

Concepteur 3D animation VFX jeux vidéo

RNCP36533 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Code(s) NSF	323n, 320
Formacode(s)	46251, 46276
Code(s) ROME	E1205, E1104, L1510
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	01/06/2022
Date d'échéance	01/06/2027

Certificateur(s)

ECOLE BRASSART · SIRET : 45083327200021

ARIES TOULOUSE · SIRET : 52529949100023

BRASSART BORDEAUX · SIRET : 48790002900025

BRASSART MONTPELLIER · SIRET : 53334635900037

https://www.brassart.fr/?gclid=EAlaIqObChMIId7N0bvO6QIVxrvVCh0WDwEVEAAAYASAAEgJChPD_BwE

BRASSART RHONE ALPES · SIRET : 52472681700066

<https://www.brassart.fr/campus/ecole-lyon>

ECOLE BRASSART · SIRET : 45083327200120

BRASSART PARIS · SIRET : 52472809400052

BRASSART MONTPELLIER · SIRET : 53334635900052

<https://www.brassart.fr/>

BRASSART TOULOUSE · SIRET : 52529949100031

BRASSART PACA · SIRET : 52534048500024

<https://www.brassart.fr/>

BRASSART PARIS · SIRET : 52472809400045

Partenaires habilités

1 organisme habilité, d'après la liste publiée par France compétences : 1 à former et organiser l'évaluation.

Organisme	SIRET	Habilitation
AUTOGRAFF	32520687800044	Former et organiser l'évaluation

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Les images 3D fixes ou animées (images dites de synthèse) ont intégré notre quotidien. Nous les retrouvons dans les domaines du cinéma d'animation, des effets spéciaux, du jeu vidéo, de la communication et de la publicité, de l'architecture et de la construction, mais aussi dans les domaines de l'industrie automobile, de l'aéronautique, du médical et de la santé, etc.

Ces secteurs évoluent au rythme des innovations technologiques qui impactent très directement les processus créatifs et les organisations de travail.

Portées par la réalisation de productions de plus en plus ambitieuses et spectaculaires offrant au spectateur/joueur une expérience immersive qui assure la rentabilité et la notoriété des œuvres, les industries du cinéma d'animation et du jeu vidéo voient émerger de nouveaux métiers exigeants en termes de créativité, de technicité et d'adaptabilité ; les outils et les technologies convergent, les organisations également.

La certification professionnelle "Concepteur 3D animation VFX jeux vidéo"

répond et s'adapte à la demande du marché en suivant de près l'évolution et la convergence des technologies, des usages, des modes d'organisation, de production, et les offres d'emploi qui en découlent.

ACTIVITÉS VISÉES

Le concepteur 3D animation VFX jeux vidéo :

- analyse le cahier des charges qui lui est remis. Il identifie l'univers graphique et développe des concepts 2D. Il construit et prototypé les modèles 3D. Il teste en situation les prototypes réalisés ;
- structure et pilote le processus de production d'images 3D. Il prépare l'organisation de travail. Il organise un système d'évaluation de la production. Il présente au commanditaire l'organisation de travail et le flux de production ;
- produit tout ou partie d'une œuvre en images 3D. Il garantit leur intégration dans la technologie d'animation définie. Il produit les textures des éléments modélisés. Il élabore les structures d'animation et anime. Il produit les effets spéciaux (VFX). Il intègre et teste les ressources 3D produites ;
- compose et finalise la production d'une œuvre en images 3D. Il produit et intègre les effets spéciaux finaux. Il réajuste les différentes couches de rendus. Il optimise les temps de calcul. Il associe et synchronise la bande sonore et Sound Design. Il teste la production (précalculé ou temps réel).

COMPÉTENCES ATTESTÉES

BLOC DE COMPETENCES 1

Concevoir et prototyper des modèles en images 3D

Analyser le cahier des charges.

Rechercher un univers et des références graphiques adaptés à la direction artistique.

Évaluer les difficultés de traduction des concepts 2D en 3D.

Identifier les ressources nécessaires pour garantir la fabrication.

Réaliser un story-board et une animatique live ou 2D pour les projets au format animé.

Traduire les concepts 2D afin de réaliser les prototypes 3D.

Évaluer les besoins en mouvement des modélisations 3D.

Réaliser les tests d'animation 3D, des personnages, accessoires et objets.

Tester les prototypes réalisés dans les environnements technologiques prévus.

Identifier les développements technologiques afin de mesurer leurs impacts.

BLOC DE COMPETENCES 2 : Structurer et piloter le processus de production d'images 3D

Comparer le cahier des charges remis par le commanditaire avec les prototypes réalisés.

Déterminer les technologies, les techniques et les compétences adaptées au projet.

Définir et préparer une organisation de travail en faisant appel à des outils de gestion de projets adaptés.

Organiser un système d'évaluation de la production.

Structurer un système de sauvegarde des données.

Expliquer au commanditaire l'organisation de travail et le flux de production.

BLOC DE COMPETENCES 3 : Produire tout ou partie d'une œuvre en images 3D

Réaliser et optimiser les modèles 3D dans le respect du prototype développé et des contraintes de production.

Elaborer les textures des éléments modélisés dans le respect des matières définies et de l'éclairage.

Développer les structures des modèles 3D et leurs outils de contrôle.

Réaliser des animations crédibles de personnages, d'objets, d'environnements.

Produire les effets spéciaux (VFX) et équilibrer les différentes couches de rendu.

Intégrer et tester les ressources 3D produites dans un moteur temps réel.

BLOC DE COMPETENCES 4 : Composer et finaliser la production d'une œuvre en images 3D

Rendre et assembler toutes les images produites en séquences.

Produire et intégrer les effets spéciaux finaux.

Ajuster et régler les différentes couches de rendus.

Associer et synchroniser la bande sonore et le Sound Design à la production 3D
Tester la production afin de l'ajuster au format au diffusion.

Blocs de compétences

RNCP36533BC01 — Concevoir et prototyper des modèles en images 3D

LISTE DE COMPÉTENCES

- Analyser le cahier des charges afin de repérer les axes structurants de la production et de la direction artistique.
- Rechercher un univers et des références graphiques adaptés à la direction artistique (D.A) afin de produire les concepts en 2D.
- Évaluer les difficultés de traduction des concepts 2D en 3D, afin de mettre en place des solutions correctives.
- Identifier les ressources nécessaires pour garantir la fabrication dans le respect de la D.A et du cahier des charges.
- Réaliser un story-board et une animatique live ou 2D pour les projets au format animé afin de déterminer le cadrage, la longueur des plans et l'enchaînement des séquences.
- Traduire les concepts 2D afin de réaliser les prototypes 3D.
- Évaluer les besoins en mouvement des modélisations 3D à partir de l'animatique live ou 2D afin de définir et d'optimiser les mécanismes d'animation.
- Réaliser les tests d'animation 3D, des personnages, accessoires et objets afin de reproduire fidèlement l'animatique 2D ou live et définir le flux de production adapté.
- Tester les prototypes réalisés dans les environnements technologiques prévus afin d'évaluer la lisibilité et la cohérence pour le spectateur/joueur, et de s'assurer de l'accessibilité auprès du plus large public, le cas échéant, mettre en œuvre des solutions correctives.
- Identifier les développements technologiques écoresponsables afin de mesurer leurs impacts, de les intégrer à ses propres pratiques et à celles de l'équipe de production.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle simulée.

A partir d'une étude de cas, réalisation d'un dossier de pré production et oral de restitution.

RNCP36533BC02 — Structurer et piloter le processus de production d'images 3D

LISTE DE COMPÉTENCES

- Comparer le cahier des charges remis par le commanditaire avec les prototypes réalisés afin d'identifier les contraintes de production et d'en repérer les risques.
- Déterminer les technologies, les techniques et les compétences adaptées au projet afin de répondre aux risques identifiés, aux contraintes de production et au respect de l'environnement.
- Définir et préparer une organisation de travail en faisant appel à des outils de gestions de projets adaptés afin de planifier une démarche de production efficace et respectueuse des situations de handicap éventuelles au sein de l'équipe.
- Organiser un système d'évaluation de la production afin d'assurer la conformité des éléments à produire, et le cas échéant apporter des correctifs.
- Structurer un système de sauvegarde des données dans le respect de la nomenclature du pipeline afin de sécuriser les données et de les partager au sein de l'équipe de production.
- Expliquer au commanditaire l'organisation de travail et le flux de production élaborés pour valider l'entrée en production.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle simulée.

A partir d'une étude de cas, formalisation d'un dossier de gestion de production 3D temps réel ou pré calculé 3D et oral de restitution.

RNCP36533BC03 — Produire tout ou partie d'une œuvre en images 3D

LISTE DE COMPÉTENCES

- Réaliser et optimiser les modèles 3D dans le respect du prototype développé et des contraintes de production afin de garantir leur intégration dans la technologie d'animation définie.
- Élaborer les textures des éléments modélisés dans le respect des matières définies et de l'éclairage pour adapter leurs spécificités techniques au regard de la plateforme de destination.
- Développer les structures des modèles 3D et leurs outils de contrôle afin de permettre l'animation dans la technologie d'animation retenue.
- Réaliser des animations crédibles de personnages, d'objets, d'environnements en respectant les notions de rythme, de timing et d'acting pour répondre au story-board et à l'animatique définis.
- Produire les effets spéciaux (VFX) et équilibrer les différentes couches de rendu afin d'optimiser les temps de calcul et de composer l'image « finie ».
- Intégrer et tester les ressources 3D produites dans un moteur temps réel, afin de les adapter aux contraintes de la plateforme et des logiciels utilisés.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle simulée.

Production d'un dossier numérique hiérarchisé.

RNCP36533BC04 — Composer et finaliser la production d'une œuvre en images 3D.

LISTE DE COMPÉTENCES

- Rendre et assembler toutes les images produites en séquences afin d'organiser le rendu et la cohérence finale de l'œuvre dans le respect de la direction artistique.
- Produire et intégrer les effets spéciaux finaux afin d'enrichir les séquences d'images assemblées.
- Ajuster et régler les différentes couches de rendus afin d'obtenir les résultats visuels attendus et définis dans le cahier des charges.
- Associer et synchroniser la bande sonore et le Sound Design à la production 3D pour assoir l'univers graphique produit et la narration.
- Tester la production afin de l'ajuster au format au diffusion et d'en garantir la cohérence globale.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle simulée.

Production de séquences 3D animées et restitution orale.

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Le concepteur 3D animation VFX jeux vidéo exerce ses activités dans des sociétés de production d'images de synthèses réalisant des :

- longs métrages et courts métrages d'animation (cinéma ou télévision) ;
- cinématiques de jeux vidéo ;
- jeux vidéo en réalité virtuelle et/ou augmentée ;
- projets architecturaux en 3D ;
- spots publicitaires et clips musicaux ;
- génériques, bandes annonce, jingles, etc.

Dans ce secteur, beaucoup de structures spécialisées de tailles réduites se sont créées durant cette décennie (142 entreprises).

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

- Graphiste 3D/ Infographiste des effets visuels et numériques
- Character designer
- Infographiste de modélisation / Opérateur de modélisation 3D

- Rigger
- Animateur 3D/ Assistant Animateur 3D

RÈGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ

Le métier de Concepteur 3D animation VFX jeux vidéo est une profession non réglementée.

L'École Brassart reste toutefois attentive à communiquer les aspects réglementaires (propriété intellectuelle, droits d'auteur...) auprès de l'ensemble des candidats à la certification.

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

Apprentissage

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

Pour intégrer le dispositif de certification (hors VAE) :

- être titulaire d'un diplôme ou titre de niveau 4 ;
- satisfaire au test d'entrée et à l'entretien de positionnement.

PRÉREQUIS À LA VALIDATION

La validation du stage professionnel (ou tout dispositif dérogatoire accordé par l'organisme certificateur), lié au parcours de formation visant la certification, est un prérequis à la validation de la certification.

Cette disposition ne s'applique pas aux candidats via la voie de la V.A.E.

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE, FORMATION CONTINUE, APPRENTISSAGE, CONTRAT DE PROFESSIONNALISATION, VAE

- Quatre professionnels des métiers de l'animation 3D et du jeu vidéo.
- Deux représentants de l'organisme certificateur : le Directeur Général des Ecoles Brassart (ou son représentant), le Directeur des Programmes.

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	9 475 €
Selon la branche	6 000 € – 12 000 €

Prise en charge	Branches concernées
9 475 €	Valeur par défaut · 203 branches
12 000 €	CPNE de l'édition de livres, de l'édition phonographique et de l'édition de musique, CPNEF de la Publicité, CPNEF de la presse et des agences de presse, CPNEF des Espaces de Loisirs, d'Attractions et Culturels (ELAC), CPNEFP des commerces de gros
11 844 €	CPNE Travail Temporaire
11 055 €	CPNEFP de l'enseignement privé indépendant
9 900 €	CPNEF de l'audiovisuel
8 500 €	CPNE de l'ingénierie, des services informatiques et du conseil
6 000 €	CPNEFP de la métallurgie

Base légale

Date de décision	01/06/2022
Durée de l'enregistrement	5 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	01/06/2027

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2020	33	0	56 %	—
2019	36	0	82 %	71 %
2018	10	0	100 %	100 %

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS
RNCP29554

Pour plus d'informations

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/36533/>

Se former en apprentissage

Formations en apprentissage	2
Organismes gestionnaires (CFA)	1
Organismes formateurs	1
Régions couvertes	1
Départements couverts	1
Organismes certifiés Qualiopi	1
Sessions	de 09/2025 à 07/2029

