

Réalisateur 3D

RNCP35775 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Code(s) NSF	320v, 323
Formacode(s)	46276, 46003, 46251
Code(s) ROME	E1205, E1104, L1304
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	08/07/2021
Date d'échéance	08/07/2024

Certificateur(s)

MJM GRAPHIC DESIGN PARIS · SIRET : 89784707500016<https://www.mjm-design.com/>

Partenaires habilités

12 organismes habilités, d'après la liste publiée par France compétences : 12 à former et organiser l'évaluation.

Organisme	SIRET	Habilitation
ESAL	82188863300012	Former et organiser l'évaluation
ESAT	84387553500018	Former et organiser l'évaluation
ESCAAD	82164325100019	Former et organiser l'évaluation
MJM GRAPHIC DESIGN	31709861400090	Former et organiser l'évaluation
MJM GRAPHIC DESIGN	31709861400140	Former et organiser l'évaluation
MJM GRAPHIC DESIGN	31709861400165	Former et organiser l'évaluation
MJM GRAPHIC DESIGN MARSEILLE	90972564000017	Former et organiser l'évaluation
MJM GRAPHIC DESIGN NANTES	89833534400013	Former et organiser l'évaluation
MJM GRAPHIC DESIGN STRASBOURG	89836398100017	Former et organiser l'évaluation
MJM GRAPHIC DESIGN VISIO	97939109100027	Former et organiser l'évaluation

Liste complète des 12 partenaires habilités : <https://data.aktaconseil.fr/certifications/rncp35775-realisateur-3d/partenaires>

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Cette certification a fait l'objet d'un premier enregistrement en 2017.

Depuis plusieurs années, la 3D a conquis tous les secteurs d'activité.

Elle a non seulement permis l'énorme expansion des jeux vidéo mais elle est aussi devenue indispensable au cinéma d'animation, à l'architecture et aux trucages/effets spéciaux.

Elle a envahi la publicité, internet, l'imagerie médicale, le film institutionnel, les parcs d'attractions ainsi que la télévision et le cinéma.

Elle est aussi utilisée dans le design (prototypage des objets) et bien sûr pour la visualisation architecturale (visites et maquettes virtuelles de bâtiments et d'espaces en projet).

Le réalisateur 3D prend en charge un projet global ; il a les compétences nécessaires à la réalisation artistique, technique et organisationnelle d'une production 3D, qu'il s'agisse d'un jeu vidéo ou d'un film d'animation. Il est en charge du projet de sa conception jusqu'à sa finition.

ACTIVITÉS VISÉES

1. Participation à la gestion d'un projet ou gestion d'un projet
2. Coordination des différents acteurs
3. Management d'un projet
4. Maîtrise des outils de conception et de production,
5. Modélisation de personnages, d'un environnement
6. Prise en main les outils satellites de production 3D (compositing, sound design, digital painting, medeling 3D etc...)
7. Conception de films d'animation 3d

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Gérer un projet :

- mettre en oeuvre une méthodologie de travail adaptée
- coordonner les différents acteurs
- planifier les étapes du projet
- effectuer une veille technologique

Modéliser la réalisation de forme en 3 D :

- comprendre les caractéristiques d'un objet, d'un plan, d'un dessin
- réaliser des formes sculptées en 3D

Habiller et texturer les formes sculptées :

- recouvrir les formes sculptées lors de la modélisation
- utiliser des matériaux adéquats tels que normalisés dans la documentation.

Préparer l'éclairage et le rendu :

- choisir et étalonner les couleurs,
- doser l'intensité des lumières et des ombres
- positionner des caméras virtuelles, des personnages, des accessoires et des décors.

Procéder à l'animation :

- créer et gérer les mouvements et déplacements des objets et personnages
- utiliser les effets spéciaux de base

Blocs de compétences

RNCP35775BC01 — Gestion d'un projet de production 3D

LISTE DE COMPÉTENCES

1. Identifier les besoins de son client en communication et supports 3D afin de mettre en place les moyens techniques et humains qui permettront de répondre au cahier des charges
2. Déterminer une méthodologie de travail, les besoins en ressources humaines ainsi que les moyens nécessaires pour constituer les équipes de création et de production
3. Ordonnancer les différentes tâches de création et de production pour les répartir aux différents acteurs
4. Identifier et planifier les étapes de la production pour coordonner les différents acteurs de la réalisation (scénaristes, infographistes 3D etc.)
5. Intégrer le design inclusif dans le projet afin de le rendre accessible à tout public
6. Gérer et vérifier les étapes de production pour les valider et construire un planning viable
7. Présenter le pré-projet puis le projet au client et effectuer les ajustements nécessaires pour répondre parfaitement à ses attentes

8. Valider la production finale avec le client pour avaliser le démarrage du projet

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Rédaction de documents de Pré-Production et d'un book de « Visual-Dev » (cahier de recherches visuelles et stylistiques) présenté à un jury de professionnels.

RNCP35775BC02 — Réalisation des étapes de pré-production 3D

LISTE DE COMPÉTENCES

1. Rédiger le contenu éditorial et le scénario en utilisant les techniques d'écriture adaptées pour répondre aux attentes du client
2. Ecrire des séquences narratives pour définir les cadrages des plans du futur film en 3D
3. Créer un montage son pour être en cohérence avec l'image
4. Décomposer une image (Analyse Cadrage) pour mettre en valeur les principales images-clés
5. Réaliser le pré-montage d'un court métrage, en agençant les séquences narratives pour donner vie au scénario.
6. Mettre en scène et composer les plans pour assurer le futur rythme de montage du film
7. Positionner des caméras virtuelles, des personnages, des accessoires et des décors pour finaliser une animatique
8. Effectuer une veille technologique pour utiliser les techniques les plus récentes
9. Développer et préparer le design et la forme détaillée des éléments visuels qui serviront de support à l'étape de modélisation (production)
10. Vérifier les proportions des gabarits de personnages pour s'assurer qu'ils pourront bouger, se plier, s'animer et interagir avec leur environnement lorsqu'ils seront réalisés en 3D.
11. Etudier et réaliser les croquis d'expressions faciales des personnages pour servir de gabarit à au morphing 3D et par là-même s'assurer qu'ils pourront retranscrire l'intégralité des sentiments nécessaires au court-métrage.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Réalisation d'une animatique 2D et d'une animatique 3D complètes présentées à un jury de professionnels

RNCP35775BC03 — Production d'une animation 3D

LISTE DE COMPÉTENCES

1. Exploiter les outils informatiques associés et adaptés pour créer ses objets ou personnages virtuels
 2. Construire en relief grâce à l'observation pour acquérir le "volume"
 3. Créer un modèle tri-dimensionnel virtuel d'un objet physique en utilisant un logiciel dédié afin de préparer sa modélisation
- Réaliser des personnages ou des décors grâce aux modes de création en géométrie 3D pour simuler un rendu
4. Interpréter des plans, des dessins, d'images existantes, des photos afin de réaliser des formes sculptées en 3D (objets, personnages, lieux).
 5. Obtenir un effet réaliste en ajoutant des textures sur les formes sculptées lors de la modélisation pour des matériaux adéquats pour obtenir un rendu photoréaliste des volumes
 6. Appliquer les fonctionnalités des outils informatiques associés pour réaliser ces textures
 7. Dessiner et peindre à la main dans les logiciels dédiés, les textures des objets 3D pour présenter un rendu répondant au cahier des charges
 - 8.
- Doser l'intensité des lumières et des ombres pour obtenir une image esthétique
9. Ajuster les lumières virtuelles pour mettre en valeur des personnages, des accessoires et des décors.
 10. Mettre en œuvre les concepts de trajectoires pour créer et gérer les mouvements et déplacements des objets et personnages
 11. Gérer les espaces et l'interactivité entre les composantes de différentes animations
 12. Diagnostiquer les modèles 3D (Personnages & objets spécifiques) pour concevoir la « machinerie » 3D nécessaire à l'animation : créer les squelettes fonctionnels des personnages, les divers contrôleurs faciaux et corporels et la « chair » virtuelle (skinning)
 13. Créer les contrôleurs mécaniques des accessoires animables (vaisseau spatial, armure high-tech)

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Cas pratiques de modélisation, d'habillage et de texturage présentés devant un jury de professionnels

RNCP35775BC04 — Post-production d'une réalisation 3D

LISTE DE COMPÉTENCES

1. Enrichir les images créées par des effets spéciaux afin d'ajouter de l'illusion
2. Obtenir des effets spécifiques (pluie, vent, brouillard, neige, poils, cheveux, vêtements...) en utilisant les logiciels ou Plug-Ins d'effets spéciaux (After Effects / Marvelous Designer / Realflo / Tyflow / Phoenix FD / Ornatix / Yeti) ou équivalents, afin "d'habiller" les personnages et leur environnement
3. Choisir et étalonner les couleurs pour obtenir des combinaisons esthétiques
4. Recombiner les différentes parties de suites d'images avec les effets spéciaux (VFX) pour obtenir une séquence finale
5. Finalisation du montage son, et encodage de la vidéo au format professionnel pour une diffusion selon les différents médias

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Bande démo professionnelle personnelle (DemoReel) contenant :

- des travaux professionnels de VFX (effets spéciaux : particules/vêtements/ fluides/poils) - des travaux professionnels de lighting (éclairage d'une scène 3D à partir d'éléments externes)
- des travaux professionnels de Compositing (recombinaison de « passes » 3D avec mixage, effets de profondeur de champ , flou de mouvement, etc,...et étalonnage colorimétrique pro)

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

En tant que salarié ou sous le statut de free-lance, le réalisateur 3D peut travailler dans le cadre :

- D'une société de production audiovisuelle
- D'un studio de développement spécialisé dans la 3D
- D'une société d'édition multimédia
- D'un studio de post-production cinématographique
- D'une société de développement de jeux vidéo
- D'une agence de communication et de publicité
- D'un cabinet d'architecte, de design, d'évènementiel
- D'une agence de design web

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Animateur 3D

Graphiste 3D

Designer graphique

Storyboarder

Modéleur / set up personnages

Modéleur décors

Infographiste layout

Opérateur compositing / FX

Réalisateur 3D

Superviseur en animation

Directeur de l'animation

Directeur artistique

Administrateur de production

Responsable de post-production

Directeur de production

Chef de studio

Opérateur modélisation

Généraliste 3D Opérateur de rendu composition

Concepteur 3D
Infographiste 3D
Motion designer
Props artist
Artiste 3D
Environnement artist

RÉGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ
Néant

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, Apprentissage, Contrat de professionnalisation, VAE

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION
Certification de niveau 4 ou niveau bac et savoir dessiner (test d'évaluation)

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE, FORMATION CONTINUE, APPRENTISSAGE, CONTRAT DE PROFESSIONNALISATION, VAE
Le jury d'examen se compose de 4 personnes : 3 professionnels extérieurs et 1 professionnel de l'école

Financement en alternance (NPEC)

Niveau de prise en charge d'un contrat d'apprentissage par les OPCO, fixé par France compétences par branche professionnelle (CPNE).

Prise en charge usuelle	6 103 €
Selon la branche	5 495 € – 7 221 €
Prise en charge	Branches concernées

6 103 €	Valeur par défaut · 206 branches
7 221 €	CPNE FP Commerce de Détail de l'Horlogerie Bijouterie, CPNEF de la Publicité, CPNEFP de l'habillement, mercerie, chaussure et jouet
7 200 €	CPNEF de l'audiovisuel
7 064 €	CPNEFP dans les établissements d'enseignement privés sous contrat
5 859 €	CPNE de l'ingénierie, des services informatiques et du conseil
5 495 €	CPNEF inter-secteurs papier carton

Base légale

Date de décision	08/07/2021
Durée de l'enregistrement	3 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	08/07/2024

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2018	25	0	70 %	76 %
2017	26	0	67 %	76 %

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP29553

NOUVELLE(S) CERTIFICATION(S)

RNCP39256

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

<http://www.mjm-design.com/formation/animation-3d>

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/35775/>

Entrées et sorties de formation

Entrées en formation	55
Parcours menés à terme	55
Taux d'achèvement	100 %
Période	09/2022 – 12/2024

Entrées et sorties — Caisse des Dépôts (open data), tous organismes confondus.

Demande CPF — formations engagées

Dossiers CPF engagés	57
----------------------	----

Montant total engagé	144 054 €
Coût moyen par dossier	2 527 €
Durée moyenne	238 h
Période	10/2021 – 05/2024
France compétences	65 %
Régions	27 %
Reste à charge titulaire	4 %
France Travail	3 %
Entreprise	1 %
Compte d'engagement citoyen	0 %

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