

Le Répertoire National des Certifications Professionnelles (RNCP)

Résumé descriptif de la certification **Code RNCP : 31901**

Intitulé

Concepteur réalisateur de film d'animation 3D

AUTORITÉ RESPONSABLE DE LA CERTIFICATION	QUALITÉ DU(ES) SIGNATAIRE(S) DE LA CERTIFICATION
3 axes institut	Gérant

Niveau et/ou domaine d'activité

II (Nomenclature de 1969)

6 (Nomenclature Europe)

Convention(s) :

Code(s) NSF :

323 Techniques de l'image et du son, métiers connexes du spectacle

Formacode(s) :

Résumé du référentiel d'emploi ou éléments de compétence acquis

Infographiste / Animateur 3d (E1205 Réalisation de contenu multimédia)

Infographiste 2d (E1205 Réalisation de contenu multimédia)

Motion designer (L1507) -Montage audiovisuel et postproduction

A la fois compétent sur le plan technique et artistique, l'infographiste 3d met en oeuvre les étapes de réalisation d'un projet de film d'animation 3d et de la partie graphique d'un jeu vidéo, il/elle intervient en production mais aussi en préproduction, encadré par le réalisateur, le directeur artistique et le chef de projet il / elle devra :

En préproduction (compétences attestées)

Analyser, traduire et anticiper les attentes exprimées par un client, chef de projet ou directeur artistique.

Répondre aux problèmes posés à partir des indications.

Mettre en place des outils de gestion de production

Connaître et maîtriser les contraintes techniques et outils informatiques d'une chaîne de production d'images 3D et de planification
maîtriser l'écriture narrative

Faire des documents de pré production et de conception (Moodboard - Artworks, recherche de design, blueprints)

Dessin (croquis, character design, décors ...)

Concevoir des story-board et animatiques

Assurer une veille technologique et artistique.

En Production :(compétences attestées)

Modélisation : Création des personnages, lieux et accessoires en 3d à partir de plans ou dessins.

Habillage de matériaux et de textures

Éclairage et rendu : il / elle crée l'éclairage d'une scène 3D, en fonction de l'ambiance voulue par le réalisateur

Animation : il / elle crée le squelette d'animation des personnages et des objets, il / elle anime en fonction du story board et des indications du réalisateur

Effets spéciaux : il / elle travaille l'étalonnage de l'image, et ses effets, intègre et paramètre des effets spéciaux 3D en fonction des attentes du réalisateur et/ou des indications du story-board

Rendu 3D : il / elle prépare les scènes 3D et fabrique les images finales en veillant à l'optimisation

Compositing : il / elle effectue un rendu multicouches de l'animation en vue du compositing 2D (composition finale de l'image en y intégrant ses différentes composantes).

Montage : il / elle est capable de réaliser le montage final d'une animation et d'y intégrer musiques, sons d'ambiance et doublages

Connaissances associées :

Connaissance des métiers du secteur et de leur future évolution

Capacité à s'auto-former et à rester à jour sur les nouveautés technologiques

Veille artistique, cinématographique et technologique

Secteurs d'activité ou types d'emplois accessibles par le détenteur de ce diplôme, ce titre ou ce certificat

Secteurs d'activités

Les titulaires de notre formation exercent leurs activités professionnelles principalement dans les secteurs des industries créatives : cinéma, télévision, jeux vidéo, architecture, design, publicité / multimédia...

Les types d'entreprises du secteur des industries créatives:

- Chaîne de télévision
- Architecture et applications temps réel
- Société de production de film d'animation
- Studio de production ou de postproduction
- Société de production audiovisuelle et cinématographique
- Société de production de jeux vidéo & serious games
- Agence de communication
- Vidéoclip

Ils / elles travaillent aussi dans d'autres secteurs utilisant les images de synthèses : aéronautique, aérospatiales, construction... Le secteur public peut aussi être source de débouchés professionnels (ex. : secteur médical, armée, musées, recherche fondamentale)

Infographiste / animateur 3d
Lead animateur
Infographiste 2d
Directeur artistique
Motion designer
Monteur-truquiste
Character designer
Concept artist
Layout man
Storyboarder
Superviseur des effets visuels
Technicien en effets visuels
Assistant directeur créatif
Assistant réalisateur
Texture artist
Shading et texture artist

Codes des fiches ROME les plus proches :

E1205 : Réalisation de contenus multimédias

L1507 : Montage et post-production

L1304 : Réalisation cinématographique et audiovisuelle

Modalités d'accès à cette certification

Descriptif des composantes de la certification :

Blocs de Compétences

- 1 : Conception par le dessin et par le volume
- 2 : Création de supports de communication visuelle
- 3 : Production d'images de synthèse
- 4 : Réalisation de films d'animation
- 5 : Techniques du son dans la production audiovisuelle
- 6 : Introduction au Développement et programmation
- 7 : Introduction aux Systèmes interactifs
- 8 : Gestion de projet et positionnement professionnel
- 9 : Veille technologique et artistique
- 10 : Expression écrite et orale en anglais
- 11 : Production

Bloc de compétence :

Bloc de compétence n°1 de la fiche n° 31901 - Concepteur réalisateur de film d'animation 3d

Les 12 compétences des blocs de formations sont évaluées par les modalités d'évaluation suivantes :

- Des mises en situations professionnelles régulières (travaux dirigés, travaux pratiques, projets de groupe...).
 - Des partiels et examens sur table
 - Des présentations et soutenances orales, seul ou en groupe
 - Un projet de fin d'études : réalisation d'un court métrage d'animation (principalement 3D) et présentation orale devant un jury.
 - Un stage de fin d'études, donnant lieu à la rédaction d'un rapport de stage.
- Les critères d'évaluations portent sur des critères techniques et artistiques et la capacité à gérer un projet.

La totalité de la certification est accessible pour les candidats ayant validé :

- L'ensemble des blocs de compétences décrits ci-dessous,
- Un projet de fin d'études : réalisation d'un court métrage d'animation (principalement 3D) et présentation orale devant un jury de professionnels indépendants à 3 axes Institut.
- Le stage / rapport de stage et soutenance qui évalue de façon globale l'ensemble des compétences

Blocs de Compétences

- 1 : Conception par le dessin et par le volume
- 2 : Création de supports de communication visuelle
- 3 : Production d'images de synthèse
- 4 : Réalisation de films d'animation
- 5 : Techniques du son dans la production audiovisuelle
- 6 : Introduction au Développement et programmation
- 7 : Introduction aux Systèmes interactifs
- 8 : Gestion de projet et positionnement professionnel
- 9 : Veille technologique et artistique
- 10 : Expression écrite et orale en anglais
- 11 : Production

Modalités d'évaluation (identique pour tous blocs de compétences)

Projet tutoré avec formateurs

seul ou en groupe

conception encadré par formateurs

Production encadré par formateurs

Présentations devant jurys

Modalités d'évaluation (propre au bloc 11 PRODUCTION)

Présentations devant jurys

1 jurys de conception validant les phases préparatoires du projet (enseignants et professionnels)

6 jurys intermédiaires validant les phases d'avancement (formateurs)

Un jury final par des professionnels extérieurs à l'école (jury de fin de diplôme)

Note sur l'assiduité en cours

Bloc 1 : CONCEPTION PAR LE DESSIN ET LE VOLUME

Descriptif

Réalisation des croquis de modèle vivant

Réalisation des dessins préparatoires à la production de décors et personnages en 3D (modelsheets et artworks)

Réalisation de recherche de forme : par carnets de recherche et par planche de tendances

Modalités d'évaluation :

Notation carnet de croquis / carnets de recherches

Travail individuel

Tutorat par les formateurs

Réalisé en centre de formation et dessin en extérieur (musées, zoo, visites d'architectures...)

Dessin de modèle vivant avec différents temps de pose

Tenue et notation d'un carnet de croquis

Tenue et notation d'un carnet de recherches

Réalisation de documents préparatoires au standard professionnel

Réalisation de documents professionnels (blueprints)

Réalisation de documents professionnels (Moodboards)

INTITULE	DESCRIPTIF ET MODALITÉS D'ÉVALUATION
Bloc de compétence n°2 de la fiche n° 31901 - BLOC DE COMPÉTENCES 6 : INTRODUCTION AU DÉVELOPPEMENT ET PROGRAMMATION	<p>Descriptif</p> <p>Concevoir les différents type de gamedesign répondant à l'ensemble des besoins du marché</p> <p>Savoir adapter un jeu en fonction de la plate forme (smartphone, tablette, pc, réalité virtuelle)</p> <p>Réalisation de documents préparatoires à la réalisation des prototypes de jeu</p> <p>Modalités d'évaluation</p> <p>Projet tutoré</p> <p>travail individuel et/ou collectif et présentation devant jury professionnel</p> <p>Tutorat par les formateurs</p> <p>réalisé en centre de formation</p> <p>Réalisation de 6 prototypes de jeux correspondant aux principaux gameplays demandés par le marché</p> <p>Réalisation des documents préparatoires au prototypage et présentation du projet avec prototype devant jury</p>
Bloc de compétence n°3 de la fiche n° 31901 - BLOC DE COMPÉTENCES 7 : INTRODUCTION AUX SYSTÈMES INTERACTIFS	<p>Descriptif</p> <p>Réalisation d'interfaces hommes machine</p> <p>Utilisation d'une imprimante 3d et d'une découpeuse laser</p> <p>Développement sur casques de réalité virtuelle</p> <p>Réalisation d'un mapping vidéo</p> <p>Réalisation d'installations interactives (art numérique)</p> <p>Modalités d'évaluation</p> <p>Projet tutoré</p> <p>travail individuel et/ou collectif</p> <p>Tutorat par les formateurs</p> <p>réalisé en centre de formation</p> <p>Réalisation sur 35 heures de mappings vidéos qui seront présentée au public (lors des portes ouvertes à l'école)</p> <p>Réalisation sur 35 heures d'une installation interactive qui sera présentée au public (lors des portes ouvertes à l'école)</p> <p>Programmation de robots intelligents (arduino)</p> <p>Etude de cas : réalisation d'une lampe Wifi imprimée en 3d et paramétrable via wifi avec un téléphone portable</p>
Bloc de compétence n°4 de la fiche n° 31901 - BLOC DE COMPÉTENCES 11 : PRODUCTION	<p>Descriptif</p> <p>Concevoir un projet de jeu vidéo</p> <p>Faire un story board, un découpage technique , des artworks, des dessins de conception et de recherche de design</p> <p>Faire une animatique (version allégée et animée du film, qui permet de valider les cadrages et le rythme)</p> <p>Faire les Game design Document (bible qui regroupe tous les recherches de conception d'un jeu vidéo avant sa mise en production)</p> <p>Présenter devant le jury l'avancement de la production d'un projet de jeu vidéo ou de film d'animation avec les éléments appropriés et un rendu professionnel</p>
Bloc de compétence n°5 de la fiche n° 31901 - BLOC DE COMPÉTENCES 2 : CRÉATION DE SUPPORTS DE COMMUNICATION VISUELLE	<p>Descriptif</p> <p>Conception d'une charte graphique modulable pour le print et le web</p> <p>Conception d'une note d'intention</p> <p>Pratique de veille sur le design graphique</p> <p>Type d'évaluation:</p> <p>Etude de cas et projets tutorés</p> <p>Travail individuel</p> <p>Tutorat par les formateurs</p> <p>Réalisé en centre de formation</p> <p>Etude de cas: réalisation d'une publicité pour la montre SWATCH</p> <p>Etude de cas: réalisation d'un logo et d'une charte graphique</p> <p>Etude de cas: créer les visuels d'un site internet d'un projet de jeu vidéo (de l'étudiant)</p>

INTITULE	DESRIPTIF ET MODALITES D'EVALUATION
<p>Bloc de compétence n°6 de la fiche n° 31901 - BLOC DE COMPÉTENCES 4 : RÉALISATION DE FILMS D'ANIMATION</p>	<p>Descriptif</p> <p>Rédaction d'un scénario</p> <p>Réalisation d'un story board et d'une animatique</p> <p>Design et création de personnages et de décors</p> <p>Réalisation d'un film d'animation</p> <p>Réalisation d'effets spéciaux</p> <p>Montage vidéo</p> <p>Type d'évaluation:</p> <p>Projet tutoré</p> <p>travail individuel et/ou collectif et présentation devant jury professionnel</p> <p>Tutorat par les formateurs</p> <p>Jury intermédiaire toutes les 6 semaines</p> <p>réalisé en centre de formation et travail à la maison</p> <p>Réalisation de story boards</p> <p>Etudes de cas :</p> <p>réaliser les animations faciale d'un personnage</p> <p>Concevoir et réaliser un film d'animation d'une minute 30</p> <p>Créer des trucages numériques avec un rendu professionnel</p> <p>Créer des vidéos de motion design</p>
<p>Bloc de compétence n°7 de la fiche n° 31901 - BLOC DE COMPÉTENCES 10 : EXPRESSION ÉCRITE ET ORALE EN ANGLAIS</p>	<p>Descriptif</p> <p>Réalisation d'exposés écrits et présentations orales en anglais</p> <p>Participation à des débats et tables rondes en anglais</p> <p>Participation à des entretiens d'embauches en anglais (simulations, jeu de rôle)</p> <p>Apprentissage de la grammaire, du vocabulaire, de la syntaxe</p> <p>Modalités d'évaluation</p> <p>Type d'évaluation : projet tutoré / présentations orales / recherches documentaires</p> <p>travail individuel et/ou collectif</p> <p>Tutorat par les formateurs</p> <p>réalisé en centre de formation et à la maison</p> <p>Devoirs sur table</p> <p>Jeux de rôle</p> <p>Présentations orales</p> <p>Recherches documentaires et exposés</p> <p>test sur table, QCM, grammaire etc ...</p> <p>test sur table - traductions et dissertations</p>
<p>Bloc de compétence n°8 de la fiche n° 31901 - BLOC DE COMPÉTENCES 5 : TECHNIQUES DU SON DANS LA CONCEPTION AUDIOVISUELLE</p>	<p>Descriptif</p> <p>Conception et réalisation de l'habillage sonore d'une animation (motion design)</p> <p>Conception et réalisation de l'habillage sonore d'un film d'animation d'une minute 30</p> <p>Conception et réalisation de l'habillage sonore d'un jeu vidéo</p> <p>Pratique du mixage</p> <p>Pratique de la spatialisation sonore</p> <p>Modalités d'évaluation</p> <p>Type d'évaluation: projet tutoré</p> <p>travail individuel et/ou collectif</p> <p>Tutorat par les formateurs</p> <p>réalisé en centre de formation et travail à la maison</p> <p>Création d'un publicité radiophonique</p> <p>Sonorisation d'un jeu vidéo (réalisé par l'étudiant)</p> <p>Sonorisation d'un film d'animation (réalisé par l'étudiant)</p> <p>Production d'une musique bruitée</p>

INTITULE	DESRIPTIF ET MODALITÉS D'ÉVALUATION
<p>Bloc de compétence n°9 de la fiche n° 31901 - BLOC DE COMPÉTENCES 09 : VEILLE TECHNOLOGIQUE ET ARTISTIQUE</p>	<p>Descriptif</p> <p>Positionner sa production dans le marché du jeu vidéo et du film d'animation</p> <p>Connaître les marchés, les métiers et le tissu économique du jeu vidéo et du film d'animation pour affiner son projet professionnel</p> <p>Savoir référencer sa propre production de jeu vidéo et de film d'animation</p> <p>Mettre en place une veille artistique et technologique efficace avec les outils adaptés</p> <p>Modalités d'évaluation</p> <p>Type d'évaluation: projet tutoré</p> <p>travail individuel et/ou collectif</p> <p>Tutorat par les formateurs</p> <p>réalisé en centre de formation</p> <p>Rencontre avec des professionnels du jeu vidéo et du film d'animation</p> <p>Rédaction d'un document de positionnement professionnel</p> <p>Rédaction d'exposés sur les métiers et les acteurs du numérique</p> <p>Rédaction d'un carnet de référence vis à vis de ses propres travaux</p> <p>Rédaction d'une bibliothèque de références en ligne (références visuelles et technologique, sous forme de site ou de profil pinterest)</p>
<p>Bloc de compétence n°10 de la fiche n° 31901 - BLOC DE COMPÉTENCES 3 : PRODUCTION D'IMAGES DE SYNTHÈSE</p>	<p>Descriptif</p> <p>Concevoir et réaliser des images de synthèse</p> <p>Savoir créer en image de synthèse tout type d'objet (design d'objet)</p> <p>Savoir créer en image de synthèse toute forme organique (character design)</p> <p>Modalités d'évaluation</p> <p>Type d'évaluation: étude de cas</p> <p>Travail individuel</p> <p>Tutorat par les formateurs</p> <p>réalisé en centre de formation et travail à la maison</p> <p>Design et modélisation d'un véhicule</p> <p>Réalisation d'une image architecturale intérieure</p> <p>Réalisation d'une image architecturale extérieure</p> <p>Modélisation d'un personnage 3d pour le jeu vidéo</p> <p>Modélisation d'un personnage 3d pour film d'animation</p>

INTITULE	DESCRIPTIF ET MODALITÉS D'ÉVALUATION
<p>Bloc de compétence n°11 de la fiche n° 31901 - BLOC DE COMPÉTENCES 8 : GESTION DE PROJET ET POSITIONNEMENT PROFESSIONNEL</p>	<p>Descriptif</p> <p>Gérer son positionnement professionnel</p> <p>Rédaction CV et lettres de motivation (Fr et anglais)</p> <p>Réalisation d'un portfolio (galerie des travaux sur papier)</p> <p>Réalisation d'une bande démo (galerie des travaux en vidéo)</p> <p>Rédaction d'un rapport de stage et d'un carnet hebdomadaire de stage</p> <p>Modalités d'évaluation</p> <p>Suivi de recherche de stage</p> <p>type d'évaluation: suivi individuel</p> <p>travail individuel</p> <p>Questionnement sur positionnement professionnel</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rédaction CV / Bande démo vidéo de travaux / portfolio - Participation à des journées entreprises (rdv individuel avec des recruteurs dans les locaux de l'école) - Suivi individuel par un coach en positionnement professionnel <p>Réalisé en centre de formation</p> <p>STAGE</p> <p>stage de 3 mois à temps plein en entreprise</p> <p>Suivi par un maître de stage en entreprise et un tuteur dans l'école</p> <p>tenu d'un carnet de stage</p> <p>SOUTENANCE</p> <p>Soutenance de stage de 30 minutes devant jury de professeurs et professionnel</p> <p>En présence des tuteurs entreprise et école</p> <p>Rapport de stage écrit de 30 pages minimum</p>

Validité des composantes acquises : illimitée

CONDITIONS D'INSCRIPTION À LA CERTIFICATION

QUINON

COMPOSITION DES JURYS

Après un parcours de formation sous statut d'élève ou d'étudiant	X	<p>Les membres du jury sont des professionnel reconnus en exercice exerçant des activités de recrutement (réalisateur, producteur ou lead) Mode de désignation : choisi par le directeur de l'établissement</p> <p>Nombre de personnes composant le jury: 5 Personnes toutes extérieures à 3 AXES INSTITUT, représentants qualifiés de la profession (dont le président), et un représentant de 3AXES INSTITUT ne participant pas aux délibérations. Pourcentage de membres extérieurs à l'autorité délivrant la certification : 100% Représentants des salariés et des employeurs en pourcentage : 40 % salarié - 60 % employeur La répartition 50/50 homme femme sera dans la mesure du possible respectée</p> <p>Jury 1: Président du jury : professionnel extérieur à l'école, en position de recruteur potentiel (RH, cadre ou chef d'entreprise) totalement libre de ses décisions, choisi par le directeur de l'établissement. Jury 2: professionnel extérieur à l'école, en position de recruteur potentiel (rh, cadre ou chef d'entreprise) totalement libre de ses décisions. Jury 3: professionnel extérieur à l'école en position de recruteur potentiel (rh, cadre ou chef d'entreprise) totalement libre de ses décisions. Jury 4: professionnel extérieur à l'école (professionnel en exercice salarié d'un studio ou possédant un statut de travailleur indépendant ou d'intermittent) totalement libre de ses décisions. Jury 5: professionnel extérieur à l'école (professionnel en exercice salarié d'un studio ou possédant un statut de travailleur indépendant ou d'intermittent) totalement libre de ses décisions.</p>
En contrat d'apprentissage	X	Pas de contrat d'apprentissage pour le moment sur ce titre
Après un parcours de formation continue	X	<p>Le président du jury (professionnels indépendants de l'école , totalement libre de sa décision.) 4 professionnels indépendants de l'école , totalement libre de leur décision. 1 représentant de l'équipe pédagogique 3Axes Institut ayant suivi l'apprenant dans son parcours de formation continue (ne participe pas aux délibérations)</p>
En contrat de professionnalisation	X	<p>Le président du jury (professionnels indépendants de l'école , totalement libre de sa décision.) 3 professionnels indépendants de l'école, totalement libre de leur décisions Le tuteur de ayant suivi l'étudiant côté entreprise durant le contrat de professionnalisation</p>
Par candidature individuelle	X	
Par expérience dispositif VAE prévu en 2017	X	

Accessible en Nouvelle Calédonie		X
Accessible en Polynésie Française		X

LIENS AVEC D'AUTRES CERTIFICATIONS

ACCORDS EUROPÉENS OU INTERNATIONAUX

Base légale

Référence du décret général :

Référence arrêté création (ou date 1er arrêté enregistrement) :

Arrêté du 11 décembre 2018 publié au Journal Officiel du 18 décembre 2018 portant enregistrement au répertoire national des certifications professionnelles. Enregistrement pour trois ans, au niveau II avec effet au 1er juin 2015, jusqu'au 18 décembre 2021.

Référence du décret et/ou arrêté VAE :

Références autres :

Pour plus d'informations

Statistiques :

Environ 20 titulaires en moyenne par an

Autres sources d'information :

www.3axes-institut.com

AXES INSTITUT Tourcoing

Lieu(x) de certification :

3 axes institut : Nord-Pas-de-Calais Picardie - Nord (59) [Tourcoing]

3 AXES INSTITUT , 53 rue de LILLE , 59200 TOURCOING

Lieu(x) de préparation à la certification déclarés par l'organisme certificateur :

3 AXES INSTITUT , 53 rue de LILLE , 59200 TOURCOING

Historique de la certification :