

Concepteur 3D - VFX

RNCP23678 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Code(s) NSF	326t, 320v
Code(s) ROME	E1205, E1104, L1304
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'échéance	25/07/2019

Certificateur(s)

ARIES PACA · SIRET : 52534048500016

ARIES Rhône-Alpes

<http://www.aries3d.fr>

ARIES Toulouse

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

A compléter (Reprise)

ACTIVITÉS VISÉES

Le Concepteur 3D – VFX collabore à la création et à la réalisation de production en 3D (images fixes ou en mouvement : film d'animation / court métrage d'animation, motion design, visualisation architecturale, habillage TV, jeu vidéo, publicité / spot publicitaire, design...). Sur la base de cahiers des charges, il élabore des concepts créatifs, met en œuvre et réalise la production et la post production des projets. Pour cela, il peut coordonner une équipe, travailler en solo ou intégrer à une équipe de production.

Les activités :

Activité 1 : Préproduction

- Analyse du Besoin / Analyser le besoin d'un commanditaire en tenant compte des contraintes (temps, coûts, qualité).
- Recherche de concept créatif / Proposer un concept créatif répondant aux objectifs du commanditaire (script / représentation visuelle, univers graphique), préparer un storyboard et une animatique.
- Gestion de la Préproduction / Analyser la demande du commanditaire afin de déterminer les besoins artistiques, techniques et humains du projet, puis organiser le flux de production selon ces paramètres.

Activité 2 : Production

- Modélisation / Modéliser en 3D les objets du projet selon la direction artistique élaborée en Préproduction et en tenant compte des contraintes d'animation.
- Textures / Créer des textures cohérentes et crédibles.
- Rigging - Skinning / Créer des squelettes d'animation permettant la déformation du maillage 3D des objets.
- Animation 3D / Animer les personnages, des objets, des formes conceptuelles et graphiques.
- Effets spéciaux numériques 3D / Concevoir des effets spéciaux numériques (VFX), des effets de particules et de simulation.
- Matériaux, éclairages et rendus / Produire des matériaux et des éclairages crédibles et optimiser les rendus.
- Gestion de production / Organiser et coordonner le flux de production selon les paramètres du projet en accord avec le commanditaire.

Activité 3 : Postproduction

- Compositing et VFX de Postproduction / Assembler différentes sources d'images, créer les VFX de

postproduction, créer des animations graphiques, intégrer des éléments graphiques et typographiques, harmoniser la colorimétrie.

- Montage / Réaliser le montage final d'une vidéo.
- Gestion de postproduction / Organiser et coordonner le flux de postproduction en lien avec le commanditaire et dans le respect des contraintes temps, coûts, qualité.
- Validation du Prêt à Diffuser / Finaliser le produit final et le présenter au commanditaire.

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Principales connaissances et compétences attestées :

- Culture artistique, graphique et cinématographique.
- Techniques de dessin et d'illustration traditionnelles et digitales.
- Techniques de mise en scène et scénaristiques.
- Techniques d'animation.
- Maîtrise des logiciels d'illustration numérique, de modélisation, de VFX, de postproduction et de montage.
- Techniques de gestion et de management de projet.

Blocs de compétences

RNCP23678BC01 — Modélisation, textures et matériaux - Niveau élémentaire

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif

- modéliser en 3D des objets et des scènes simples,
- associer des textures et matériaux cohérents et crédibles pour ces objets.

Modalité d'évaluation

dans le cadre de travaux individuels, le candidat doit réaliser les modélisations d'une série d'objets 3D et agréger les matières et textures cohérentes et crédibles de ces éléments 3D.

Certificat du bloc de compétences

intitulé : modélisation, textures et matériaux - niveau élémentaire

RNCP23678BC02 — Modélisation, textures et matériaux - niveau intermédiaire

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif

- produire des modélisations en 3D d'objets et de scènes 3D complexes (objets, personnages, scènes architecturales) en tenant compte d'une direction artistique définie et des contraintes liées aux étapes d'animation, en utilisant les outils informatiques de modélisation, de sculpture numérique, d'illustration numérique.
- adapter les textures et matériaux cohérents et crédibles en tenant compte d'une direction artistique.

Modalité d'évaluation

dans le cadre de mises en situations professionnelles reconstituées, le candidat doit réaliser plusieurs séries de modélisations 3D complexes (objets, personnages, scènes architecturales) et combiner les matières et textures adaptées aux éléments modélisés.

Certificat du bloc de compétences

intitulé : modélisation, textures et matériaux - niveau intermédiaire

RNCP23678BC03 — Modélisation, textures et matériaux - niveau maîtrise

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif

- concevoir des modélisations en 3D (objets, personnages organiques/non-organiques, décors, véhicules, scènes architecturales...) d'apparences réelles, stylisées ou imaginaires... en respectant la direction artistique définie et des contraintes liées aux étapes d'animation, en choisissant les outils informatiques de modélisation 3D, de sculpture numérique et d'illustration numérique les plus adaptés.
- créer et choisir des textures et matériaux cohérents et crédibles en tenant compte d'une direction artistique et des contraintes de diffusion du produit final.

Modalité d'évaluation

à partir d'un cahier des charges formulé par un commanditaire (fictif), le candidat réalise une série de travaux visant à tester ses capacités selon une direction artistique définie et des contraintes de production liées à l'animation :

modélisations 3D complexes (objets, personnages organique/non-organique, véhicules, scènes architecturales...) et matières et textures de qualité, cohérentes et crédibles.

Certificat du bloc de compétences

intitulé : modélisation, textures et matériaux - niveau maîtrise

RNCP23678BC04 — Rigging, skinning, animation 3D - niveau élémentaire

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif

- construire des squelettes d'animation permettant la déformation du maillage 3D d'objets et personnages simples (objets, véhicules, personnages bipèdes).
- produire des animations crédibles d'objets et personnages simples respectant les notions de rythme, de timing, de spacing et d'acting.

Modalité d'évaluation

dans le cadre de travaux individuels, le candidat doit construire une série de squelettes d'animation (objet, véhicule, personnage bipède) et produire les animations à partir du rigging/skinning élaboré.

Certificat du bloc de compétences

intitulé : rigging, skinning, animation 3D - niveau élémentaire

RNCP23678BC05 — Rigging, skinning, animation 3D - niveau intermédiaire

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif

- construire des rigging/skinning de personnages bipèdes en travaillant sur les différentes parties du corps et le visage, en tenant compte des contraintes d'animation.
- préparer des animations crédibles de personnages respectant les notions de rythme, de timing, de spacing et d'acting (personnalité des personnages, particularités hommes/femmes...).

Modalité d'évaluation

dans le cadre de mises en situations professionnelles reconstituées, le candidat doit réaliser plusieurs séries de rigging/skinning de personnages bipèdes et produire des animations réalistes (marche, course, saut...) dans des situations variées.

Certificat du bloc de compétences

intitulé : rigging, skinning, animation 3D - niveau intermédiaire

RNCP23678BC06 — Rigging, skinning, animation 3D - niveau maîtrise

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif

- concevoir des rigging/skinning d'objets, de véhicules, de personnages bipèdes et quadrupèdes (et plus) en faisant appel à différents outils de rigging en tenant compte des contraintes globales de préproduction et production.
- proposer des animations en appliquant les principes d'animation de corps humains, de quadrupèdes, de créatures, d'objets et de véhicules selon la direction artistique prévue.
- composer des animations conceptuelles d'objets non figuratifs en fonction d'une ambiance sonore.

Modalité d'évaluation

à partir d'un cahier des charges formulé par un commanditaire (fictif), le candidat réalise une séquence animée rassemblant des objets, véhicules et personnages animés; la réalisation tient compte d'une direction artistique et de contraintes de production définies.

Certificat du bloc de compétences

intitulé : rigging, skinning, animation 3D - niveau maîtrise

RNCP23678BC07 — Effets spéciaux numériques 3D - niveau élémentaire

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif

- construire des effets spéciaux numériques grâce aux outils de simulations de logiciels 3D généralistes.
- composer un visuel intégrant des effets spéciaux numériques 3D.

Modalité d'évaluation

dans le cadre de travaux individuels, le candidat doit composer un visuel intégrant des effets spéciaux numériques

(effets atmosphériques, liquides, fourrures/cheveux).

Certificat du bloc de compétences

intitulé : effets spéciaux numériques 3D - niveau élémentaire

RNCP23678BC08 — Effets spéciaux numériques 3D - niveau intermédiaire

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif

- concevoir des effets spéciaux numériques 3D grâce à différents outils de simulations spécialisés (effets atmosphériques, liquides, effets pyrotechniques, simulations de tissus et cheveux / fourrures...).
- structurer des visuels ou vidéos contenant des effets spéciaux numériques 3D selon un cahier des charges spécifique.

Modalité d'évaluation

dans le cadre de mises en situations professionnelles reconstituées, le candidat doit réaliser plusieurs séries de travaux : visuels et vidéos, contenant des effets visuels 3D élaborés avec des outils de simulations spécialisés.

Certificat du bloc de compétences

intitulé : effets spéciaux numériques 3D - niveau intermédiaire

RNCP23678BC09 — Effets spéciaux numériques 3D - niveau maîtrise

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif

- choisir les outils de conception d'effets spéciaux numériques 3D en fonction des contraintes de production (cahier des charges, direction artistique, contraintes de temps...) et réaliser les différents effets recherchés (effets atmosphériques, liquides, effets pyrotechniques, simulations de tissus et cheveux/fourrures...).
- créer des effets de particules et de simulations permettant la mise en scène de formes conceptuelles et graphiques en vue de réaliser un motion design.

Modalité d'évaluation

à partir d'un cahier des charges formulé par un commanditaire (fictif), le candidat réalise un motion design (de courte durée) composé de différents types d'effets spéciaux complexes; la réalisation tient compte d'une direction artistique et de contraintes de production définies.

Certificat du bloc de compétences

intitulé : effets spéciaux numériques 3D - niveau maîtrise

RNCP23678BC10 — Eclairages et rendus - niveau élémentaire

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif

- établir des éclairages crédibles d'éléments 3D
- optimiser les rendus en fonction de l'usage (images fixes)

Modalité d'évaluation

dans le cadre de travaux individuels, le candidat doit réaliser les éclairages et optimiser les rendus d'objets 3D afin d'assurer une qualité des images et une qualité de rendus adaptés au produit final attendu (images fixes).

Certificat du bloc de compétences

intitulé : éclairages et rendus - niveau élémentaire

RNCP23678BC11 — Eclairages et rendus - niveau intermédiaire

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif

- réaliser des éclairages crédibles d'éléments 3D complexes (véhicules, personnages, environnement extérieur / intérieur...)
- optimiser les rendus d'éléments 3D en fonction de l'usage final (images fixes ou séquences vidéo)

Modalité d'évaluation

dans le cadre de mises en situations professionnelles reconstituées, le candidat doit réaliser plusieurs séries de d'éclairages et de rendus pour des éléments 3D complexes (personnages, véhicules, environnement extérieur / intérieur) et réaliser les matières et textures cohérentes et crédibles de ces éléments.

Certificat du bloc de compétences

intitulé : éclairages et rendus - niveau intermédiaire

RNCP23678BC12 — Eclairages et rendus - niveau maîtrise

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif

- choisir parmi les différents outils informatiques de rendus maîtrisés celui (ceux) le(s) plus adapté(s) pour réaliser les éclairages et rendus en fonction des contraintes de production et de la direction artistique
- réaliser des éclairages sophistiqués d'éléments 3D complexes (véhicules, personnages, environnement extérieur / intérieur...)

Modalité d'évaluation

à partir d'un cahier des charges formulé par un commanditaire (fictif), le candidat réalise une série de travaux visant à tester ses capacités en termes d'éclairages et de rendus. les réalisations tiennent compte d'une direction artistique définie et des contraintes de production.

Certificat du bloc de compétences

intitulé : éclairages et rendus - niveau maîtrise

RNCP23678BC13 — Compositing et VFX de postproduction - niveau élémentaire

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif

- réaliser l'assemblage de différents types d'images dans un logiciel de postproduction : séquences et images 3D, illustrations numériques/traditionnelles et prises de vue réelles
- réaliser des animations visuelles à partir d'éléments graphiques ou vidéo
- réaliser des effets visuels simples

Modalité d'évaluation

dans le cadre de travaux individuels, le candidat doit réaliser une série d'assemblage de différents types d'images et réaliser une démo réel (séquences animées) incluant des effets visuels.

Certificat du bloc de compétences

intitulé : compositing et VFX de postproduction - niveau élémentaire

RNCP23678BC14 — Compositing et VFX de postproduction - niveau intermédiaire

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif

- importer et combiner différents types d'images dans un logiciel de postproduction : séquences et images 3D, illustrations numériques / traditionnelles et prises de vue réelles
- créer des habillages visuels : titrages, génériques, logos animés
- animer des éléments graphiques 2D/3D en fonction d'un rythme sonore (motion design, cinéma et cinéma d'animation)
- créer des VFX (effets spéciaux numériques)

Modalité d'évaluation

dans le cadre de mises en situations professionnelles reconstituées, le candidat doit réaliser plusieurs séquences vidéo (à partir de différentes sources et formats d'images), inclure des VFX dans les séquences, étalonner et harmoniser la colorimétrie des ambiances et des univers visuels.

Certificat du bloc de compétences

intitulé : compositing et VFX de postproduction- niveau intermédiaire

RNCP23678BC15 — Compositing et VFX de postproduction - niveau maîtrise

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif

- choisir parmi les différents outils informatiques de compositing et de VFX maîtrisés celui (ceux) le(s) plus adapté(s) pour concevoir le compositing et les VFX en fonction des contraintes de production et de la direction artistique
- importer et combiner différents types d'images en utilisant différents logiciels de postproduction : séquences et images 3D, illustrations numériques/traditionnelles et prises de vue réelle.
- créer des VFX (effets spéciaux numériques) sophistiqués en réponse à une direction artistique définie : moteurs de particules, mapping par caméra, calques 3D, tracking vidéo...

Modalité d'évaluation

à partir d'un cahier des charges formulé par un commanditaire (fictif), le candidat réalise une séquence vidéo rassemblant une grande diversité de sources et formats vidéo, crée des VFX de différentes natures, ajuste la colorimétrie et l'étalonnage vidéo afin d'obtenir un rendu uniformisé; la réalisation tient compte d'une direction artistique et de contraintes de production définies.

Certificat du bloc de compétences

intitulé : compositing et VFX de postproduction - niveau maîtrise

RNCP23678BC16 — Montage

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif

- concevoir des séquences vidéo en rassemblant différents plans et séquences, en intégrant des coupes et transitions grâce à l'utilisation d'un logiciel dédié
- réaliser un montage vidéo finalisé, doté d'une mise en scène rythmée et correctement sonorisée dans le respect de la narration et de la direction artistique prévue

Modalité d'évaluation

à partir d'un cahier des charges formulé par un commanditaire (fictif), le candidat réalise un montage vidéo et crée un produit fini, rythmé, sonorisé et harmonieux au regard de la commande.

certificat du bloc de compétences

intitulé : montage

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Les titulaires de la certification Concepteur 3D – VFX 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:

- Société de production audiovisuelle et cinématographique
- Société de production de film d'animation
- Studio de production ou de postproduction
- Société de production de jeux vidéo & serious games
- Agence de communication
- Chaîne de télévision
- Agence d'architecte

Ils 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. : musées).

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Emplois de référence :

- Graphiste - Concepteur 3D,
- Graphiste Effets Spéciaux,
- Motion Designer.

Dénominations des spécialisations :

- CG Artist – Computer Graphic Artist, plutôt généraliste
- Modeleur 3D, Designer 3D, 3D Artist, Infographiste 3D
- Character Designer
- Chargé des Effets Visuels, Infographiste VFX, VFX Man
- Infographiste Éclairage et Rendu, Lighting & 3D Rendering Designer
- Graphiste de Postproduction
- Animateur 3D
- Réalisateur (pour les plus créatifs et talentueux)

Les anglicismes sont très courants et révèlent un champ professionnel international.

Les métiers de chefs de projet ou managers se voient souvent appliquer le terme de « Lead » ou « Supervisor (superviseur) » en plus de la fonction :

- Lead 3D Designer,

- Lead 3D Artist,
- VFX Supervisor,
- Lighting & Rendering Supervisor...

RÉGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ

A compléter (Reprise)

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, Contrat de professionnalisation, VAE

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

A compléter (Reprise)

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE, CONTRAT DE PROFESSIONNALISATION

Président : présidente d'ARIES ou son représentant le Directeur de l'école

Formateurs : 1 à 2

Professionnels : 2 à 4

COMPOSITION DU JURY — VAE

Président : présidente d'ARIES ou son représentant le Directeur de l'école

Formateurs : 1 à 2

Professionnels : 2 à 4 (parité employeurs / salariés)

Base légale

Date d'échéance de l'enregistrement	25/07/2019
--	------------

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP22159

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

grenoble@aries-esi.net ; lyon@aries-esi.net ; annecy@aries-esi.net ; toulouse@aries-esi.net ; aix@aries-esi.net

Ecole Supérieure Privée Aries, Graphic & Motion Design

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/23678/>