

Animateur de personnages 3D

RNCP41792 · 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	18/12/2025
Date d'échéance	18/12/2030

Certificateur(s)

GOBELINS-CCI PARIS ILE DE FRANCE · SIRET : 89003049700022

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

L'animation 3D constitue une étape centrale de la chaîne de production d'un film, d'une série animée ou d'un jeu vidéo. Elle intervient après le storyboard, l'animatique et le layout, et avant le lighting, le rendu et la post-production. À ce stade, l'animateur 3D donne vie aux personnages, aux objets et parfois même aux éléments du décor, en insufflant crédibilité et émotion à travers le mouvement. Cette étape charnière relie directement les intentions artistiques définies en amont aux images finales qui seront livrées au public.

Si elle reste au cœur des industries culturelles et créatives, l'animation 3D connaît aujourd'hui une diversification importante. De nouveaux secteurs — tels que la publicité, la communication, ou encore l'industrie — font appel à cette expertise pour concevoir des contenus immersifs, explicatifs ou promotionnels. Cette extension des débouchés témoigne de la transversalité croissante des compétences en animation, désormais sollicitées bien au-delà du champ du divertissement.

Elle requiert aujourd'hui des professionnels hautement qualifiés, capables de répondre à des standards artistiques et techniques toujours plus exigeants, ainsi qu'aux ambitions créatives grandissantes des studios, en France comme à l'international. Les animateurs doivent être en mesure d'adapter leur style et leur jeu d'animation à des univers variés, allant d'un cartoon exagéré à une mise en scène réaliste et dramatique, tout en opérant des choix d'acting pertinents en fonction du public visé, qu'il s'agisse d'un jeune public, d'adolescents ou d'adultes.

Cette polyvalence, devenue indispensable pour répondre aux attentes des marchés mondiaux, repose sur une double exigence : la maîtrise de compétences techniques de haut niveau et une sensibilité artistique affirmée. L'animateur 3D doit ainsi comprendre l'ensemble du pipeline de fabrication, afin d'analyser un projet audiovisuel dans sa globalité et d'intégrer avec précision les intentions artistiques. Il doit aussi réaliser des animations conformes aux standards internationaux et s'adapter en permanence aux évolutions rapides d'un secteur marqué par l'innovation constante et une compétitivité mondiale accrue.

Pour réussir dans cette industrie passionnante mais exigeante, les animateurs doivent faire preuve d'organisation, de fluidité et d'efficacité, afin de garantir la cohérence et la qualité de l'ensemble de la chaîne de production. Former des animateurs 3D capables de répondre à ces défis et de porter l'ambition internationale des productions françaises constitue l'objectif central de cette certification.

ACTIVITÉS VISÉES

Évaluation du contexte de réalisation du projet audiovisuel comportant des animations 3D

Mise en scène cinématographique et chorégraphique des séquences d'animation 3D

Analyse et/ou constitution des documents de référence du projet audiovisuel comportant des animations 3D et

- identification de ses partis pris narratifs, esthétiques et stylistiques
- Appropriation des outils, des marionnettes 3D et de la méthodologie du pipeline de production
- 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
- Collaboration créative dans un cadre pluridisciplinaire et pluriculturel
- Conception de l'acting et des performances 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 foule, personnages secondaires, actions secondaires)
- Consolidation et finalisation des animations 3D réalisées selon un processus itératif
- 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 progrès de l'industrie de l'image en matière de prise en compte de son impact carbone
- Identification et analyse des tendances culturelles, stylistiques et artistiques en matière d'animation 3D au niveau international
- Développement de carrière et promotion de l'activité

COMPÉTENCES ATTESTÉES

- 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
- Adapter un storyboard en scènes 3D (layout background, posing, préviz)
- S'approprier les axes créatifs du projet
- Analyser le storyboard, l'animatique, et/ou le layout du projet audiovisuel comportant des animations 3D
- Produire des recherches ciblées dans différents domaines graphiques (arts plastiques, cinéma...) ou scientifique
- Prendre en main le logiciel et le pipeline de production mis à disposition
- Tester le potentiel d'animation d'un personnage 3D et sa propre cadence de livraison
- Élaborer 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, en justifiant le bien fondé des options préconisées
- Collaborer avec les différents professionnels impliqués dans la réalisation du film d'animation 3D
- Présenter à toutes les étapes les intentions et les animations réalisées auprès du collectif de travail et des décideurs de la production
- 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 de motion et/ou 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, de performance capture et/ou de face tracking
- Opérer la synchronisation labiale des personnages avec les voix enregistrées pour chaque séquence au moyen d'un logiciel d'animation 3D
- Réaliser des cycles d'animation
- Réaliser les animations de personnages secondaires ou d'arrière-plan au moyen d'un logiciel 3D dédié
- Animer les actions secondaires (cheveux, vêtements, accessoires...)
- Améliorer ou déléguer l'amélioration des animations 3D selon un processus itératif
- Finaliser des animations 3D produites par d'autres animateurs, ou générées par un logiciel de capture de mouvement (Mocap) ou une intelligence artificielle
- Assurer la sauvegarde des animations 3D finalisées et validées
- 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 (nouveaux produits et mises à jour)
Assurer une veille continue sur les réglementations, les standards et les pratiques émergentes visant à réduire l'empreinte carbone dans l'industrie de la production d'animation 3D
Assurer une veille régulière sur les initiatives visant à réduire l'empreinte carbone de l'industrie de l'animation et de la production d'images 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...)
Élaborer un support visuel promotionnel (bande démo, voire site internet, portfolio de références...)
Développer son réseau professionnel
Choisir la ou les formes juridiques adaptée(s) à son entrée sur le marché

Blocs de compétences

RNCP41792BC01 — Préparation de la fabrication de l'animation de personnages 3D d'un projet audiovisuel

LISTE DE COMPÉTENCES

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
Adapter un storyboard en scènes 3D (layout background, posing, préviz)
S'approprier les axes créatifs du projet
Analyser le storyboard, l'animatique, et/ou le layout du projet audiovisuel comportant des animations 3D
Produire des recherches ciblées dans différents domaines graphiques (arts plastiques, cinéma...) ou scientifique
Prendre en main le logiciel et le pipeline de production mis à disposition
Tester le potentiel d'animation d'un personnage 3D et sa propre cadence de livraison
Élaborer 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, en justifiant le bien fondé des options préconisées

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Pré-analyse d'une production dans le cadre d'un projet réalisé en centre de formation concernant l'animation de personnages 3D

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE

Connaissance d'un logiciel 3D indispensable (Maya, Blender).
Culture de l'image et connaissance de l'environnement informatique.
Aptitude au dessin ou au croquis.
Sensibilité au jeu de l'acteur.

RNCP41792BC02 — Création et réalisation de l'animation de personnages 3D d'un projet audiovisuel

LISTE DE COMPÉTENCES

Collaborer avec les différents professionnels impliqués dans la réalisation du film d'animation 3D
Présenter à toutes les étapes les intentions et les animations réalisées auprès du collectif de travail et des décideurs de la production
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 de motion et/ou 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, de performance capture et/ou de face tracking
Opérer la synchronisation labiale des personnages avec les voix enregistrées pour chaque séquence au moyen d'un logiciel d'animation 3D
Réaliser des cycles d'animation
Réaliser les animations de personnages secondaires ou d'arrière-plan au moyen d'un logiciel 3D dédié

Animer les actions secondaires (cheveux, vêtements, accessoires...)
Améliorer ou déléguer l'amélioration des animations 3D selon un processus itératif
Finaliser des animations 3D produites par d'autres animateurs, ou générées par un logiciel de capture de mouvement (Mocap) ou une intelligence artificielle
Assurer la sauvegarde des animations 3D finalisées et validées

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation observée de réalisation et présentation de séquences d'animation de personnages 3D choisies mobilisant différentes méthodes et techniques

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE

Connaissance d'un logiciel 3D indispensable (Maya, Blender).
Culture de l'image et connaissance de l'environnement informatique.
Aptitude au dessin ou au croquis.
Sensibilité au jeu de l'acteur.

RNCP41792BC03 — Exercice d'une veille sur l'environnement professionnel et développement de son activité

LISTE DE COMPÉTENCES

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 (nouveaux produits et mises à jour)
Assurer une veille continue sur les réglementations, les standards et les pratiques émergentes visant à réduire l'empreinte carbone dans l'industrie de la production d'animation 3D
Assurer une veille régulière sur les initiatives visant à réduire l'empreinte carbone de l'industrie de l'animation et de la production d'images 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...)
Élaborer un support visuel promotionnel (bande démo, voire site internet, portfolio de références...)
Développer son réseau professionnel
Choisir la ou les formes juridiques adaptée(s) à son entrée sur le marché

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Rédaction d'une étude de marché à visée d'insertion professionnelle

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE

Connaissance d'un logiciel 3D indispensable (Maya, Blender).
Culture de l'image et connaissance de l'environnement informatique.
Aptitude au dessin ou au croquis.
Sensibilité au jeu de l'acteur.

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, de la publicité (agences...) et de l'industrie.

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

En sortie, le titulaire pourra exercer à différents niveaux de responsabilité (junior, mid, main, senior) des postes de :
Animateur(trice) de personnage 3D
Animateur(trice) 3D

Animateur(trice) previz

Animateur(trice) crowd

Layout man

Animateur game play

Et après quelques années d'expérience, il pourra le cas échéant 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

Pour un parcours en 3 ans

Être titulaire d'un Bac Général, Technologique ou Professionnel

Autres prérequis: Intérêt pour l'infographie; Capacité à observer le mouvement, sens du rythme et de la mise en scène; Attrait pour les arts plastiques et audiovisuels (dessin, volume, photo, ...); Appétence pour le dessin (capacité à faire des croquis); Intérêt prononcé pour l'animation, culture générale et cinématographique; Ouverture d'esprit et créativité; Aptitude au travail en équipe; Bon niveau d'anglais

Pour un parcours en 1 an

Être titulaire d'un diplôme ou d'une certification de niveau 5 (bac +2) 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: Bonnes connaissances générales en infographie 3D; Ouverture d'esprit et créativité; Aptitude au travail en équipe; Intérêt prononcé pour l'animation de personnages; Capacité à observer le mouvement, sens du rythme et de la mise en scène; Bonne culture générale et cinématographique; Bon niveau de compréhension de l'anglais (être en capacité de suivre des cours de 3D en français et en anglais)

POUR LA FORMATION CONTINUE EN CERTIFICATION PARTIELLE (BLOCS DE COMPETENCE)

Niveau bac +2 (titre ou diplôme de niveau 5) dans le domaine de l'infographie 3D ou 2 années d'expérience professionnelle dans le secteur d'activité

PRÉREQUIS À LA VALIDATION

? Après un parcours de formation initiale,

Pour pouvoir se présenter aux épreuves d'évaluation certificatives, le candidat accédant à la certification par la voie de la formation devra :

avoir satisfait aux exigences des Règlement pédagogique et Règlement intérieur de l'organisme certificateur, dont

l'obligation d'assiduité

avoir validé le cas échéant les modules de la ou des années précédentes.

? Après un parcours de formation continue,

Les candidats en formation continue, qui se présentent aux épreuves de certification pour le titre susnommé pourront obtenir une certification partielle ou totale, selon les blocs de compétences qu'ils ont choisis de présenter ou qu'ils ont déjà validés. Ils pourront faire un panachage entre VAE et formation continue.

? En VAE,

Le candidat devra avoir satisfait aux conditions de recevabilité après étude du livret 1 et du questionnaire de positionnement (voir Étude de la recevabilité du candidat" en page 38).

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 n'ayant pas enseigné au candidat

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	18/12/2025
Durée de l'enregistrement	5 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	18/12/2030
Date de dernière délivrance possible	18/12/2034

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2023	20	0	35 %	44 %
2022	28	0	81 %	56 %
2021	25	0	92 %	46 %

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP36866

CORRESPONDANCES (PAR BLOCS)

RNCP36866

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

Parcours en 3 ans :

Parcours en 1 an :

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/41792/>