

Concepteur graphique 3d

RNCP38041 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Code(s) NSF	320v
Formacode(s)	46003, 46339
Code(s) ROME	E1205
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	20/09/2023
Date d'échéance	20/09/2028

Certificateur(s)

E-TRIBART · SIRET : 51067721400049**E TRIBART · SIRET : 51067721400023**

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Le concepteur graphique 3D est un spécialiste de l'image qui imagine, conçoit et réalise des objets, personnages et univers 3D. Ce professionnel de la création graphique dispose d'un grand sens artistique, d'une solide connaissance des logiciels de modélisation et de rendu, ainsi qu'une bonne compréhension des principes de l'animation et des effets visuels.

Il crée et met en scène les personnages, décors, objets, et réalise les textures, couleurs, volumes, lumières, effets spéciaux, compositing à partir d'un cahier des charges et des axes créatifs décidés pour le projet.

Il est un des acteurs principaux du pipeline de production du projet 3D et travaille en étroite collaboration avec les autres membres de l'équipe. Il est présent tout au long du projet et participe à une ou plusieurs phases de création et de réalisation artistique, technique et organisationnelle d'une production 3D. Il peut intervenir depuis la préparation et la mise en oeuvre jusqu'à la finalisation et le rendu final du projet.

ACTIVITÉS VISÉES

Concevoir et organiser un projet 3D

Analyse des besoins et des attentes du commanditaire

Réalisation d'une veille artistique, technique et technologique

Évaluation des contraintes (techniques, humaines et budgétaires) liées au projet

Détermination des moyens et ressources nécessaires

Appréciation de la faisabilité du projet

Définition du pipeline de production

Planification des étapes du projet

Rédaction de la proposition destinée au commanditaire

Gestion de la charge de travail et du délai d'exécution

Conceptualiser et développer les composantes d'un projet 3D - Préproduction

Elaboration de la bible graphique - Propositions graphiques

Conception d'un storyboard

Réalisation d'une animatique 3D

Elaboration des concepts

Produire des contenus 3D et participer à la gestion de la production

Création de modèles 3D

Animation des modèles 3D pour les séquences pré-calculées

Réalisation de fonctions interactives des modèles 3D pour les séquences 3D temps réel

Réalisation d'effets visuels

Finalisation des différents plans du projet

Respect et mise en œuvre de la notion conception et d'accessibilité universelle

Finaliser le projet 3D en post-production

Assemblage des scènes, compositing des plans et contenus 3D réalisés

Réalisation et étalonnage d'un montage final

Adaptation du contenu 3D selon la méthode de diffusion

Collaboration avec les autres intervenants sur le projet

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Identifier et analyser les attentes du commanditaire (interne ou externe) à partir du cahier des charges fournis et/ou des échanges organisés, destinés à - Cerner et clarifier les objectifs et les éléments clés du projet (enjeux du projet, public cible, support de diffusion, nature du contenu, scénario...) - Définir les attentes en termes d'univers graphique et d'identité visuelle - Relever les contraintes de production, techniques, budgétaires et les délais afin d'établir une direction claire et commune au projet en conformité avec les intentions du commanditaire

Explorer différentes directions créatives et solutions techniques ou technologiques en exploitant les résultats de sa veille réalisée à partir de l'étude et l'analyse - des tendances artistique et graphiques synthétisées dans un Moodboard - des évaluations des logiciels et technologies 3D disponibles sur le marché - des pipelines de production (précalculé, 3D temps réel, les techniques de 3D temps réel dans du précalculé cinématographique, gestion de mouvement de personnage et de foule avec de l'IA) - de projets similaires de manière à inspirer et nourrir sa créativité, développer ses connaissances et compétences techniques afin d'enrichir les propositions mais également pour structurer un pipeline de production spécifiquement adapté au projet

Établir ou participer à l'établissement du pipeline de production après avoir déterminé toutes les phases de la chaîne de production et les impératifs de différentes étapes de production (précalculés et 3D temps réel) tout en respectant une démarche éco-responsable pour évaluer - Les ressources humaines, dans une logique d'inclusion et en prenant en compte notamment les personnes en situation de handicap - Les ressources matérielles et logiciels nécessaires - Les délais à respecter pour chacune des phases et en fonction des différents opérateurs intervenant sur le projet - Le budget prévisionnel, de manière à offrir une vision précise de l'organisation et de la chronologie des différentes étapes nécessaires à la bonne réalisation du projet

Rédiger ou participer à la rédaction du document de synthèse destiné au commanditaire en référence au cahier des charges et offrant une vision claire du projet, notamment à partir : - des premières propositions de pistes graphiques (ébauches, esquisses...) sous la forme d'un Moodboard - du pipeline de production, (précalculé, 3D temps réel.) - du budget et des délais (retroplanning) afin de valider la faisabilité du projet, ses conditions de réalisation et d'obtenir l'accord du commanditaire

Piloter ou participer au pilotage du projet en mettant en œuvre des outils de gestion et/ou de suivi de la production (du type Shotgrid ou Monday) avec l'objectif de : - Évaluer et optimiser le temps de production en fonction des paramètres humains et techniques - Suivre en temps réel l'avancée des réalisations par intervenant ou groupes d'intervenants - Adapter l'organisation du pipeline de production en fonction du bilan régulier réalisé sur l'avancement de l'état de production afin de garantir que le projet soit terminé dans les délais, le budget et le niveau de qualité prévus au cahier des charges

Élaborer la bible graphique à partir du Moodboard afin de définir les intentions graphiques, le concept et les orientations créatives permettant de visualiser l'univers du projet dans le respect du cahier des charges validé par le commanditaire

Élaborer le storyboard en découpant le projet en image par image (2D) pour aboutir à une succession cohérente des différents plans et éléments graphiques clés (personnages, décors, mouvement de caméra, parties précalculées ou temps réel...) permettant de visualiser les caractéristiques des plans et de guider les phases suivantes de l'élaboration du projet

Élaborer une animatique 3D à partir du storyboard pour mettre en mouvement les plans (séquences) permettant de visualiser et tester la mise en scène, la durée, la narration afin de guider la création des modèles 3D, les animations dans l'espace 3D, les effets spéciaux, et des divers éléments de l'univers du projet

Réaliser des maquettes ou blockouts des futurs modèles 3D en utilisant des outils de pré-modélisation et en s'appuyant sur les visuels de l'animatique afin de concevoir des modèles 3D pertinents et intégrables dans des plans

précalculées ou en 3D temps réel

Concevoir des modèles 3D organiques et non organiques comme des personnages, des bâtiments, des objets, de la végétation à partir des blockouts et en utilisant des logiciels de conception des modèles 3D pour - Réaliser les formes principales - Texturer les assets - Les habiller avec des matériaux - Les éclairer avec un jeu de lumières adaptées afin de pouvoir les mettre en scène dans l'espace 3D en accord avec la direction artistique donnée au projet

Animer ou participer à l'animation des modèles 3D (personnages, formes...) conformément aux indications données dans l'animatique 3D de manière à - Créer un squelette « animable » pour les modèles 3D - Réaliser les différentes pose-to-pose - Élaborer l'animation finale afin de garantir la bonne compréhension de la logique des mouvements ou des expressions et ainsi assurer une animation crédible par rapport à l'univers du projet

Créer des fonctions, liaisons et interactivités sur les modèles 3D selon les indications du storyboard en élaborant de la 3D temps réel sur les éléments de décors (arrière-plan, structures non animées, lumières) et en posant des mouvements procéduraux avec notamment les techniques de IA

Concevoir et réaliser des effets visuels 2D et/ou 3D selon l'animatique 3D et permettant de simuler différents effets (systèmes de particules sur objet physique, collisions, effets météorologiques, environnementaux, transparence, reflets etc.) afin d'intégrer des VFX crédibles, dynamiques, fluides et cohérents par rapport à l'histoire, l'ambiance et l'esthétique du projet

Fabriquer les visuels des plans avec les techniques des moteurs de rendu précalculés ou 3D temps réel pour obtenir les plans et séquences du projet de manière à - Mettre en place les éclairages des scènes 3D des plans - Réaliser les visuels des plans avec les moteurs de rendu 3D adéquats- Préparer les visuels des rendus en vue du compositing pour obtenir les plans finalisés nécessaires à la phase de post-production

Mobiliser ses compétences techniques et créatives tout au long du projet pour intégrer les notions de conception et d'accessibilité universelle de manière à élaborer des projets d'environnements 3D inclusifs, conformes aux principes et normes (WCAG, EN301 549) en vigueur afin de s'assurer que le projet final sera accessible et utilisable par un large public, quelles que soient les capacités ou les besoins spécifiques des différents utilisateurs/destinataires

Réunir les éléments visuels issus de différentes sources (animations, décors numériques, effets, avantplans, arrière-plans, parties 3D temps réel, etc.) pour les assembler de manière à les composer sur un même plan tout en optimisant les temps de calcul et ainsi unifier les images pour que chaque élément soit intégré avec cohérence dans les plans

Réaliser le montage final conformément au storyboard en important les plans dans un logiciel de montage pour - Organiser les différents plans en séquences- Découper les plans pour respecter la durée prévue pour chaque séquence - Introduire les transitions et des VFX finaux - Etalonner les différents plans - Corriger les éventuels écarts de production afin de finaliser le visuel global du projet

Formater le montage final en utilisant des outils de conversion pour ensuite exporter le projet au format approprié pour proposer un livrable prêt à la diffusion sur les supports définis par le cahier des charges

Collaborer et interagir tout au long de la réalisation du projet avec les différentes parties prenantes (internes et externes) dans le respect des règles d'inclusion pour - Communiquer à chaque étape sur l'état d'avancement des différentes parties techniques- Argumenter les choix esthétiques et techniques des différentes étapes clés du projet - Réaliser une présentation des étapes intermédiaires pour validation - Synthétiser les points de vue des différents intervenants afin d'informer régulièrement sur les lignes directrices de production et de valider les étapes intermédiaires de réalisation du projet

Blocs de compétences

RNCP38041BC01 — Concevoir et organiser un projet 3D

LISTE DE COMPÉTENCES

Identifier et analyser les attentes du commanditaire (interne ou externe) à partir du cahier des charges fournis et/ou des échanges organisés, destinés à - Cerner et clarifier les objectifs et les éléments clés du projet (enjeux du projet, public cible, support de diffusion, nature du contenu, scénario...) - Définir les attentes en termes d'univers graphique et d'identité visuelle - Relever les contraintes de production, techniques, budgétaires et les délais afin d'établir une direction claire et commune au projet en conformité avec les intentions du commanditaire

Explorer différentes directions créatives et solutions techniques ou technologiques en exploitant les résultats de sa veille réalisée à partir de l'étude et l'analyse - des tendances artistique et graphiques synthétisées dans un Moodboard - des évaluations des logiciels et technologies 3D disponibles sur le marché - des pipelines de production (précalculé, 3D temps réel, les techniques de 3D temps réel dans du précalculé cinématographique, gestion de

mouvement de personnage et de foule avec de l'IA) - de projets similaires de manière à inspirer et nourrir sa créativité, développer ses connaissances et compétences techniques afin d'enrichir les propositions mais également pour structurer un pipeline de production spécifiquement adapté au projet

Établir ou participer à l'établissement du pipeline de production après avoir déterminé toutes les phases de la chaîne de production et les impératifs de différentes étapes de production (précalculés et 3D temps réel) tout en respectant une démarche éco-responsable pour évaluer - Les ressources humaines, dans une logique d'inclusion et en prenant en compte notamment les personnes en situation de handicap - Les ressources matérielles et logiciels nécessaires - Les délais à respecter pour chacune des phases et en fonction des différents opérateurs intervenant sur le projet - Le budget prévisionnel, de manière à offrir une vision précise de l'organisation et de la chronologie des différentes étapes nécessaires à la bonne réalisation du projet

Rédiger ou participer à la rédaction du document de synthèse destiné au commanditaire en référence au cahier des charges et offrant une vision claire du projet, notamment à partir : - des premières propositions de pistes graphiques (ébauches, esquisses...) sous la forme d'un Moodboard - du pipeline de production, (précalculé, 3D temps réel.) - du budget et des délais (retroplanning) afin de valider la faisabilité du projet, ses conditions de réalisation et d'obtenir l'accord du commanditaire

Piloter ou participer au pilotage du projet en mettant en oeuvre des outils de gestion et/ou de suivi de la production (du type Shotgrid ou Monday) avec l'objectif de : - Évaluer et optimiser le temps de production en fonction des paramètres humains et techniques - Suivre en temps réel l'avancée des réalisations par intervenant ou groupes d'intervenants - Adapter l'organisation du pipeline de production en fonction du bilan régulier réalisé sur l'avancement de l'état de production afin de garantir que le projet soit terminé dans les délais, le budget et le niveau de qualité prévus au cahier des charges

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle reconstituée : cas pratique

Production écrite et présentation orale individuelle

A partir d'un cahier des charges et de directives exposant un projet de conception 3D remis en amont de l'épreuve, le candidat doit présenter un document de synthèse constituant sa proposition

RNCP38041BC02 — Conceptualiser et développer les composantes d'un projet 3D - Préproduction

LISTE DE COMPÉTENCES

Élaborer la bible graphique à partir du Moodboard afin de définir les intentions graphiques, le concept et les orientations créatives permettant de visualiser l'univers du projet dans le respect du cahier des charges validé par le commanditaire

Élaborer le storyboard en découpant le projet en image par image (2D) pour aboutir à une succession cohérente des différents plans et éléments graphiques clés (personnages, décors, mouvement de caméra, parties précalculées ou temps réel...) permettant de visualiser les caractéristiques des plans et de guider les phases suivantes de l'élaboration du projet

Élaborer une animatique 3D à partir du storyboard pour mettre en mouvement les plans (séquences) permettant de visualiser et tester la mise en scène, la durée, la narration afin de guider la création des modèles 3D, les animations dans l'espace 3D, les effets spéciaux, et des divers éléments de l'univers du projet

Réaliser des maquettes ou blockouts des futurs modèles 3D en utilisant des outils de pré-modélisation et en s'appuyant sur les visuels de l'animatique afin de concevoir des modèles 3D pertinents et intégrables dans des plans précalculés ou en 3D temps réel

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle : « Dossier de préproduction »

Production écrite et présentation orale individuelle

Sur la base d'un cas réel ou fictif, le candidat présente ses travaux de préproduction réalisés en amont de l'épreuve.

RNCP38041BC03 — Produire des contenus 3D et participer à la gestion de la production

LISTE DE COMPÉTENCES

Concevoir des modèles 3D organiques et non organiques comme des personnages, des bâtiments, des objets, de la végétation à partir des blockouts et en utilisant des logiciels de conception des modèles 3D pour - Réaliser les formes principales - Texturer les assets - Les habiller avec des matériaux - Les éclairer avec un jeu de lumières adaptées afin de pouvoir les mettre en scène dans l'espace 3D en accord avec la direction artistique donnée au projet

Animer ou participer à l'animation des modèles 3D (personnages, formes...) conformément aux indications données

dans l'animatique 3D de manière à - Créer un squelette « animable » pour les modèles 3D - Réaliser les différentes pose-to-pose - Élaborer l'animation finale afin de garantir la bonne compréhension de la logique des mouvements ou des expressions et ainsi assurer une animation crédible par rapport à l'univers du projet

Créer des fonctions, liaisons et interactivités sur les modèles 3D selon les indications du storyboard en élaborant de la 3D temps réel sur les éléments de décors (arrière-plan, structures non animées, lumières) et en posant des mouvements procéduraux avec notamment les techniques de IA

Concevoir et réaliser des effets visuels 2D et/ou 3D selon l'animatique 3D et permettant de simuler différents effets (systèmes de particules sur objet physique, collisions, effets météorologiques, environnementaux, transparence, reflets etc.) afin d'intégrer des VFX crédibles, dynamiques, fluides et cohérents par rapport à l'histoire, l'ambiance et l'esthétique du projet

Fabriquer les visuels des plans avec les techniques des moteurs de rendu précalculés ou 3D temps réel pour obtenir les plans et séquences du projet de manière à - Mettre en place les éclairages des scènes 3D des plans - Réaliser les visuels des plans avec les moteurs de rendu 3D adéquats- Préparer les visuels des rendus en vue du compositing pour obtenir les plans finalisés nécessaires à la phase de post-production

Mobiliser ses compétences techniques et créatives tout au long du projet pour intégrer les notions de conception et d'accessibilité universelle de manière à élaborer des projets d'environnements 3D inclusifs, conformes aux principes et normes (WCAG, EN301 549) en vigueur afin de s'assurer que le projet final sera accessible et utilisable par un large public, quelles que soient les capacités ou les besoins spécifiques des différents utilisateurs/destinataires

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle : « Dossier de production »

Dossier numérique et présentation orale individuelle

Sur la base d'un cas réel ou fictif, le candidat présente ses travaux de production réalisés en amont de l'épreuve

RNCP38041BC04 — Finaliser le projet 3D en post-production

LISTE DE COMPÉTENCES

Réunir les éléments visuels issus de différentes sources (animations, décors numériques, effets, avantplans, arrière-plans, parties 3D temps réel, etc.) pour les assembler de manière à les composer sur un même plan tout en optimisant les temps de calcul et ainsi unifier les images pour que chaque élément soit intégré avec cohérence dans les plans

Réaliser le montage final conformément au storyboard en important les plans dans un logiciel de montage pour - Organiser les différents plans en séquences- Découper les plans pour respecter la durée prévue pour chaque séquence - Introduire les transitions et des VFX finaux - Etalonner les différents plans - Corriger les éventuels écarts de production afin de finaliser le visuel global du projet

Formater le montage final en utilisant des outils de conversion pour ensuite exporter le projet au format approprié pour proposer un livrable prêt à la diffusion sur les supports définis par le cahier des charges

Collaborer et interagir tout au long de la réalisation du projet avec les différentes parties prenantes (internes et externes) dans le respect des règles d'inclusion pour - Communiquer à chaque étape sur l'état d'avancement des différentes parties techniques- Argumenter les choix esthétiques et techniques des différentes étapes clés du projet - Réaliser une présentation des étapes intermédiaires pour validation - Synthétiser les points de vue des différents intervenants afin d'informer régulièrement sur les lignes directrices de production et de valider les étapes intermédiaires de réalisation du projet

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle : « Dossier de postproduction »

Travail de groupe et présentation orale individuelle

Sur la base d'un cas réel ou fictif, le candidat présente les travaux de postproduction réalisés en groupe, en amont de l'épreuve

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Animation 3d, jeu video, cinema, audiovisuel, conception industrielle, architecture 3d, l'automobile, l'aéronautique, l'enseignement, la santé, l'e-commerce

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Graphiste 3D – 2D/3D

Designer 3D
Généraliste 3D
Infographiste 3D
Artiste 3D – 3D artist
Level designer
Level artist
Modeleur 3D
Animateur 3D
Graphiste FX
FX/VFX artist
Vfx compositor
3D environnement artist
Graphiste 3D temps reel
Rigger
Lighter/lighting designer
Renderer
Concept artist?;
Compositing artist
Tech artist 3d

RÉGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ
AUCUNE

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

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

Etre titulaire d'un BAC ou titre professionnel de niveau 4

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

Le jury est composé de 5 membres dont 4 professionnels externes

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	7 945 €
Selon la branche	6 000 € – 9 794 €
Prise en charge	Branches concernées
7 945 €	Valeur par défaut · 194 branches
7 923 €	CPNE FP Branche des magasins du Bricolage, CPNEFP Commerce succursaliste de la Chaussure, CPNEFP Commerce à distance, CPNEFP Grands Magasins/ Magasins Populaires, CPNEFP des commerces et services de l'audiovisuel, de l'électronique et de l'équipement ménager
9 794 €	CPNE de l'édition de livres, de l'édition phonographique et de l'édition de musique, CPNEF de l'audiovisuel, CPNEF de la Publicité, CPNEF de la presse et des agences de presse, CPNEFP des commerces de gros
8 400 €	CPNEFP de l'habillement, mercerie, chaussure et jouet
8 255 €	CPNEFP Professions de la Photographie
8 134 €	CPNE FP Commerce de Détail de l'Horlogerie Bijouterie
7 967 €	CPNEFP de la branche des entreprises du bureau et du numérique (commerces et services)
7 500 €	CPNE des industries de santé (CPNEIS)
7 124 €	CPNEFP de la blanchisserie, laverie, location de linge, nettoyage à sec, pressing et teinturerie
6 000 €	CPNEFP de la métallurgie

Base légale

Date de décision	20/09/2023
Durée de l'enregistrement	5 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	20/09/2028
Date de dernière délivrance possible	20/09/2032

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2022	12	0	100 %	—
2021	13	0	90 %	89 %
2020	10	0	100 %	71 %
2019	6	0	100 %	100 %

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS
RNCP15817

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF
<https://www.e-tribart.fr/cycle-3d.html>

Fiche officielle (France Compétences)

Entrées et sorties de formation

Entrées en formation	7
Parcours menés à terme	7
Taux d'achèvement	100 %
Période	10/2023 – 06/2026

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

Demande CPF — formations engagées

Dossiers CPF engagés	7
Montant total engagé	29 256 €
Coût moyen par dossier	4 179 €
Durée moyenne	565 h
Période	10/2023 – 10/2024
France Travail	65 %
France compétences	34 %
Reste à charge titulaire	1 %
Compte d'engagement citoyen	0 %

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