

Concepteur réalisateur 3D

RNCP29554 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Code(s) NSF	323n, 320v
Code(s) ROME	E1205, E1104, L1304
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'échéance	30/12/2020

Certificateur(s)

Ecole supérieure des métiers de l'image (ESMI)

<http://www.esmi-bordeaux.net>

BRASSART BORDEAUX · SIRET : 48790002900025

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

A compléter (Reprise)

ACTIVITÉS VISÉES

Le(la) concepteur(trice) réalisateur(trice) 3D participe à la réalisation ou réalise un produit 3D en utilisant des techniques infographiques 2D et 3D. Il conçoit sur la base des préconisations d'un directeur artistique, un chef de projet ou un client. Il peut intégrer une chaîne de production dans le cinéma d'animation, le jeu vidéo, l'architecture, l'industrie, le web ou la publicité. Selon la taille et l'activité de la structure qui l'emploie, sa tâche peut se spécialiser en fonction des différentes étapes de production, à savoir travailler sur la modélisation, l'animation, le rendu, les FX, le compositing, l'intégration ...Il peut également exercer en tant qu'indépendant et réaliser tout ou partie d'un produit 3D.

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Le (la) concepteur(trice) réalisateur(trice) 3D est capable :

En pré-production

- d'analyser le projet, de traiter les informations initiales de la demande du client en situant les besoins et les contraintes qu'ils soient techniques, de délais ou de budget en vue de la mise en œuvre.
- de s'adapter aux orientations créatives et aux choix graphiques du chef de projet ou du D.A.
- de préparer la production en réalisant des maquettes (animer le story-board en 2D (animatique) puis en 3D (layout) en simulant les niveaux de décors et d'animation, mouvements de caméra, position d'objets et de personnages dans la scène (plan par plan) du film et ainsi tester le minutage et les raccords.
- de réaliser le prototype du projet jeu en s'appuyant sur le game design et le level design, de tester et contrôler l'architecture et les règles du jeu avant production.

En production

- de réaliser les images et d'assurer les étapes de production telles que :
- la modélisation 3D des éléments graphiques : personnages, objets et environnement,
- le texturage (application des textures et des couleurs),
- le setup (application des points de contrôle pour l'animation),
- l'animation de personnages, animaux, objets, végétaux, environnement..,
- la mise en place de l'éclairage,
- le rendu, les effets spéciaux, le compositing (finitions) pour le film d'animation,
- l'intégration des éléments du jeu (son, décors, personnages..) dans un moteur 3D temps réel.

En post-production de :

- s'adapter aux contraintes de diffusions liées au support utilisé et s'assurer de la bonne conformité de son travail. Il peut également avoir en charge la vérification de la conformité du travail de son équipe.
- réaliser selon les cas, le montage des images.

Blocs de compétences

RNCP29554BC01 — Animer en 3D personnages, objets, mécanique..(Animation 3D)

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif :

Le(la) titulaire de la certification est capable d'animer, de façon fluide et/ou au plus proche de l'effet recherché, des personnages (marche, course, élocution, mouvements, position..) et des objets (déplacement, éléments de décors..) préalablement modélisés. Il (elle) crée des mouvements de caméra afin de rythmer les séquences et simuler un enchaînement de plans fidèle à une production cinématographique. Un(une) animateur(trice) comprend et maîtrise les procédés de modélisation.

Modalités d'évaluation :

ce bloc comprend donc l'évaluation des compétences en animation (personnages, objets, véhicules...) pour la 3D temps réel (jeu vidéo) et /ou une évaluation des connaissances des étapes conduisant à la préparation d'un film d'animation : analyse du story-board, réalisation de l'animatique et du layout et d'autre part une évaluation des compétences en animation (personnages, objets, éléments...) pour le cinéma d'animation (pré-calculé). Le candidat à la VAE présentera devant un jury de professionnels une démo d'environ 2mn sur son expérience et ses réalisations dans le domaine de l'Animation.

RNCP29554BC02 — Modéliser des personnages, objets, décors..et appliquer des textures. (Modélisation/Texturing)

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif :

Le(la) titulaire de la certification est capable de créer, à l'aide de logiciels 3D, d'objets, de décors et de personnages en volume en respectant la méthodologie (maillage polygonal faible adapté au calcul en temps réel ou fort adapté pour une image pré-calculée) en fonction de l'objectif (jeu vidéo ou film d'animation). Ce travail est ensuite complété par l'application de textures ou « texturing » (texture, matériaux, couleurs) afin de donner les aspects recherchés aux objets 3D par des procédés numériques.

Modalités d'évaluation :

ce bloc comprend donc une évaluation des compétences sous forme de mise en situation professionnelle dans les étapes de modélisation et de texturing de personnages, de décors et d'objets pour la 3D temps réel et/ou d'objets pour le cinéma d'animation. Le candidat à la VAE présentera devant un jury de professionnels une démo d'environ 2mn sur son expérience et ses réalisations dans le domaine de la modélisation et du texturing.

RNCP29554BC03 — Préparer le calcul de l'image, assembler et assurer les finitions. (Rendu-Lumière-Effets spéciaux et compositing (cinéma d'animation))

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif :

Le(la) titulaire de la certification est capable de préparer le calcul de l'image dans sa globalité. Il (elle) crée une interaction entre la lumière, les ombres, les textures et les différents objets qui composent l'image. Le(la) titulaire de la certification réalise, à l'aide de logiciel FX, des simulations d'effets visuels dynamiques (effets météo, explosions, fluide, fumée...). Enfin il(elle) est capable d'assurer les finitions (compositing) en assemblant les différentes couches résultant des étapes précédentes (rendu et effets spéciaux) afin de donner du sens et une réalité à une séquence créée virtuellement.

Modalités d'évaluation :

ce bloc comprend donc une évaluation sous forme de mise en situation professionnelle des étapes de création d'éclairage et rendu, composition d'images et FX pour le cinéma d'animation. Le candidat à la VAE présentera devant un jury de professionnels une démo d'environ 2mn sur son expérience et ses réalisations dans le domaine du rendu, des effets spéciaux et du compositing.

RNCP29554BC04 — Exporter et assembler tous les éléments ou « assets » (son, objets, décors, animations..) du jeu en les intégrant dans un moteur 3D temps réel (jeu vidéo). (Intégration, lumière et FX pour le jeu vidéo)

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif :

Le(la) titulaire de la certification est capable d'exporter puis d'assembler tous les éléments ou « assets » du jeu vidéo (son, objets, textures, animations, décors..) réalisés dans un outil 3D vers un moteur 3D temps réel, afin de les mettre en scène en respectant les contraintes (taille, type d'animations supportées, etc) et les spécificités du moteur de jeu (format d'objet, format d'images..). Le(la) titulaire de la certification sait respecter la mise en scène pré-établie et la cohérence graphique.

Modalités d'évaluation :

ce bloc comprend donc l'évaluation des compétences sous forme de mise en situation professionnelle des étapes d'intégration lumière et FX des divers éléments d'un jeu vidéo dans un moteur 3D temps réel. Le candidat à la VAE présentera devant un jury de professionnels une démo d'environ 2mn sur son expérience et ses réalisations dans le domaine de l'intégration dans le jeu vidéo.

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Audiovisuel et cinéma d'animation : films, séries...

Habillage audiovisuel : logos, générique, décors virtuels, trucage et FX...

Industrie des jeux vidéo : studio, agence ..

Agence de communication /publicité

Cabinets d'architectes

Design industriel

Industrie : l'armée, la médecine, le secteur tertiaire...

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

- Infographiste 3D,
- Sculpteur 3D,
- Modeleur/textureur 3D,
- Animateur 3D,
- Lighter/Renderman,
- Infographiste FX (effets spéciaux),
- Compositeur VFX,
- CG Artist (Computer Graphic Artist),
- Lead modeleur/textureur 3D,
- Lead animateur 3D.

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, Formation continue, VAE

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

A compléter (Reprise)

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE, FORMATION CONTINUE, VAE

50% de professionnels extérieurs et 50% de professeurs n'intervenant pas dans la préparation à la certification

Base légale

Date d'échéance de l'enregistrement	30/12/2020
-------------------------------------	------------

Liens avec d'autres certifications

NOUVELLE(S) CERTIFICATION(S)

RNCP36533

Pour plus d'informations

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/29554/>

Demande CPF — formations engagées

Dossiers CPF engagés	2
Montant total engagé	6 620 €
Coût moyen par dossier	3 310 €
Période	03/2020 – 09/2020
Reste à charge titulaire	73 %
France compétences	27 %

Formations engagées via le CPF — Caisse des Dépôts (open data), tous organismes confondus.