

Dessinateur 3d

RNCP34591 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Code(s) NSF	320v
Formacode(s)	46217
Code(s) ROME	L1510, E1205, E1104
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	24/04/2020
Date d'échéance	01/09/2023

Certificateur(s)

ECOLE EMILE COHL · SIRET : 32968093800043

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

De nombreux secteurs emploient les dessinateurs 3D spécialisés dans la production et l'animation d'images numériques en 3D.

La présente certification a été créée dans un contexte d'évolution des médias, marqué par une accélération des innovations technologiques qui bouleverse les métiers, la production d'images numériques impliquant de plus en plus de combiner des techniques d'infographie, d'animation 2D/3D et d'effets visuels (VFX).

Ces métiers demandent un socle de formation, afin de valider une culture de l'image et une maîtrise du propos artistique (dessin) mais aussi une maîtrise des techniques et des contraintes de production d'éléments 3D et des parcours logiciels.

ACTIVITÉS VISÉES

- Conception d'un projet créatif 3 D (court-métrage d'animation, jeu vidéo ou effets spéciaux pour une production)
- Fabrication des images en 3 D
- Gestion d'une chaîne de production graphique 3D

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Bloc "Conception d'un projet créatif 3 D (court-métrage d'animation, jeu vidéo ou effets spéciaux pour une production)"

- Définir la ligne directrice et le style graphique du projet en analysant le cahier des charges fourni par le directeur artistique
- Préparer des éléments graphiques 2D singuliers et originaux en respectant les contraintes de perspective, d'anatomie, de cadrage, de composition et de lumière en fonction de références collectées afin de préparer le projet créatif 3D
- Réaliser des croquis analytiques et dessins préparatoires en respectant la ligne artistique et l'univers défini dans le cahier des charges pour visualiser la conception des éléments en 3D
- Concevoir à partir de dessins préparatoires en 2D et des croquis analytiques : des ébauches d'éléments en 3D en respectant la direction artistique du projet 3D
- Créer l'éclairage, cadrer et mettre en scène des éléments 3D pour réaliser une scène en adéquation avec le cahier des charges
- Valider une scène 3D en effectuant des tests de rendu pour obtenir un résultat crédible et cohérent avec le cahier des charges

Bloc " Fabrication des images 3 D"

- Créer les éléments 3D en adéquation avec la conception préalable du projet et ses contraintes
- Mettre en place un univers cohérent respectant le cahier des charges en utilisant les éléments 3D produits afin de créer un environnement crédible et cohérent avec la direction artistique définie
- Produire des éléments 3D compatibles avec divers supports et médias telles que film, réalité virtuelle, application, jeu vidéo, impression 3D, illustration
- Retoucher les éléments 3D produits en respectant les modifications demandées par le directeur artistique, afin d'apporter les réponses techniques et graphiques adéquates
- Finaliser un projet individuel en 3D en adéquation avec le concept défini dans le cahier des charges

Bloc "Gestion d'une chaîne de production graphique 3 D"

- Réaliser la base de post-production puis finaliser la production graphique 3D en utilisant les logiciels en conformité avec les contraintes du support et le type du projet définis dans le cahier des charges
- Réaliser des imports et exports fonctionnels des éléments 3D (objet, animation, etc.) depuis les divers logiciels utilisés pour la production définie dans le cahier des charges
- Définir le parcours logiciels adapté, tel que Autodesk Maya, Adobe Substance, Suite Adobe, Foundry Nuke et Unity, à une production 3D en nombre respectant la chaîne de production et le cahier des charges d'un projet
- Quantifier et temporiser la production des divers éléments graphiques 3D du projet et en rendre compte dans un tableau de suivi de production à sa hiérarchie
- Communiquer en équipe en amont, pendant en aval d'une production d'éléments 3D et participer activement aux réunions d'équipe en utilisant les termes techniques adéquats et en s'exprimant en anglais
- Créer et respecter un rangement des fichiers de travail, en gérant les versions et en mettant en place une nomenclature pour suivre une production d'éléments 3D de façon efficace et pertinente
- Présenter son travail en adoptant une démarche déterminée et autonome pour démarcher de nouveaux projets et valoriser ses compétences graphiques 3D nécessaire dans une équipe de production 3D

Blocs de compétences

RNCP34591BC01 — Conception d'un projet créatif 3 D (court-métrage d'animation, jeu vidéo ou effets spéciaux pour une production)

LISTE DE COMPÉTENCES

- C 1.1 - Définir la ligne directrice et le style graphique du projet en analysant le cahier des charges fourni par le directeur artistique.
- C.1.2 - Préparer des éléments graphiques 2D singuliers et originaux en respectant les contraintes de perspective, d'anatomie, de cadrage, de composition et de lumière en fonction de références collectées afin de préparer le projet créatif 3D.
- C.1.3 - Réaliser des croquis analytiques et dessins préparatoires en respectant la ligne artistique et l'univers défini dans le cahier des charges pour visualiser la conception des éléments en 3D.
- C.1.4 - Concevoir à partir de dessins préparatoires en 2D et des croquis analytiques : des ébauches d'éléments en 3D en respectant la direction artistique du projet 3D.
- C.1.5 - Créer l'éclairage, cadrer et mettre en scène des éléments 3D pour réaliser une scène en adéquation avec le cahier des charges.
- C.1.6 - Valider une scène 3D en effectuant des tests de rendu pour obtenir un résultat crédible et cohérent avec le cahier des charges.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle simulée :

- Proposition des éléments graphiques 2D
- Création d'une palette de références graphiques, de dessins préparatoires et de croquis analytiques

Cas pratique :

- Réalisation d'ébauches d'éléments 3D
- Réalisation d'une scène 3D
- Tests de rendu d'images 3D fixes ou animées

Soutenance orale

L'acquisition du bloc fait l'objet de remise d'un certificat.

RNCP34591BC02 — Fabrication des images en 3 D

LISTE DE COMPÉTENCES

- C.2.1 - Créer les éléments 3D en adéquation avec la conception préalable du projet et ses contraintes.
- C.2.2 - Mettre en place un univers cohérent respectant le cahier des charges en utilisant les éléments 3D produits afin de créer un environnement crédible et cohérent avec la direction artistique définie.
- C.2.3 - Produire des éléments 3D compatibles avec divers supports et médias telles que film, réalité virtuelle, application, jeu vidéo, impression 3D, illustration.
- C.2.4 - Retoucher les éléments 3D produits en respectant les modifications demandées par le directeur artistique, afin apporter les réponses techniques et graphiques adéquates.
- C.2.5 - Finaliser un projet individuel en 3D en adéquation avec le concept défini dans le cahier des charges.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle simulée :

- Fabrication d'éléments 3D compatibles avec divers médias et supports

Cas pratique :

- Élaboration d'un document de suivi des modifications d'éléments 3D

L'acquisition du bloc fait l'objet de remise d'un certificat.

RNCP34591BC03 — Gestion d'une chaîne de production graphique 3D

LISTE DE COMPÉTENCES

- C.3.1 – Réaliser la base de post production puis finaliser la production graphique 3D en utilisant les logiciels en conformité avec les contraintes du support et le type du projet définis dans le cahier des charges.
- C.3.2 – Réaliser des imports et exports fonctionnels des éléments 3D (objet, animation, etc.) depuis les divers logiciels utilisés pour la production définie dans le cahier des charges.
- C.3.3 – Définir le parcours logiciels adapté, tel que Autodesk Maya, Adode Substance, Suite Adobe, Foundry Nuke et Unity, à une production 3D en nombre respectant la chaîne de production et le cahier des charges d'un projet.
- C.3.4 –Quantifier et temporiser la production des divers éléments graphiques 3D du projet et en rendre compte dans un tableau de suivi de production à sa hiérarchie.
- C.3.5 – Communiquer en équipe en amont, pendant en aval d'une production d'éléments 3D et participer activement aux réunions d'équipe en utilisant les termes techniques adéquats et en s'exprimant en anglais.
- C.3.6 – Créer et respecter un rangement des fichiers de travail, en gérant les versions et en mettant en place une nomenclature pour suivre une production d'éléments 3D de façon efficace et pertinente.
- C.3.7 – Présenter son travail en adoptant une démarche déterminée et autonome pour démarcher de nouveaux projets et valoriser ses compétences graphiques 3D nécessaire dans une équipe de production 3D.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mises en situation professionnelle simulées :

- Mise en place des étapes de fabrication du compositing et de la post production
- Réalisation d'un import et d'un export d'éléments 3D
- Participation à une réunion d'équipe de production 3D, rédaction d'un compte-rendu et d'un plan d'action

Cas pratiques :

- Mise en place d'un flux de production schématisé et d'un document type tableur de production
- Gestion d'une arborescence, de versions et d'une nomenclature des fichiers d'éléments 3D
- Élaboration d'outils de communication

Soutenance orale

L'acquisition du bloc fait l'objet de remise d'un certificat.

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Plusieurs secteurs emploient les dessinateurs 3D spécialisés dans la production et l'animation d'images numériques en 3D. La plupart appartiennent principalement à la branche de l'audiovisuel : il s'agit du cinéma d'animation et de la post-production de films (films cinématographiques, vidéo et programmes de télévision). La branche de la publicité est également concernée, à travers les activités des agences de communication qui produisent des films publicitaires, des contenus multimédias, des illustrations 3D, etc. Le jeu vidéo, autre secteur en forte croissance fait également appel aux dessinateurs 3D, il est constitué de divers écosystèmes de jeu que sont les jeux pour PC et consoles, les jeux pour smartphones et tablettes.

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

- Animateur 3D,
- Infographiste 3D,
- Dessinateur 3D,
- Graphiste illustrateur 3D,
- Réalisateur 3D,
- Modeleur 3D

RÉGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ

N/A

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	Non-attractivité salariale
Salaire médian (mensuel)	2 300 €
Familles professionnelles (FAP)	U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle · tension 1/5 (Très faible)
Projets de recrutement (BMO 2026)	3 755
Jugés difficiles à recruter	20 %
Emplois saisonniers	22 %
Familles professionnelles (FAP)	U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle

Voies d'accès

MODALITÉS D'ACCÈS

Formation initiale, Formation continue, Candidature individuelle, VAE

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

Tout candidat français ou étranger peut demander son admission en formation initiale, sous réserve de satisfaire aux conditions suivantes :

Etape 1 : constituer un dossier artistique impérativement réalisé d'après nature et conforme à cette liste :

- 5 à 10 dessins d'objets : vaisselle, outils, meubles, etc.
- 5 à 10 dessins de décors : bâtiment, environnement urbain, cuisine, chambre, etc.
- 5 à 10 dessins de personnages : membres de votre famille, animaux domestiques, anatomie artistique, etc

Plus quelques travaux personnels (4 planches maximum) : BD, Character Design, storyboard de dessin animé, illustrations, etc.

Etape 2 : Prendre rendez-vous pour un entretien d'admission, et se présenter à cet entretien avec son portfolio. Cet entretien se déroule avec un membre de la direction de l'école Emile Cohl. La décision d'admission est directement donnée au candidat en fin d'entretien.

Enfin, pour s'inscrire il est enfin obligatoire d'être titulaire d'un baccalauréat ou équivalent reconnu.

Candidats relevant de la formation continue

Le dossier professionnel des candidats, lorsqu'il existe, peut se substituer au dossier artistique de base demandé à un étudiant de formation initiale. Il est de plus en plus fréquent d'accueillir à l'école en formation continue des candidats en reconversion professionnelle.

Candidats relevant de la VAE

Un dispositif spécifique est mis en place pour les candidats relevant de cette démarche.

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE

Qualité du président du jury et mode de désignation:

Le président du jury est obligatoirement un professeur d'université sollicité par la Direction de l'Ecole en fonction de ses publications et de son intérêt pour le domaine artistique au sens large.

Nombre de personnes composant le jury :

60 % des membres composant le jury sont extérieurs à l'autorité délivrant la certification, avec le Président de jury, la composition globale est de cinq personnes:

- Un directeur de l'Ecole Emile Cohl ou un responsable pédagogique des séquences de formation désigné comme responsable de session,
- Un intervenant dans les séquences de formation de l'École et également professionnel dans le domaine de la 3D,
- Deux professionnels en activité dans le domaine de la 3D (par exemple un animateur 3D chez Team To, un responsable VFX chez Mystery FX, un infographiste 3D chez Ubisoft, etc.) et extérieurs à l'école.

COMPOSITION DU JURY — FORMATION CONTINUE

Qualité du président du jury et mode de désignation:

Le président du jury est obligatoirement un professeur d'université sollicité par la Direction de l'Ecole en fonction de ses publications et de son intérêt pour le domaine artistique au sens large.

Nombre de personnes composant le jury :

60 % des membres composant le jury sont extérieurs à l'autorité délivrant la certification, avec le Président de jury, la composition globale est de cinq personnes:

- Un directeur de l'Ecole Emile Cohl ou un responsable pédagogique des séquences de formation désigné comme responsable de session,
- Un intervenant dans les séquences de formation de l'École et également professionnel dans le domaine de la 3D,
- Deux professionnels en activité dans le domaine de la 3D (par exemple un animateur 3D chez Team To, un responsable VFX chez Mystery FX, un infographiste 3D chez Ubisoft, etc.) et extérieurs à l'école.

COMPOSITION DU JURY — CANDIDATURE INDIVIDUELLE

Qualité du président du jury et mode de désignation:

Le président du jury est obligatoirement un professeur d'université sollicité par la Direction de l'Ecole en fonction de ses publications et de son intérêt pour le domaine artistique au sens large.

Nombre de personnes composant le jury :

60 % des membres composant le jury sont extérieurs à l'autorité délivrant la certification, avec le Président de jury, la composition globale est de cinq personnes:

- Un directeur de l'Ecole Emile Cohl ou un responsable pédagogique des séquences de formation désigné comme responsable de session,
- Un intervenant dans les séquences de formation de l'École et également professionnel dans le domaine de la 3D,
- Deux professionnels en activité dans le domaine de la 3D (par exemple un animateur 3D chez Team To, un responsable VFX chez Mystery FX, un infographiste 3D chez Ubisoft, etc.) et extérieurs à l'école. .

COMPOSITION DU JURY — VAE

Qualité du président du jury et mode de désignation:

Le président du jury est obligatoirement un professeur d'université sollicité par la Direction de l'Ecole en fonction de ses publications et de son intérêt pour le domaine artistique au sens large.

Nombre de personnes composant le jury :

60 % des membres composant le jury sont extérieurs à l'autorité délivrant la certification, avec le Président de jury, la composition globale est de cinq personnes:

- Un directeur de l'Ecole Emile Cohl ou un responsable pédagogique des séquences de formation désigné comme responsable de session,
- Un intervenant dans les séquences de formation de l'École et également professionnel dans le domaine de la 3D,
- Deux professionnels en activité dans le domaine de la 3D (par exemple un animateur 3D chez Team To, un responsable VFX chez Mystery FX, un infographiste 3D chez Ubisoft, etc.) et extérieurs à l'école. .

Base légale

Date de décision	24/04/2020
Durée de l'enregistrement	5 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	01/09/2023

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2019	12	0	88 %	—
2018	16	0	93 %	80 %

Liens avec d'autres certifications

NOUVELLE(S) CERTIFICATION(S)
RNCP38072

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF
<https://www.cohl.fr/cursus/troisieme-annee-dessin-3d/>

Fiche officielle (France Compétences)
<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/34591/>