

GOBELINS, l'école de l'image
Référentiel de compétences RNCP / contenu de la formation Animateur de personnage 3D
- Tous les blocs de compétences sont validés à l'issue de la formation initiale

	Animateur de personnage 3D https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/36866/	N° de fiche RNCP : RNCP36866	Date : 11/3/2022	
N° Activ.	Référentiel d'activités visées par la certification	Référentiel de compétences visées par la certification	Formation initiale / compétences visées par la formation	Modalités d'évaluation
RNCP36866 BC01	1) Préparation de la fabrication de l'animation de personnages 3D par l'analyse du contexte de réalisation et des dimensions créatives et techniques du projet audiovisuel	<p>C.1.1.1 Définir les informations nécessaires à la compréhension et l'identification des caractéristiques d'un projet audiovisuel comportant des animations 3D, en s'appuyant sur sa connaissance de la chaîne de fabrication propre à ce type d'œuvre, afin de les collecter auprès du porteur du projet (producteur, réalisateur, studio...).</p> <p>C.1.1.2 Identifier le positionnement et l'ambition d'un projet audiovisuel comportant des animations 3D, en s'appuyant sur l'examen des informations collectées auprès du porteur du projet (producteur, réalisateur, studio...), afin de clarifier son contexte de réalisation et ses objectifs.</p> <p>C.1.2.1 Analyser les conditions de réalisation du projet audiovisuel comportant des animations 3D, en identifiant les contraintes imposées par la production en termes de méthodes de travail et d'organisation, d'outils techniques et logiciels, de moyens financiers et d'impératifs de délais, afin d'évaluer sa faisabilité compte tenu de son positionnement et des objectifs visés au niveau de la qualité.</p> <p>C.1.3.1 Conduire un examen approfondi du projet audiovisuel comportant des animations 3D, en consultant et en déchiffrant sa bible graphique et le cas échéant son scénario et en identifiant les caractéristiques et spécificités de ses personnages, afin d'en saisir le ton et la singularité et de décrypter les intentions narratives, esthétiques et stylistiques de l'auteur.</p> <p>C.1.3.2 Analyser le layout et/ou le storyboard du projet audiovisuel comportant des animations 3D, en décodant la traduction visuelle de la narration de l'œuvre à réaliser et en identifiant les différentes séquences, leur enchaînement et leur rythme, afin de déterminer comment les matérialiser dans les animations à produire.</p> <p>C.1.3.3 Produire des recherches ciblées dans différents domaines graphiques (arts plastiques, cinéma...), afin de se constituer une documentation et une bibliothèque de références en lien avec le projet et de disposer de motifs d'inspiration pour les animations à réaliser.</p> <p>C.1.4.1 Elaborer une proposition de méthodologie de travail pour la fabrication de l'animation des personnages 3D en adéquation avec les spécificités du projet, en identifiant les tâches et étapes du travail à accomplir et en tenant compte des modalités de réalisation en termes de méthode et de délai, ainsi que des moyens et ressources techniques associés, afin de construire un cadre permettant la satisfaction des exigences de qualité et délai.</p> <p>C.1.4.2 Proposer l'organisation de travail élaborée aux parties prenantes de la production, en justifiant le bien fondé des options préconisées, afin de disposer de moyens ajustés et validés par les décideurs du projet et permettant la matérialisation des choix créatifs de la direction artistique.</p>	<p>> AP3D_M07: Pré-analyse d'une production Analyse en amont du contexte de réalisation et des dimensions artistiques, organisationnelles et techniques du projet et préparation des choix méthodologiques et créatifs opérés</p>	<p>Toutes les compétences du bloc sont évaluées sur la base de la production suivante :</p> <p>Dans le cadre d'un projet réel ou fictif, réalisé en entreprise ou reconstitué en centre de formation, concernant l'animation de personnages 3D, chaque candidat produit une analyse de son contexte, de son positionnement et de ses objectifs et présente :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les spécificités du projet sur le plan créatif et artistique et son système de contraintes d'ordre technique et organisationnel, - une proposition d'approche méthodologique pour l'animation 3D d'une scène, - les références stylistiques et artistiques collectées pour nourrir le travail d'animation à réaliser. <p>Modalités d'évaluation pour les candidats issus de la formation :</p> <p>Mise en situation professionnelle réelle ou reconstituée Travail individuel Production orale et écrite</p>
Bloc	2) Création et réalisation de l'animation de personnages 3D d'un projet audiovisuel	<p>C.2.1.1 Imaginer le jeu d'acteur des personnages à animer, en conduisant l'interprétation croisée des indications les concernant au sein de la bible graphique et du layout, afin de leur conférer une singularité et une identité scénique respectant leurs traits de personnalité et conformes aux intentions de réalisation.</p> <p>C.2.1.2 Concevoir les poses, mouvements, gestuelles et expressions des personnages pour chaque séquence à animer dans le respect des indications du layout, en s'appuyant sur sa connaissance et l'observation de la morphologie et de la mécanique corporelles et en utilisant des méthodes d'expérimentation et d'exploration (vidéos de recherche), afin de permettre la production des effets recherchés dans le respect des intentions de réalisation.</p> <p>C.2.2.1 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, en établissant leurs différentes poses (points de départ et d'arrivée, étapes) à partir de marionnettes modélisées en 3D, afin de concrétiser leurs actions et de leur donner vie, vraisemblance et crédibilité dans le respect des indications du layout.</p>	<p>> AP3D_M01 : Fondamentaux > AP3D_M02 : Mécanique du corps (bodymechanic, pantomime, crash test) > AP3D_M03 : Jeux d'acteur (acting reacting, acting lypsynch, acting final) > AP3D_M04 : Quadrupèdes et hybrides > AP3D_M05 : TV Series Quota > AP3D_M06 : Initiation à MotionBuilder > AP3D_M07 : Animation Cartoon > AP3D_M10 : Bande démo pour jury final*</p>	<p>Les candidats doivent présenter les productions suivantes :</p> <p>1/ En relation avec les compétences C.2.1, C.2.2 et C.2.3 Réalisation d'une séquence d'animation de personnages 3D, mobilisant différentes méthodes et techniques et comportant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - différents mouvements (cycle de marche, course, marche caractérisée...), - l'attitude et le jeu corporel des personnages, - l'animation de personnages de foule et interagissant, - la synchronisation labiale des personnages.

		<p>C.2.2.2 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 et de performance capture et/ou de face tracking, en les traduisant dans leurs attitudes et dans leurs expressions faciales et gestuelles, afin de révéler leur état émotionnel dans le respect des intentions scénaristiques et des effets d'acting recherchés.</p> <p>C.2.2.3 Opérer la synchronisation labiale des personnages pour chaque séquence au moyen d'un logiciel d'animation 3D, en veillant à la parfaite cohérence entre le mouvement de leurs lèvres et les paroles ou sons prononcés, afin d'obtenir un résultat réaliste et convaincant pour le spectateur.</p> <p>C.2.3.1 Réaliser les animations secondaires des séquences au moyen d'un logiciel 3D dédié, en concrétisant les mouvements collectifs et interactions multiples des personnages ou éléments de second plan par la mobilisation de différentes techniques dont celle de l'animation procédurale, afin de finaliser la séquence d'animation 3D.</p> <p>C.2.4.1 Collaborer avec les différents professionnels impliqués dans la réalisation du film d'animation 3D, en interagissant avec eux dans le respect de l'organisation et des méthodes de travail prescrites et en s'adaptant, le cas échéant, aux caractéristiques et besoins spécifiques de ses partenaires (contexte international, situation de handicap...), afin de contribuer à la réalisation de l'œuvre collective et à l'atteinte des impératifs de qualité et de délai.</p> <p>C.2.4.2 Présenter les animations réalisées auprès du collectif de travail et des décideurs de la production, en exposant et en argumentant les choix techniques, stylistiques et esthétiques opérés compte tenu des difficultés rencontrées et des intentions de réalisation, afin de les valider ou de déterminer collégialement les éléments à modifier.</p> <p>C.2.4.3 Améliorer ou déléguer l'amélioration des animations 3D selon un processus itératif, en tenant compte des observations émises par les décideurs et parties prenantes du projet et en identifiant les solutions techniques, stylistiques et esthétiques à mettre en œuvre, afin de parvenir à un résultat pleinement satisfaisant et intégrable dans le processus de fabrication du film d'animation.</p> <p>C.2.4.4 Assurer la gestion des fichiers numériques permettant la sauvegarde des animations 3D finalisées et validées, en utilisant l'outil collaboratif mis à disposition du collectif par la production et en respectant le format et la nomenclature imposés par les ressources techniques, afin de les partager et de permettre leur insertion dans le pipeline de fabrication.</p>		<p>Modalités d'évaluation pour les candidats issus de la formation :</p> <p>Mise en situation professionnelle reconstituée Travail individuel (dans un cadre collectif) Production numérique réalisée au moyen d'un logiciel d'animation</p>
Bloc	<p>3) Exercice d'une veille sur l'environnement professionnel et les évolutions artistiques et technologiques dans le champ de l'animation 3D</p>	<p>C.3.1.1 Analyser la structuration du secteur professionnel et des acteurs de l'animation 3D, en repérant et en identifiant les caractéristiques respectives (positionnement, nature et type de productions, méthodes de travail) des studios et sociétés de production, afin de développer et entretenir une connaissance précise de son champ d'activité et de ses acteurs.</p> <p>C.3.1.2 Rechercher des projets de collaboration dans le secteur de l'animation 3D, en suivant l'actualité des studios par le biais de sources publiques (sites et presse spécialisés) et issues de son réseau et en repérant et évaluant leur intérêt au regard de ses capacités et de son positionnement professionnel, afin de déterminer ceux sur lesquels se positionner.</p> <p>C.3.2.1 Suivre l'évolution et le renouvellement des méthodes, procédés d'animation 3D et les outils logiciels associés, en exploitant des ressources croisées (sites spécialisés, événements professionnels, réseau personnel...), afin d'identifier toute innovation porteuse d'opportunité professionnelle.</p> <p>C.3.2.2 Évaluer l'intérêt des innovations techniques repérées en matière de méthodes, procédés et outils logiciels d'animation 3D (nouveaux produits et mises à jour), en s'appuyant sur les avis fiables émis au sein de sa communauté professionnelle et en les expérimentant de façon autonome ou par la voie de la formation, afin d'élargir sa palette technique, d'entretenir et d'améliorer son employabilité.</p> <p>C.3.3.1 Développer une culture solide dans le domaine du cinéma d'animation, en se tenant au fait des créations actuelles et passées et en identifiant les tendances se faisant jour dans le secteur, afin d'y puiser des motifs pour renouveler ses pratiques, affiner sa sensibilité et enrichir sa créativité.</p> <p>C.3.3.2 Explorer des secteurs créatifs connexes au cinéma d'animation 3D (arts graphiques, arts scéniques...), en développant des pratiques, afin de développer des capacités enrichissant le travail d'animation stricto sensu.</p>	<p>> AP3D_M08: Etude sectorielle . Préparation d'un job dating au MIFA . Participation au MIFA . Etude de marché en lien avec la préparation et la participation au MIFA*</p>	<p>Toutes les compétences du bloc sont évaluées sur la base de la production suivante :</p> <p>Une étude rendant compte de l'actualité et des tendances du secteur de l'animation 3D, réalisée dans le cadre de la participation à un événement professionnel du secteur, présentant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les acteurs du secteur professionnel (studios et sociétés de production) et leurs projets à venir, - de nouveaux logiciels et outils d'animation 3D, - plusieurs méthodes de travail et de fabrication d'animation 3D, - différentes tendances d'animation 3D. <p>Modalités d'évaluation pour les candidats issus de la formation :</p> <p>Mise en situation professionnelle reconstituée Travail individuel Production écrite</p>
	TRANSVERSAL	Pratique professionnelle	<p>> M09 Stade en entreprise . Stage de 6 semaines minimum" . Rapport de stage et Soutenance rapport de stage (jury pro) "</p>	