

Diplôme d'études supérieures en film d'animation (Desfa)

RNCP41244 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Sigle	DIPLOVIS — Diplôme visé
Code(s) NSF	323, 323v
Formacode(s)	46276, 46003, 71140
Code(s) ROME	L1510, L1505, E1104, E1205, L1304
Type d'enregistrement	Enregistrement de droit
Date d'échéance	31/08/2029

Certificateur(s)

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

GROUPE ESRA · SIRET : 32876848600024

ESRA BRETAGNE · SIRET : 42291715300013

GROUPE ESRA COTE D'AZUR · SIRET : 35143056600015

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

La production de films d'animation est un secteur dynamique du champ de l'audiovisuel en France, troisième pays le plus influent au monde dans l'industrie de l'animation, derrière les États-Unis et le Japon.

Aujourd'hui les studios d'animation augmentent leurs effectifs et restructurent leur organisation. 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.

La certification en « film d'animation » a pour vocation de répondre aux besoins des entreprises. Le cinéma d'animation, le secteur du design, de la publicité, du jeu vidéo, de l'édition, ou de la télévision font intervenir différents métiers : l'infographiste 2D/3D, réalisateur de films d'animation, animateur pour le jeu vidéo ou le film, renderer (en charge du rendu 3D, il colore, peint, sculpte et façonne à l'aide de programmes informatiques), lighter (artiste lumière qui place les sources de lumière dans le logiciel 3D pour éclairer les décors et les personnages), character designer (concepteur de personnages), story-boarder (il transforme les mots d'un scénario en dessins/images), directeur technique VFX (effets visuels), directeur artistique...

L'objectif de la certification est d'apporter aux entreprises du secteur des professionnels en capacité d'endosser la responsabilité du processus de fabrication d'un film d'animation ou d'un projet d'infographie 3D, tout en collaborant avec les différentes équipes du projet, en intervenant sur ses différentes étapes :

- la pré-production : recherche graphique et artistique (story-board (histoire dessinée), conception graphique...), le scénario...
- la conception du projet : réalisation des éléments du projet (modélisation, rigging (squelettage : procédé en synthèse d'images 3D), animation, rendu, compositing (étape finale de fabrication consistant à assembler toutes les couches des décors, personnages et à réaliser les effets de caméra et à animer certains effets spéciaux), etc.
- la postproduction : paramétrage des lumières, réalisation des effets spéciaux (VFX), étalonnage.

ACTIVITÉS VISÉES

- Analyse et conception un projet de film d'animation 3D ;
- Collaboration à la réalisation d'un projet de film d'animation 3D au cours de ses différentes phases (préproduction, production, postproduction) ;

- Conception des éléments 3D (modélisation, texture, squelette et accessoires) et animer les assets (personnages, décors, objets) ;
- Finalisation des images d'un projet de film d'animation 3D (éclairage, composition, VFX et calcul de rendu).

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Compétences transversales

- Utiliser les outils numériques de référence et les règles de sécurité informatique pour acquérir, traiter, produire et diffuser de l'information ainsi que pour collaborer en interne et en externe ;
- Identifier et sélectionner avec esprit critique diverses ressources dans son domaine de spécialité pour documenter un sujet ;
- Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation ;
- Développer une argumentation avec esprit critique ;
- Se servir aisément des différents registres d'expression écrite et orale de la langue française ;
- Communiquer par oral et par écrit, de façon claire et non ambiguë, dans au moins une langue étrangère ;
- Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention ainsi que les parcours possibles pour y accéder ;
- Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel en fonction d'un contexte ;
- Identifier le processus de production, de diffusion et de valorisation des savoirs ;
- Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives ;
- Travailler en équipe et en réseau ainsi qu'en autonomie et responsabilité au service d'un projet ;
- Analyser ses actions en situation professionnelle, s'autoévaluer pour améliorer sa pratique ;
- Respecter les principes d'éthique, de déontologie et de responsabilité sociale et environnementale ;
- Prendre en compte la problématique du handicap et de l'accessibilité dans chacune de ses actions professionnelles.

Compétences spécifiques

- Analyser le cahier des charges d'un projet de film d'animation 3D en identifiant les caractéristiques (format, genre, public cible...) et les intentions techniques et artistiques afin de rédiger le scénario.
- Construire l'enchaînement des séquences narratives du projet d'animation 3D en décrivant l'action en images et en sons et en rédigeant les dialogues tout en respectant les normes et valeurs sociales (éthique, représentation positive...) afin de donner vie à l'histoire et de parvenir à une première version du scénario.
- Réaliser une étude sectorielle en identifiant des projets similaires au projet de film d'animation 3D à concevoir et en analysant les tendances et réglementations (artistiques, matérielles, technologiques, inclusives...) pour proposer des solutions artistiques et techniques dans l'air du temps ou innovantes et contribuer à sa veille professionnelle.
- Dessiner des planches de référence du projet en définissant l'univers graphique et sa singularité et en établissant les caractéristiques des personnages et des décors (attitudes, planches préparatoires à l'animation faciale, corporelle, recherches de couleurs, d'éclairages, de matières, d'ambiances) pour définir la création des éléments 3D (personnages, décors, plans...).
- Élaborer un storyboard et une animatique 2D de référence du projet à travers des partis pris artistiques et techniques, et en affinant les options stylistiques, afin de valider le rythme de l'animation et la durée permettant de traduire fidèlement les intentions de réalisation.
- Identifier les principaux secteurs générant des émissions de gaz à effet de serre (studios, énergies, décors, stockage des données, ...) en prenant en compte les exigences du CNC afin de préconiser des solutions techniques et matérielles et de contribuer à une stratégie de réduction de l'impact carbone adaptée à un projet de film d'animation 3D.
- Contribuer à la coordination des différentes parties prenantes du projet (membres des équipes, prestataires, ...) en participant aux réunions de production tout au long du projet et en adoptant un mode de communication universelle (support, verbal, utilisation de la méthode facile à lire et à comprendre...) afin de déterminer les ajustements (esthétiques, techniques, logistiques...) nécessaires à la réalisation du projet et garantir la cohérence artistique et technique du film.
- Veiller à la communication et à la prévention des risques relatifs aux conditions de travail (pénibilité, climat...), aux relations entre collaborateurs (violences à caractère sexuel, harcèlement sexuel ou comportements sexistes (VHSS...)) et aux normes d'hygiène, de sécurité, d'environnement, et d'accessibilité pour assurer un cadre de travail respectueux des équipes artistiques et techniques.
- Participer à l'analyse des compétences et des aptitudes professionnelles à mobiliser au regard des besoins de la production en établissant une cartographie des compétences pour constituer une équipe inclusive et réaliser le projet

dans les limites fixées dans le cahier des charges.

- Concevoir le rétroplanning du projet (préproduction, production, postproduction) au moyen d'un logiciel ou d'un outil numérique collaboratif, en respectant le pipeline préétabli (chaîne de fabrication et de validation) et en s'adaptant aux moyens matériels et logiciels mis à disposition, afin de permettre la coordination des ressources humaines et respecter les délais de réalisation et le budget du projet.
- Établir un devis en collaboration avec les chefs de poste pour chaque étape de la production (préproduction, production, postproduction) en s'appuyant sur les documents techniques préétablis et en respectant les réglementations juridiques en vigueur selon les institutions pour estimer la viabilité financière du projet.
- Résoudre les problèmes artistiques, techniques et logistiques rencontrés au cours du projet en s'appuyant sur les retours des différentes parties prenantes (producteur, réalisateur, techniciens...) et en proposant des solutions tenant compte du budget et des délais pour assurer le bon déroulement du projet et sa livraison.
- Modéliser des personnages et des décors 3D en s'appuyant sur des outils numériques spécialisés et reconnus par la profession dans le domaine visé par la mention et en respectant les principes de topologie afin de matérialiser les intentions artistiques et techniques définies dans la bible graphique.
- Réaliser pour chaque personnage à animer un squelette (rigging*) en le rattachant au modeling afin de le mettre en mouvement et de paramétrer ses expressions faciales.
- Produire des textures (couleurs) et des matériaux (aspect) pour chaque élément (personnages, décors, objets...) en respectant la bible graphique et artistique pour les appliquer sur les modélisations 3D.
- Ajuster le rendu des textures et des matériaux (patine brillante ou mate, reflets, spéculaires, caustiques (surfacing*)...) sur les modèles en tenant compte des intentions de lumière des plans et des retours des parties prenantes pour répondre aux intentions esthétiques du film et calculer les images du film.
- Créer la caméra animée en 3D en adaptant le cadrage (angles de caméra, mouvements...) défini pendant le storyboard et l'animation 2D et en ajoutant du poids, de la vitesse et toute autre intention permettant de dynamiser la mise en scène pour réaliser l'animation 3D (étape de layout*).
- Animer les assets (personnages, objets, décors) en gestes et en mouvements en respectant les intentions artistiques, les caractéristiques environnementales (personnalités, poids, gravité...) en réalisant successivement le blocking* (poses clés) et le lissage (phase finale) afin de donner vie aux éléments du projet.
- Réaliser les animations faciales des personnages en utilisant les captations des voix des comédiens réalisées en studio afin de traduire les émotions du visage et de garantir la synchronisation labiale (lipsynch*).
- Paramétrer les lumières des scènes dans un logiciel 3D adapté en réglant les éclairages (directions, intensité, couleurs...) sur des assets 3D animés (personnages, objets, décors) en respectant la direction artistique afin de créer les ambiances du film d'animation.
- Réaliser des effets spéciaux (simulation de particules et de fluides) au moyen d'un logiciel spécialisé en respectant les lois de la physique et la direction artistique pour enrichir la qualité visuelle du projet.
- Effectuer le compositing* (composition) en intégrant tous les éléments préalablement calculés (rendering) composant le projet (personnages, décors, effets spéciaux...) et en respectant les règles optiques d'une caméra (effets de profondeur de champ, effets de flou...) afin de visualiser l'image finale du film.
- Étalonner les images finales du film d'animation 3D en s'appuyant sur la bible graphique en contrôlant les critères de qualité visuelle et technique (couleurs, luminosité, contrastes, résolution...) pour uniformiser tous les plans.
- Contrôler les critères techniques du produit final (résolution, formats, encodage...) en tenant compte des normes techniques de diffusion imposées par le commanditaire pour garantir leur exploitation.

Blocs de compétences

RNCP41244BC01 — Utiliser les outils numériques de référence

LISTE DE COMPÉTENCES

- Utiliser les outils numériques de référence et les règles de sécurité informatique pour acquérir, traiter, produire et diffuser de l'information ainsi que pour collaborer en interne et en externe.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Le candidat rédige des documents et des dossiers individuels à l'aide de logiciels et outils numériques :

- Conception d'un support numérique simple afin de présenter un travail de recherche.
- Rédaction d'une bible graphique d'un projet de film d'animation 3D sous format numérique et transmission électronique.
- Matérialisation du rétroplanning d'une production de film d'animation 3D sur un tableur.

- Rédaction un dossier académique (rapport de stage, mémoire de recherche) à l'aide d'un logiciel de traitement de texte.

RNCP41244BC02 — Exploiter des données à des fins d'analyse

LISTE DE COMPÉTENCES

- Identifier et sélectionner avec esprit critique diverses ressources dans son domaine de spécialité pour documenter un sujet.
- Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.
- Développer une argumentation avec esprit critique.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Le candidat rédige des dossiers individuels.

- Rédaction d'un mémoire de recherche en :
 - - définissant une méthodologie de recherche ;
 - - décrivant les informations recensées ;
 - - argumentant autour d'une problématique.
- Enquêtes sur des sujets d'actualité en :
 - - choisissant les sources de référence nécessaires à la documentation de l'enquête ;
 - - collectant des informations auprès d'interlocuteurs spécialistes ;
 - - analysant et justifiant les résultats ;
 - - dégageant des conclusions et des hypothèses.

RNCP41244BC03 — S'exprimer et communiquer à l'oral, à l'écrit, et dans au moins une langue étrangère

LISTE DE COMPÉTENCES

- Se servir aisément des différents registres d'expression écrite et orale de la langue française.
- Communiquer par oral et par écrit, de façon claire et non ambiguë, dans au moins une langue étrangère.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Le candidat rédige et présente individuellement des travaux de recherche et des travaux liés à une production de film d'animation en langue française et anglaise :

- Rédaction et soutenance du mémoire de recherche en langue française.
- Pitch d'un scénario afin de convaincre un auditoire spécialiste en langue française.
- Exposé écrit et présentation orale, tous deux en langue anglaise, d'un sujet de recherche dans le domaine de l'animation.

RNCP41244BC04 — Se positionner vis à vis d'un champ professionnel

LISTE DE COMPÉTENCES

- Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention ainsi que les parcours possibles pour y accéder.
- Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel en fonction d'un contexte.
- Identifier le processus de production, de diffusion et de valorisation des savoirs.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Le candidat rédige un dossier de projet professionnel individuel en :

- analysant les secteurs d'activité visés par la mention ;
- définissant son positionnement professionnel et son orientation de carrière ;
- sélectionnant les actions de développement d'activité ;
- développant un portefeuille de contacts professionnels ;
- valorisant ses savoirs et compétences au travers d'un CV.

RNCP41244BC05 — Agir en responsabilité au sein d'une organisation professionnelle

LISTE DE COMPÉTENCES

- Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives.
- Travailler en équipe et en réseau ainsi qu'en autonomie et responsabilité au service d'un projet.
- Analyser ses actions en situation professionnelle, s'autoévaluer pour améliorer sa pratique.
- Respecter les principes d'éthique, de déontologie et de responsabilité sociale et environnementale.
- Prendre en compte la problématique du handicap et de l'accessibilité dans chacune de ses actions

professionnelles.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Dans le cadre d'une expérience professionnelle (stage) dans une entreprise liée aux secteurs visés par la mention, le candidat :

- effectue des activités visées par la mention au sein d'une entreprise du secteur, telles que par exemple :
 - - organisation et coordination des tâches avec les autres membres du projet ;
 - - communication et travail d'équipe ;
 - - autonomie et prise d'initiative ;
 - - identification des difficultés rencontrées (imprévus, dysfonctionnements, etc.) et participation aux prises de décisions/solutions.
- rédige un rapport de stage individuel comprenant notamment les éléments suivants :
 - - l'analyse de l'organisation ;
 - - une fiche de poste détaillée des missions réalisées ;
 - - un bilan sur son expérience (points forts, points d'amélioration...) ;
 - - le plan d'action de développement ;
 - - des préconisations sur les aspects règlementaires (juridiques, légaux, environnementaux, sociaux...), l'accessibilité et les principes éthiques et déontologiques.

RNCP41244BC06 — Analyser et concevoir un projet de film d'animation 3D

LISTE DE COMPÉTENCES

- Analyser le cahier des charges d'un projet de film d'animation 3D en identifiant les caractéristiques (format, genre, public cible...) et les intentions techniques et artistiques afin de rédiger le scénario.
- Construire l'enchaînement des séquences narratives du projet d'animation 3D en décrivant l'action en images et en sons et en rédigeant les dialogues tout en respectant les normes et valeurs sociales (éthique, représentation positive...) afin de donner vie à l'histoire et de parvenir à une première version du scénario.
- Réaliser une étude sectorielle en identifiant des projets similaires au projet de film d'animation 3D à concevoir et en analysant les tendances et réglementations (artistiques, matérielles, technologiques, inclusives...) pour proposer des solutions artistiques et techniques dans l'air du temps ou innovantes et contribuer à sa veille professionnelle.
- Dessiner des planches de référence du projet en définissant l'univers graphique et sa singularité et en établissant les caractéristiques des personnages et des décors (attitudes, planches préparatoires à l'animation faciale, corporelle, recherches de couleurs, d'éclairages, de matières, d'ambiances) pour définir la création des éléments 3D (personnages, décors, plans...).
- Élaborer un storyboard et une animatique 2D de référence du projet à travers des partis pris artistiques et techniques, et en affinant les options stylistiques, afin de valider le rythme de l'animation et la durée permettant de traduire fidèlement les intentions de réalisation.
- Identifier les principaux secteurs générant des émissions de gaz à effet de serre (studios, énergies, décors, stockage des données...) en prenant en compte les exigences du CNC afin de préconiser des solutions techniques et matérielles et de contribuer à une stratégie de réduction de l'impact carbone adaptée à un projet de film d'animation 3D.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle écrite et orale individuelles.

A partir du contexte fictif d'un projet de film d'animation 3D, le candidat :

Épreuve orale

Présente et argumente ses écrits à l'oral.

Épreuve écrite

Rédige un dossier individuel comprenant notamment les livrables suivants :

- les caractéristiques et les intentions artistiques et techniques du projet ;
- le scénario ;
- une étude sectorielle ;
- la bible graphique et artistique ? ;
- le storyboard ;
- l'animatique du projet ;
- les mesures de réduction de l'impact carbone préconisées.

RNCP41244BC07 — Collaborer à la réalisation d'un projet de film d'animation 3D au cours de ses différentes phases (préproduction, production, postproduction)

LISTE DE COMPÉTENCES

- Contribuer à la coordination des différentes parties prenantes du projet (membres des équipes, prestataires, ...) en participant aux réunions de production tout au long du projet et en adoptant un mode de communication universelle (support, verbal, utilisation de la méthode facile à lire et à comprendre...) afin de déterminer les ajustements (esthétiques, techniques, logistiques...) nécessaires à la réalisation du projet et garantir la cohérence artistique et technique du film.
- Veiller à la communication et à la prévention des risques relatifs aux conditions de travail (pénibilité, climat...), aux relations entre collaborateurs (violences à caractère sexuel, harcèlement sexuel ou comportements sexistes (VHSS...)) et aux normes d'hygiène, de sécurité, d'environnement, et d'accessibilité pour assurer un cadre de travail respectueux des équipes artistiques et techniques.
- Participer à l'analyse des compétences et des aptitudes professionnelles à mobiliser au regard des besoins de la production en établissant une cartographie des compétences pour constituer une équipe inclusive et réaliser le projet dans les limites fixées dans le cahier des charges.
- Concevoir le rétroplanning du projet (préproduction, production, postproduction) au moyen d'un logiciel ou d'un outil numérique collaboratif, en respectant le pipeline préétabli (chaîne de fabrication et de validation) et en s'adaptant aux moyens matériels et logiciels mis à disposition, afin de permettre la coordination des ressources humaines et respecter les délais de réalisation et le budget du projet.
- Établir un devis en collaboration avec les chefs de poste pour chaque étape de la production (préproduction, production, postproduction) en s'appuyant sur les documents techniques préétablis et en respectant les réglementations juridiques en vigueur selon les institutions pour estimer la viabilité financière du projet.
- Résoudre les problèmes artistiques, techniques et logistiques rencontrés au cours du projet en s'appuyant sur les retours des différentes parties prenantes (producteur, réalisateur, techniciens...) et en proposant des solutions tenant compte du budget et des délais pour assurer le bon déroulement du projet et sa livraison.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle pratique simulée en groupe. Réalisation d'un projet de film d'animation 3D (préproduction, production et postproduction) à partir d'un contexte fictif donné par l'établissement.

Le jury évalue l'organisation globale de la production (gestion de projet et coordination des équipes).

Mises en situation professionnelle écrite et orale individuelles à la suite de la mise en pratique.

Épreuve orale

Pendant la restitution orale, chaque candidat présente et argumente l'organisation du projet et les outils mis en œuvre pour permettre la coordination des équipes internes et/ou externes pendant les différentes étapes du projet.

Épreuve écrite

A partir du contexte fictif d'un projet de film d'animation 3D réalisé en groupe, le candidat rédige un dossier de production individuel comprenant notamment les livrables suivants :

- les comptes-rendus des réunions d'équipes et les supports de communication inclusifs ;
- la cartographie des compétences et des aptitudes des différents collaborateurs ;
- le pipeline du projet et le rétroplanning ;
- le devis prévisionnel ;
- les solutions apportées au cours de la production et de la postproduction.

RNCP41244BC08 — Concevoir les éléments 3D?(modélisation, texture, squelette et accessoires) et animer les assets (personnages, décors, objets)

LISTE DE COMPÉTENCES

- Modéliser des personnages et des décors 3D en s'appuyant sur des outils numériques spécialisés et reconnus par la profession dans le domaine visé par la mention et en respectant les principes de topologie afin de matérialiser les intentions artistiques et techniques définies dans la bible graphique.
- Réaliser pour chaque personnage à animer un squelette (rigging*) en le rattachant au modeling afin de le mettre en mouvement et de paramétrer ses expressions faciales.
- Produire des textures (couleurs) et des matériaux (aspect) pour chaque élément (personnages, décors, objets...) en respectant la bible graphique et artistique pour les appliquer sur les modélisations 3D.
- Ajuster le rendu des textures et des matériaux (patine brillante ou mate, reflets, spéculaires, caustiques (surfacing*)... sur les modèles en tenant compte des intentions de lumière des plans et des retours des parties

prenantes pour répondre aux intentions esthétiques du film et calculer les images du film.

- Créer la caméra animée en 3D en adaptant le cadrage (angles de caméra, mouvements...) défini pendant le storyboard et l'animation 2D et en ajoutant du poids, de la vitesse et toute autre intention permettant de dynamiser la mise en scène pour réaliser l'animation 3D (étape de layout*).
- Animer les assets (personnages, objets, décors) en gestes et en mouvements en respectant les intentions artistiques, les caractéristiques environnementales (personnalités, poids, gravité...) en réalisant successivement le blocking* (poses clés) et le lissage (phase finale) afin de donner vie aux éléments du projet.
- Réaliser les animations faciales des personnages en utilisant les captations des voix des comédiens réalisées en studio afin de traduire les émotions du visage et de garantir la synchronisation labiale (lipsynch*).

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle pratique simulée en groupe. Réalisation d'un film d'animation 3D au moyen de logiciels spécialisés.

Le jury évalue à la fois la production dans son ensemble et chacune des étapes de conception et d'animation des éléments 3D (modélisation, réalisation du squelette, paramétrage des expressions faciales, cadrages de la caméra, etc.)

Mise en situation professionnelle orale individuelle, à la suite de la mise en situation pratique simulée en groupe.

Pendant la restitution orale individuelle, chaque candidat présente et argumente de façon critique ses pratiques professionnelles.

RNCP41244BC09 — Finaliser les images d'un projet de film d'animation 3D

LISTE DE COMPÉTENCES

- Paramétrer les lumières des scènes dans un logiciel 3D adapté en réglant les éclairages (directions, intensité, couleurs...) sur des assets 3D animés (personnages, objets, décors) en respectant la direction artistique afin de créer les ambiances du film d'animation.
- Réaliser des effets spéciaux (simulation de particules et de fluides) au moyen d'un logiciel spécialisé en respectant les lois de la physique et la direction artistique pour enrichir la qualité visuelle du projet.
- Effectuer le compositing* (composition) en intégrant tous les éléments préalablement calculés (rendering) composant le projet (personnages, décors, effets spéciaux...) et en respectant les règles optiques d'une caméra (effets de profondeur de champ, effets de flou...) afin de visualiser l'image finale du film.
- Étalonner les images finales du film d'animation 3D en s'appuyant sur la bible graphique en contrôlant les critères de qualité visuelle et technique (couleurs, luminosité, contrastes, résolution...) pour uniformiser tous les plans.
- Contrôler les critères techniques du produit final (résolution, formats, encodage...) en tenant compte des normes techniques de diffusion imposées par le commanditaire pour garantir leur exploitation.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle pratique simulée en groupe. Réalisation d'un film d'animation 3D au moyen de logiciels spécialisés.

Le jury évalue à la fois la production dans son ensemble et la réalisation de la finalisation du projet.

Mise en situation professionnelle orale individuelle, à la suite de la mise en situation pratique simulée en groupe.

Pendant la restitution orale individuelle, chaque candidat présente et argumente de façon critique ses pratiques professionnelles.

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

59.11

Production de films cinématographiques, de vidéo et de programmes de télévision

59.11A Production de films et de programmes pour la télévision

59.11B Production de films institutionnels et publicitaires

59.11C Production de films pour le cinéma

59.12

Post-production de films cinématographiques, de vidéo et de programmes de télévision

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

- Animateur 3D

- Animateur 2D
- Renderer (en charge du rendu 3D, il colore, peint, sculpte et façonne à l'aide de programmes informatiques)
- Lighting designer (artiste lumière qui place les sources de lumière dans le logiciel 3D pour éclairer les décors et les personnages)
- Character Designer (concepteur de personnages)
- Storyboardeur (transforme les mots d'un scénario en dessins/images)
- Texturing artist (en charge de la création des textures photoréalistes à intégrer sur des objets 3D utilisés)
- Shader artist (en charge du traitement de la lumière dans la production des images animées en 3D)
- Rigger (en charge de la création de squelettes numériques)
- Modeleur
- Infographiste 3D
- Mattepainter (crée les décors de fonds d'image qui accompagnent les personnages)

Après 3 à 5 années d'expérience professionnelle, les diplômés pourront accéder à des postes de

- Lead technique
- Superviseurs (layout, rig, etc.)
- Chargé de postproduction.

RÉGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ

Aucune réglementation n'est imposée pour exercer dans ce domaine.

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, VAE

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

- La détention du baccalauréat est exigée pour postuler à l'entrée en formation ;
- Chaque candidature fait l'objet d'un concours : QCM de culture générale, entretien individuel basé sur la motivation et épreuve de dessin.

PRÉREQUIS À LA VALIDATION

- Le niveau de langue B2 du CECRL pour l'épreuve orale du bloc 3 « Expression et communication orale, écrite, et

dans au moins une langue étrangère » est attendu.

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE, FORMATION CONTINUE, VAE

- Président (ou Vice-président) appartenant à un corps d'enseignants-chercheurs désigné par le recteur d'académie
- Secrétaire de Jury représentant le recteur d'académie
- Membres nommés par le recteur d'académie après consultation de l'École (intervenants dans la formation) :
- Le.s Directeur.s d'établissement
- La Direction qualité de l'ESRA
- 3 professionnels du secteur de l'animation

Base légale

Date d'échéance de l'enregistrement 31/08/2029

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2023	38	0	64 %	—
2022	35	0	68 %	58 %
2021	31	0	37 %	57 %
2020	23	0	72 %	82 %

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP35054

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

www.esra.edu

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/41244/>