

Le Répertoire National des Certifications Professionnelles (RNCP)

Résumé descriptif de la certification **Code RNCP : 32040**

Intitulé

Concepteur en animation et effets spéciaux numériques

AUTORITÉ RESPONSABLE DE LA CERTIFICATION	QUALITÉ DU(ES) SIGNATAIRE(S) DE LA CERTIFICATION
Institut de développement des arts appliqués (IDAA) - LISAA	Directrice générale

Niveau et/ou domaine d'activité

II (Nomenclature de 1969)

6 (Nomenclature Europe)

Convention(s) :

Code(s) NSF :

323m Techniques de l'image et du son, métiers connexes du spectacle : plurifonctionnelle ou non indiquée

Formacode(s) :

Résumé du référentiel d'emploi ou éléments de compétence acquis

A la fois créateur, chef d'équipe, gestionnaire et technicien le concepteur/trice en animation et effets spéciaux numériques intervient à toutes les phases de la chaîne de réalisation et de production d'un film d'animation. Il/elle travaille selon les données du réalisateur et définit les styles, l'ambiance et le rythme de l'action, le "jeu" des personnages, assure la cohérence et la continuité. Il/elle supervise et dirige l'équipe en charge de la production de l'animation.

Le (la) titulaire est capable de :

Participer à la réalisation d'un projet, organiser et superviser les activités des différents acteurs impliqués

Communiquer pour obtenir l'adhésion des équipes

S'adapter aux caractéristiques et aux contraintes de la chaîne de production

Caractériser les partis pris artistiques du projet

Traduire la vision créative et le scénario du projet (storyboard, layout et animatique)

Concevoir et fabriquer l'ensemble des éléments visuels nécessaires à l'animation

Animer les personnages principaux et secondaires

Donner forme et mouvement aux objets, lumières et autres éléments animés

Concevoir les composants des effets spéciaux numériques et créer les images finales truquées

Créer en 3D les objets et des personnages numériques du projet

Développer des outils permettant l'animation des personnages, animaux et objets

Traduire le concept art pour fabriquer les surfaces des éléments d'une scène

Concevoir la façon dont les objets réagissent à la lumière et créer les éclairages selon le colorscript défini.

Assurer la traduction en image de synthèse des scènes 3D.

Assembler les différentes couches de l'image (compositing) pour obtenir l'animation finale.

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

Structures de fabrication :

Studios d'infographie 2D, 3D,

Studios de cinéma, télévision

Agences de communication visuelle

Structures de production :

Production de films et de programmes pour la télévision,

Production de films institutionnels et publicitaires,

Production de films pour le cinéma,

Postproduction de films cinématographiques de vidéo et télévision.

Ce/cette professionnelle peut occuper le poste de: Concepteur/trice réalisateur/trice de film d'animation ; Directeur/trice Associé/e dans l'animation, Directrice artistique/Motion Design ; Généraliste 3D ; Graphiste 2D/3D, Infographiste ; Réalisateur/trice ; Animateur/trice ; Artiste d'environnement 3D, background designer ; Character designer ; Color Artist ; Compositing, compositing artist ; Concept Artist, visual development, illustrateur/trice, rough man ; Layout artist ; Lighting / Shading ; Marketing Artist ; Matte Painter ; Modeleur 3D ; Motion designer, opérateur motion capture ; Rigger, superviseur rigging ; Artiste rotoscopie ; Storyboarder, assistant story board ; Texture artist ; VFX artist ;

Codes des fiches ROME les plus proches :

E1104 : Conception de contenus multimédias

E1205 : Réalisation de contenus multimédias

L1304 : Réalisation cinématographique et audiovisuelle

Réglementation d'activités :

sans objet

Modalités d'accès à cette certification

Descriptif des composantes de la certification :

Projet de films collectifs. Par équipe de 5 ou 6 les étudiant/es doivent réaliser un film d'animation 2D, 3D ou avec des effets spéciaux. Ces projets sont ceux de chaque étudiant qui doivent présenter leur projet et convaincre lors d'un pitch afin d'être choisis à l'issue d'un vote qui désignera les meilleurs sujets (vote des étudiants et de l'équipe enseignante) Chaque étudiant devra préciser le poste qu'il souhaite occuper dans la production du film. Chaque film doit répondre à un cahier des charges préalablement défini par l'équipe pédagogique qui joue le rôle du commanditaire. Il sera présenté devant un jury de professionnel et donnera lieu à un échange permettant de valider l'intégration du candidat au sein de l'équipe et dans la chaîne de production.

Contrôles continus. L'ensemble des pratiques ou techniques mises en œuvre à chaque étape du film sont évaluées tout au long de l'année par des enseignants professionnels. sont concernés :

- plannings
- documents de suivi de production fournis par l'équipe
- avancées des productions visuelles
- production d'un moodboard
- production des storyboard, layout, animatique
- réalisation de tâches d'animation précises : personnage, objet, élément de météo, etc.) et création des séquences d'animations correspondantes pour le film de fin d'année.

Bande démo (BD). La bande démo est une séquence vidéo de 2 mn permettant de valider le niveau créatif et technique du candidat dans le cadre d'un travail individuel. La bande démo concrétise la mise en œuvre d'un ensemble de techniques par ailleurs évaluées séparément lors des contrôles continus. Ensemble des techniques évaluées :

Animation d'un cycle de marche, cycle de course (bipède et quadrupède), d'une simulation de poids (levée, jetée, etc.), synchronisation labiale.

Réalisation d'un plan à effets spéciaux : Simulation : fumée, explosion, fluides; Compositing : à partir de prises de vues réelles, avec incrustations (keying), reconstitutions de mouvements de caméras (tracking) avec prise de vue, intégration, composition et étalonnage.

Réalisation d'une tournette (turnaround) : faire tourner un objet sur lui-même pour que l'on puisse le voir sous tous les angles, d'un softbody (personnage, créature), d'un « rigidbody » (objet, véhicule, ...), d'une scène de type décor, paysage

Présentation d'un rig sous forme de séquence vidéo d'un bipède, d'un quadrupède et d'un objet inanimé type véhicule. Présenter toutes les capacités et contraintes d'animation.

Présentation d'une collection exhaustive de textures et de surfaces d'objet (transparent, opaque, translucide, brillant, mat, lisse, granuleux, nervurés, réaliste, cartoon, ...)

Collection exhaustive de plans éclairés suivant le découpage étape par étape d'une scène (réaliste, non réaliste, jour, nuit, bougie, ...) Lighting et compositing

Matte painting, séquence avec du key (intégration de fond vert), d'éléments du tracking 2D 3D, plans avec de la correction colorimétrique, plans avec l'effacement d'éléments gênants, rotoscopie.

Pour l'épreuve finale, le candidat devra réaliser une bande démo qui validera une technique particulière (dans la liste ci-dessus) et sa capacité à s'intégrer à un point précis de la chaîne de production. Le sujet de la bande démo sera imposé en fonction de l'activité sur laquelle il s'est positionné dans la chaîne de production du film.

En cas d'obtention partielle de la certification Pour l'accès par la voie de la formation initiale, en cas de non obtention ou obtention partielle du titre, le/la candidat/e peut se représenter au jury de la promotion N+1. Le bénéfice des composantes acquises est illimité.

La VAE: Le titre peut être obtenu par la VAE sur la base de l'expérience et des compétences acquises en situation de travail démontrées à travers la réalisation d'un livret de preuves « livret 2 ». Toute validation partielle fait l'objet de la délivrance de certificat(s) de compétence(s) attestées qui restent acquis définitivement (validité illimitée).

Par bloc de compétences : Pour obtenir la certification le/la candidat/e devra obtenir l'ensemble des certificats de compétences En cas de non obtention d'un bloc de compétences le/la candidat/e pourra le représenter dans un délai minimum de 3 mois, le temps de réunir un nouveau jury d'évaluation.

Le bénéfice des composantes acquises est illimité

Bloc de compétence :

INTITULÉ	DESCRIPTIF ET MODALITÉS D'ÉVALUATION
<p>Bloc de compétence n°1 de la fiche n° 32040 - Donner vie aux personnages et aux éléments d'une scène dans le cadre de la réalisation d'un film d'animation 2D ou 3D.</p>	<p>Descriptif :</p> <p>Animer les personnages principaux et secondaires d'une scène (prise en compte des contraintes morphologiques et des intentions du réalisateur) Donner forme et mouvement aux objets, lumières et autres éléments animés en respectant les partis pris esthétiques et les intentions du réalisateur.</p> <p>Modalités d'évaluation : Réalisation d'une Bande démo animation> Le candidat doit réaliser l'animation d'un cycle de marche, cycle de course (bipède et quadrupède), une simulation de poids (levée, jetée, etc.), et synchronisation labiale.</p> <p>Modalité de certification : Un certificat de compétence sera remis a l'issue de l'obtention du bloc de compétences</p>
<p>Bloc de compétence n°2 de la fiche n° 32040 - Définir et superviser la réalisation d'effets spéciaux dans le cadre de la réalisation d'un film d'animation 2D ou 3D</p>	<p>Descriptif :</p> <p>Concevoir les composants des effets spéciaux numériques pour les intégrer dans une prise de vue réelle et les associer à des effets spéciaux de plateau Créer les images finales truquées à partir des éléments composites provenant de prises de vues réelles et/ou d'images numérique</p> <p>Modalités d'évaluation : Le candidat doit réaliser un plan à effets spéciaux dans le cadre de la réalisation d'une bande démo comportant des simulations de fumée, d'explosions, de fluides; des incrustations à partir de prises de vues réelles, incluant la reconstitution de mouvements de caméras ; La production de plans finalisés composites et étalonnés.</p> <p>Modalité de certification : Un certificat de compétence sera remis a l'issue de l'obtention du bloc de compétences</p>
<p>Bloc de compétence n°3 de la fiche n° 32040 - Définir l'organisation d'une production de film 2D ou 3D et/ou d'effets spéciaux</p>	<p>Descriptif :</p> <p>Participer à la réalisation, anticiper les étapes et le suivi de la production Organiser et superviser les activités des différents acteurs du projet selon les travaux de pré-production Communiquer pour obtenir l'adhésion et la motivation des équipes créatives et techniques,</p> <p>Modalités d'évaluation : À partir d'une idée /d'un cas de projet personnel ou professionnel le candidat doit présenter le pitch correspondant et élaborer le planning de production (répartition des tâches, dates de livraison) et les documents de suivi de production.</p> <p>Modalité de certification : Un certificat de compétence sera remis a l'issue de l'obtention du bloc de compétences</p>

INTITULÉ	DESCRIPTIF ET MODALITÉS D'ÉVALUATION
<p>Bloc de compétence n°4 de la fiche n° 32040 - Réaliser et développer visuellement une animation 2D ou 3D.</p>	<p>Descriptif :</p> <p>Caractériser les partis pris artistiques en présentant des références visuelles et sonores Traduire la vision créative et le scénario, concevoir le storyboard suivi du layout et de l'animatique Concevoir et fabriquer l'ensemble des éléments visuels nécessaires à l'animation (pré-production).</p> <p>Modalités d'évaluation : À partir d'un dossier de production préexistant, produire les éléments de conception visuelle : moodboard, storyboard , animatique ainsi que les éléments visuels tels que lightscripts et color scripts, planches de per-sonnages, décors, éléments d'architecture et de paysage, textures des objets, éclairages</p> <p>Modalité de certification : Un certificat de compétence sera remis a l'issue de l'obtention du bloc de compétences</p>
<p>Bloc de compétence n°5 de la fiche n° 32040 - Produire l'ensemble des livrables conformément au cahier des charges d'un film d'animation 2D ou 3D</p>	<p>Descriptif : Afin d'aboutir à l'animation attendue:</p> <p>Créer en 3D les objets et des personnages numériques du projet en respectant les contraintes techniques du document artistiques de pré production (model sheet) Développer des outils permettant l'animation des personnages, animaux et objets Traduire le concept art pour fabriquer les surfaces des éléments d'une scène afin qu'ils restituent les effets attendus. Concevoir la façon dont les objets d'une scène réagissent à la lumière et créer les éclairages d'une scène en respectant le colorscript défini. Assurer la traduction en image de synthèse des scènes 3D au moyen d'un moteur de rendu adéquat. Assembler les différentes couches de l'image (compositing) et harmoniser la lumière et la couleur pour obtenir l'animation finale.</p> <p>Modalités d'évaluation : le candidat pourra réaliser une bande démo sur une technique de son choix : une tournette d'un modèle 3D (turnaround), un softbody (personnage, créature 3D) un rigidbody (objet, véhicule 3D), du rig (squelette) textures, surfaces, lighting (plans éclairés) intégration sur fond vert et tracking.</p> <p>Modalité de certification : Un certificat de compétence sera remis a l'issue de l'obtention du bloc de compétences</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>Le jury est composé de cinq personnes</p> <p>Le/la Président/e du jury, représentant/e des professions Employeurs nommé/e par le directeur de LISAA</p> <p>Un représentant en activité des professions Salariés</p> <p>Le directeur ou son représentant</p> <p>Un enseignant formateur</p> <p>Un responsable pédagogique</p> <p>Parmi les membres du jury, 40 % sont membres extérieurs représentants à parts égales des Salariés et des Employeurs.</p>
En contrat d'apprentissage	X	
Après un parcours de formation continue	X	<p>Le jury est composé de cinq personnes</p> <p>Le/la Président/e du jury, représentant/e des professions Employeurs nommé/e par le directeur de LISAA</p> <p>Un représentant en activité des professions Salariés</p> <p>Le directeur ou son représentant</p> <p>Un enseignant formateur</p> <p>Un responsable pédagogique</p> <p>Parmi les membres du jury, 40 % sont membres extérieurs représentants à parts égales des Salariés et des Employeurs.</p>
En contrat de professionnalisation	X	<p>Le jury est composé de cinq personnes</p> <p>Le/la Président/e du jury, représentant/e des professions Employeurs nommé/e par le directeur de LISAA</p> <p>Un représentant en activité des professions Salariés</p> <p>Le directeur ou son représentant</p> <p>Un enseignant formateur</p> <p>Un responsable pédagogique</p> <p>Parmi les membres du jury, 40 % sont membres extérieurs représentants à parts égales des Salariés et des Employeurs.</p>
Par candidature individuelle	X	
Par expérience dispositif VAE prévu en 2012	X	<p>Le jury est composé de cinq personnes</p> <p>Le/la Président/e du jury, représentant/e des professions Employeurs nommé/e par le directeur de LISAA</p> <p>Un représentant en activité des professions Salariés</p> <p>Le directeur ou son représentant</p> <p>Un enseignant formateur</p> <p>Un responsable pédagogique</p> <p>Parmi les membres du jury, 40 % sont membres extérieurs représentants à parts égales des Salariés et des Employeurs.</p>

	OUI	NON
Accessible en Nouvelle Calédonie		X
Accessible en Polynésie Française		X

Base légale**Référence du décret général :****Référence arrêté création (ou date 1er arrêté enregistrement) :**

Arrêté du 12 août 2013 publié au Journal Officiel du 27 août 2013 portant enregistrement au répertoire national des certifications professionnelles. Enregistrement pour cinq ans, au niveau II, sous l'intitulé "Concepteur-réalisateur de contenus numériques option animation 2D / option animation 3D / option jeu vidéo" avec effet au 01 décembre 2008, jusqu'au 27 août 2018.

Référence du décret et/ou arrêté VAE :**Références autres :**

Arrêté du 27 décembre 2018 publié au Journal Officiel du 4 janvier 2019 portant enregistrement au répertoire national des certifications professionnelles. Enregistrement pour trois ans, au niveau II, avec effet au 27 août 2018, jusqu'au 4 janvier 2022.

Pour plus d'informations**Statistiques :**

56 titrés par an en moyenne

Autres sources d'information :

<http://www.lisaa.com/fr/ecole/arts-appliques-animation-jeu-video-paris>

LISAA VIDEO**Lieu(x) de certification :**

Institut de développement des arts appliqués (IDAA) - LISAA : Île-de-France - Paris (75) [PARIS]

IDAA - LISAA - 7 rue Armand Moisant - 75015

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

LISAA Paris - 7 rue Armand Moisant - 75015

LISAA Toulouse- Campus Enova- 505 rue Jean Rostang- 31670 LABEGE

Historique de la certification :

Certification précédente : Concepteur-réalisateur de contenus numériques option animation 2D / option animation 3D / option jeu vidéo