail des équipes en attribuant les fonctions et les tâches, en fixant des objectifs et des points réguliers et en veillant à respecter la diversité et les éventuelles situations de handicap, afin de favoriser la continuité du travail entre les équipes.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle.

À partir du dossier de préproduction du projet de fin d'études ou d'un autre projet, le candidat présente au cours d'une review devant des professionnels, l'état d'avancement du projet du point de vue de l'organisation de la chaîne de production et du travail en équipe.

RNCP40876BC03 — Développer la fabrication d'un projet d'animation 3D et/ou à effets spéciaux.

LISTE DE COMPÉTENCES

Conduire une démarche R&D en documentant les expérimentations et les résultats participant de la montée en compétences des équipes afin de développer le process adapté aux projets.

Analyser les problèmes techniques rencontrés en phase de production en réalisant des simulations afin d'optimiser le workflow et inscrire la chaîne de production dans un processus d'amélioration continue.

Concevoir les solutions de fabrication du projet dans son intégralité en mobilisant les logiciels adaptés à l'animation 3D dans le respect des intentions initiales afin de réaliser une production de qualité du point de vue narratif, artistique et technique.

Contrôler la conformité de la réalisation en vérifiant la qualité artistique et technique des livrables afin de respecter les exigences de diffusion du projet.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Soutenance orale individuelle de la démarche de recherche création.

Le candidat élabore et présente à l'oral sa démarche de recherche création en lien avec son expertise et son film de

fin d'études. Il présente l'exploration du sujet, les savoirs mobilisés, les solutions mises en œuvre et l'expertise développée pour répondre aux enjeux techniques et artistiques rencontrés.

Mise en situation professionnelle.

Le candidat réalise en équipe un film d'animation 3D et à effets spéciaux.

Le projet réalisé est soumis à un jury composé de professionnels de studios internationaux qui en évaluent la qualité artistique et technique globale.

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Cinéma d'animation, effets visuels, jeux vidéo (cinématiques), publicité et communication, design, autres productions audiovisuelles (documentaire, flux tv, téléfilm, clip, production virtuelle, culture, spectacles vivants, éducation).

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Les certifiés occupent des fonctions artistiques à très haut degré d'expertise technique :

- Experts polyvalents, ils exercent les métiers de : Artiste 3D (en anglais « CG Artist »).
- Experts des images et des effets visuels, ils occupent des postes d'Artiste 3D avec des expertises spécifiques qui peuvent se combiner, en fonction des projets : Modeling Artist, Texturing Artist, Surfacing Artist (autre appellation ou évolution : Lookdev), Layout Artist, VFX/FX Artist, CFX (dont grooming Artist), Lighting Artist, Rendering Artist, Compositing Artist,...

Ils peuvent également intervenir dans le cadre de la direction artistique et narrative du projet en tant que Character Designer, Concept Artist, Directeur artistique ou encore Storyboarder.

- Experts de l'animation et du mouvement, ils interviennent comme Animateurs 3D, Motion Designer 3D.
- Experts du pipeline de production et de la R&D, ils s'insèrent aux postes aux plus fortes expertises techniques en tant que Technical Director ou Technical artist.

Les certifiés évolueront vers des postes à l'expertise croissante dans leur spécialité, et/ou vers des fonctions d'encadrement : senior, Lead, superviseur, directeur technique, directeur de création, ou encore Assistant Réalisateur/Réalisateur 3D, Directeur de production, ou fondateur de studio.

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, VAE

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

Pour entrer en 1^{re} année du cycle :

Être titulaire d'un baccalauréat ou titre équivalent de niveau 4

Pour entrer en 2^e année du cycle :

- Être titulaire d'un titre de niveau 4
- Avoir validé une année post-bac dans un cursus équivalent
- Et démontrer d'une culture de l'image, d'un univers personnel et de solides bases de dessin, notamment d'observation à partir du réel, évalués à travers un portfolio artistique.

PRÉREQUIS À LA VALIDATION

Pour les candidats hors VAE :

Avoir satisfait aux conditions d'assiduité définies par les établissements préparant la certification.

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

Le jury de certification est composé de 4 personnes :

- 3 professionnels du secteur et extérieurs aux certificateurs
- 1 représentant des Co-certificateurs, n'ayant ni formé ni accompagné les candidats.

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	8 290 €
Selon la branche	8 000 € – 8 492 €
Prise en charge	Branches concernées
8 290 €	Valeur par défaut · 211 branches
8 492 €	CPNEFP dans les établissements d'enseignement privés sous contrat
8 000 €	CPNEF de l'audiovisuel

Base légale

Date de décision	25/06/2025
Durée de l'enregistrement	5 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	25/06/2030
Date de dernière délivrance possible	25/06/2034

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2023	230	0	79 %	—
2022	209	0	89 %	77 %

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP37415

CORRESPONDANCES (PAR BLOCS)

RNCP34932, RNCP37195, RNCP37415, RNCP37735, RNCP38600, RNCP39557, RNCP39861

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

<https://www.esma-artistique.com/formations/animation-3dfx/>

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/40876/>