

Concepteur-réalisateur de creative media et entertainment options film d'animation 3D et VFX ou game art

RNCP38600 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 7
Code(s) NSF	320, 323
Formacode(s)	46276, 46251
Code(s) ROME	E1104, E1205, L1304, L1505, L1510
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	09/02/2024
Date d'échéance	09/02/2027

Certificateur(s)

NEW 3 D GENERAL EDUCATION · SIRET : 52268967800020

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Le concepteur-réalisateur de creative media et entertainment est chargé de la conception graphique et la réalisation du contenu artistique d'un jeu ou film dans son intégralité. C'est un professionnel qui est à la fois dans une démarche artistique et technique. Il évolue en équipe et peut être amené à créer ou suivre une direction artistique. Ses fonctions consistent à diriger, superviser et conduire une direction cinématographique virtuelle ou d'un jeu vidéo, étudier et créer des personnages, la charte visuelle d'un scénario, les décors, la réalisation d'animatiques pour les moteurs de rendu spécifiques au jeu vidéo ou film d'animation.

A ce titre, il réalise des projets d'animation 3D dans leur intégralité à savoir, tout ou partie des éléments graphiques et visuels en vue de produire un document animé (court métrage, moyen métrage, long métrage, film d'animation, documentaire, spot publicitaire...). Dans sa conception, il doit faire preuve à la fois d'imagination et d'une grande maîtrise technique. Il dispose alors de connaissances solides des images de synthèse et des logiciels de création 2D et 3D.

Le concepteur-réalisateur de creative media et entertainment, spécialisé en "Game Art" ou "Animation 3D & VFX", est un professionnel hautement qualifié, capable de s'adapter à divers rôles dans l'industrie du divertissement numérique et des médias créatifs. Cette certification professionnelle reflète la nature interconnectée et pluridisciplinaire du secteur, où diverses compétences et connaissances se combinent pour produire des œuvres numériques complexes.

ACTIVITÉS VISÉES

La conception et la production d'un projet de creative media pour un film d'animation 3D et VFX ou d'un jeu vidéo

Organisation de la préproduction

Proposition de visuels (décors et de personnages, accessoires...)

Validation finale par la production des choix de personnages et décors

Veille aux respects du travail de conceptualisation

Le pilotage et le management de la production d'un film d'animation 3D et VFX ou d'un jeu vidéo

Mise en place des tableaux de bord de suivi de production

Veille et contrôle ou suivi de production

Suivi du document de gestion de projet

Analyse des réalisations artistiques tout au long de la production
 La modélisation et l'animation des contenus visuels et des effets spéciaux
 Production des assets visuels (éléments visuels)
 Optimisation des process de travail pour les équipes de production (Technical Artist)
 Création de l'apparence des éléments visuels dans les films d'animation, les jeux vidéo (Lookdev)
 Production des systèmes de contrôle et de manipulations en vue d'animer le contenu visuel produit.
 Production des animations visuelles au niveau des mouvements et des expressions adaptées au film d'animation ou le jeu vidéo
 Spécialisation 1 : La création des rendus visuels animés dans l'espace d'un film d'animation
 Création d'assets simplifiés (décors, personnages...)
 Organisation des tests de lighting (mise en lumière)
 Production des systèmes de contrôle et de manipulations en vue d'animer le contenu visuel produit
 Production des animations visuelles au niveau des mouvements et des expressions adaptées au film d'animation ou le jeu vidéo
 Spécialisation 2 : La création des rendus visuels animés en temps réel dans le cadre d'un jeu vidéo
 Création d'assets simplifiés (décors, personnages...)
 Organisation des tests de lighting (mise en lumière)
 Optimisation du contenu visuel final de la production en game art
 Habillage optimal des scènes par duplication et répartition assistée (tech artist)

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Communiquer et collaborer avec le scénariste (ou commanditaire) pour identifier de manière précise ses directives de manière à proposer des références visuelles en matière d'images et de contenus existants ou créatifs afin de traduire visuellement la conceptualisation de la préproduction du projet.

Mettre en page des planches en collectant les références visuelles pour définir les styles de rendus souhaités et décidés lors de la collaboration avec le scénariste (ou commanditaire) dans l'objectif de les exploiter et les approfondir en phase de conceptualisation.

Concevoir des exemples de personnages et de décors en analysant et exploitant des références pour composer des planches représentées par des personnages, des accessoires et des décors afin de permettre au scénariste ou au commanditaire d'affiner un choix

Utiliser les idées en développement à partir des planches composées pour les mettre en séquences. Création des storyboard, animatique 2D et 3D, dans le but de tester des mises en situations de personnages ou autres éléments dans un décors d'une manière séquencée décrivant des actions et intentions.

Aider les équipes décisionnaires et/ou les commanditaires à faire des choix éclairés en présentant le travail de préproduction qui permettra de définir techniquement les choix de déclinaison du contenu des planches à sélectionner dans l'objectif de superviser la production des assets à réaliser en phase de production

Présenter les planches finalisées et sélectionnées aux équipes de production qui ont été illustrées de manière méthodique décrivant de explicitement les besoins techniques visuels à optimiser, organiser lors de la phase de production.

Repérer et analyser les points de divergences visuelles entre la phase de préproduction et la phase de production, en identifiant le type de divergences pour mesurer les besoins de correction dans le contexte du démarrage de la phase de production.

Contrôler et superviser les corrections de points de divergence en conduisant une veille visuelle auprès des équipes pour vérifier la bonne exécution des directives données aux équipes de production dans l'objectif de respecter le travail de conceptualisation.

Organiser et évaluer le lancement de la production en analysant les besoins en termes de ressources matérielles, en identifiant les indicateurs de mesure pour optimiser la phase de production, en faisant une estimation sur les ressources humaines nécessaire, en délais et en temps de travail de manière à garantir le bon déroulement de la production et assurer un livrable qualitatif et quantitatif du projet de production du jeu vidéo ou du film.

Lister et hiérarchiser les fonctions et les étapes de production dans un outil de tracking en identifiant tous les points de construction, d'organisation et d'évolution de la production dans l'objectif de performer le management des équipes.

Analyser les différents rendus quotidiens postés par les équipes de production afin de valider le respect des contraintes établies en phase de préproduction en comparant les états d'avancement et les points de divergences intervenant au moment de la production.

Proposer des corrections visuelles par over painting et/ou par des commentaires textuels indiqués dans l'outil de tracking afin de permettre aux équipes de production de réviser et de corriger les éléments de production.

Créer des éléments visuels en 3D en analysant et interprétant les concepts validés en phase de préproduction afin de produire à partir de logiciels pour modéliser des modèles 3D en haute définition des environnements, des accessoires et des personnages en adaptant sans cesse les effets spéciaux définis et attendus par la réalisation.

Concevoir et animer des effets spéciaux réalistes et crédibles en collaboration avec l'équipe de production pour créer des scènes avec des effets spéciaux en utilisant des techniques pour simuler des particules, des fluides, des explosions..., et pour corriger la couleur des effets visuels à l'aide d'outils de correction de couleur afin de s'assurer qu'ils correspondent à l'ambiance et au ton général de la production.

Concevoir et scripter des outils virtuels pour optimiser les processus de travail (Technical Artist) des équipes de production en détectant les tâches répétitives, les étapes clés et les points de friction, de manière à intégrer dans les logiciels utilisés par la production les workflows et l'automatisation des tâches répétitives de manière à optimiser la qualité de la production.

Tester et accompagner les équipes de production (technical Artist) pour garantir et évaluer la bonne utilisation des outils créés et améliorer leurs efficacités en élaborant une stratégie de tests pour vérifier le bon fonctionnement des outils virtuels et de tester pédagogiquement les équipes de production dans leurs exploitations et le cas échéant détecter les dysfonctionnements de manière à garantir la bonne utilisation des outils et améliorer leur efficacité.

Organiser des systèmes de contrôles pour animer les contenus visuels produits en identifiant les éléments interactifs à traiter de manière à développer des systèmes de manipulations UI/UX dans l'objectif de permettre aux utilisateurs d'interagir avec ces éléments, en testant et le cas échéant effectuer le débogage des logiciels appliqués pour s'assurer les attentes soient conformes sur techniques et fonctionnelles dans l'animation des assets.

Réaliser le skinning sur l'ensemble des systèmes de manipulation des personnages à animer, en concevant et en distribuant les enveloppes virtuelles pour permettre une déformation fluide du maillage polygonal de manière à garantir un contrôle précis des mouvements du personnage animé dans le contexte d'un jeu vidéo ou d'un film d'animation.

Animer des objets ou des personnages en utilisant les techniques d'animation Key Frame et de motion capture proposé par des logiciels d'animation 3D tel que Blender pour définir et enregistrer les mouvements en fonction des attentes des scènes définies par les équipes de production.

Animer les expressions faciales et les mouvements musculaires du corps en utilisant la technique Blend Shape à partir d'un logiciel d'animation 3D et d'un langage de programmation de scripts pour créer une animation visuelle adaptée aux contraintes des caméras et de l'environnement de la scène afin de les rendre plus vivants, expressifs et captivants la création et l'animation des personnages en 3D et de dans le domaine du film d'animation et du jeu vidéo.

Organiser l'encadrement de la production des assets à partir des documents de suivi de gestion de projet mis en place par les équipes, en assurant une production cohérente respectant les délais et les budgets alloués, les contraintes liées aux effets spéciaux de manière à mener à bien la production des assets afin d'intégrer les scènes produites au fur et à mesure des avancées du film ou du jeu vidéo.

Suivre et superviser les enjeux techniques et humains des états d'avancement et de la qualité de la production des ressources numériques visuelles en anticipant les obstacles de manière à garantir le respect des deadlines défini par la production de manière à livrer les assets dans les délais impartis définis dans le document de gestion de projet

Analyser en permanence la production visuelle artistique de l'ensemble du projet en s'assurant au travers de reporting et de tableaux la cohérence des réalisations effectuées, de vérifier si les exigences émanant des concept artist sont comprises et respectées et le cas échéant prendre les mesures nécessaires en cas de besoin.

Organiser une veille permanente sur le travail des équipes de réalisation en mettant en place des procédures de communication auprès de l'ensemble des acteurs internes et externes impliqués dans les réalisations de manière à surveiller la qualité produite en fonction des exigences de la production et de mesurer l'état d'avancement dans la construction des assets

Mettre en place une démarche d'inclusion en fournissant les moyens techniques, humains et émotionnels nécessaire à l'aménagement du poste de travail afin de fournir une bonne intégration au sein des équipes et de leurs activités au quotidien

Aménager le temps de travail des personnes en situation de handicap à partir des conseils du référent handicap attribué en interne et éventuellement externe dans l'objectif de respecter les conditions de travail et mesurer le niveau de pénibilité du collaborateur concerné

Spécialisation Animation 3D et VFX

Modéliser des assets en 3D dans une forme simplifiée et/ou sélectionner des éléments préfabriqués en les achetant

sur des plateformes dédiées puis en réalisant des cleaning et adaptations de ces éléments en fonction de la contrainte de la production de manière à les intégrer dans un contexte de scène et de prévisualisation.

Agencer et animer les éléments 3D modélisés ou préfabriqués, en paramétrant les caméras virtuelles de manière à optimiser les besoins en productions d'assets et les besoins d'animation afin de satisfaire les attentes de cadrages par les directives artistiques définies en phase de préproduction dans l'espace 3D des scènes imaginées

Paramétrer les sources d'éclairage dans le logiciel des rendus en plaçant les sources d'éclairage dans l'espace et scènes 3D pour produire et renforcer les intentions données par le scénariste (ou commanditaire) de manière à venir renforcer la dramaturgie en éclairant les assets 3D

Positionner des éclairages sur les assets individuellement puis globalement sur les scènes 3D pour mesurer l'impact de la lumière sur les matériaux qui habillent les assets en effectuant des tests de manière à respecter les contraintes définies en préproduction

Mettre en lumière le contexte global de la production en s'assurant par l'exploitation de logiciels de modélisation 3D de la bonne luminosité, des ombres et des couleurs ainsi que la bonne utilisation de techniques propres au lighting dans l'objectif de créer un produit final réaliste et en concordance avec les exigences du scénariste dans le champ de l'animation 3D et VFX

Rassembler les différents éléments d'une production tels que les images de fond, les personnages, les effets spéciaux... afin de créer un univers cohérent et harmonieux en utilisant des logiciels de compositing et de rendu dans l'objectif de créer un univers final harmonieux et esthétique répondant aux exigences du scénariste ou du commanditaire

Superviser les paramétrages IT sur les logiciels de rendu d'images pour gérer et surveiller les aspects informatiques liés à la production de rendu d'images en exploitant des techniques liées à la gestion de la file d'attente rendu sur un parc informatique afin d'assurer la qualité et l'efficacité de la production en garantissant des rendus fiables et en temps voulu pour les projets.

Gérer la distribution efficace et optimale des rendus en utilisant une infrastructure informatique interne et/ou externe adéquate permettant l'exploitation de techniques sur des logiciels de production et des techniques en gestion de la file d'attente des rendus de manière à démontrer une qualité sur la rapidité et le temps de traitement optimal pour garantir une performance régulière et fiable des rendus pour la production

Spécialisation Game Art

Modéliser des assets en 3D dans une forme simplifiée, et/ou sélectionner des éléments préfabriqués en les achetant sur des plateformes dédiées pour les préparer : cleaning et adaptation des éléments achetés en fonction de la contrainte de la production afin de les intégrer dans le moteur de jeu vidéo.

Concevoir l'aménagement dans l'espace 3D des scènes imaginées du jeu vidéo en plaçant et agençant les éléments modélisés ou préfabriqués dans l'objectif de respecter le cadre déterminé par les équipes de level designer, animer les caméras et/ou les éléments mobiles pour anticiper les éléments à modéliser et optimiser les besoins en production d'assets visible dans le potentiel champ de vision d'un point de vue utilisateur /joueur.

Paramétrer les sources d'éclairage dans le moteur du jeu vidéo à partir des consignes données par le scénariste, le game designer et le level designer qui entendent renforcer les intentions du jeu en choisissant et en plaçant des types de simulations de lancers de rayons pour créer en temps réel des effets d'ombres et de lumières

Tester et ajuster les éclairages dans les scènes 3D du jeu vidéo en respectant les contraintes définies en préproduction de manière à animer les sources de lumière sur les assets par des rendus de créés en 2D par des light-map ou des cache-map

Réduire le nombre de polygones des assets de manière à optimiser le contenu visuel en identifiant les zones de surcharge de polygones qui viendra interférer sur la performance du jeu en termes de temps de chargement et de rendu d'images sans compromettre la qualité visuelle finale des interactivités du jeu

Exploiter des logiciels spécialisés dans le stockage et la gestion des informations d'éclairage pour assurer une organisation efficiente des données et des informations d'éclairage des scènes dans le cadre d'une production en game art, en respectant les attentes et les normes du client.

En collaboration avec le level designer, gérer la répartition des assets et dupliquer les textures des scènes avec habillage optimal en utilisant des techniques avancées de duplication et de répartition assistée pour optimiser la production de jeux vidéo.

Gérer la répartition des assets et dupliquer les textures des scènes d'habillage de manière optimale en utilisant des techniques avancées de duplication et de répartition assistée notamment le trim sheet et le scattering, pour optimiser la répartition des assets et des textures afin de respecter les normes et les attentes de la production finale du jeu vidéo.

Paramétrer le moteur de rendu en temps réel, notamment l'Unreal Engine, pour réaliser dans le cadre d'une

production game art des rendus de contenu interactif en temps réel dans l'objectif de produire un jeu vidéo de haute qualité et correspondant aux attentes du scénariste.

Appliquer des filtres et des effets de post-traitement en temps réel avec la mise en application d'un prototype jouable pour réaliser des rendus de contenu interactif de qualité graphique supérieure dans le but de vérifier le bon fonctionnement du jeu et de produire des effets immersifs et attractifs conformes aux attentes du scénariste ou commanditaire.

Blocs de compétences

RNCP38600BC01 — Concevoir et produire un projet de creative media pour un film d'animation ou d'un jeu vidéo

LISTE DE COMPÉTENCES

Communiquer et collaborer avec le scénariste (ou commanditaire) pour identifier de manière précise ses directives de manière à proposer des références visuelles en matière d'images et de contenus existants ou créatifs afin de traduire visuellement la conceptualisation de la préproduction du projet.

Mettre en page des planches en collectant les références visuelles pour définir les styles de rendus souhaités et décidés lors de la collaboration avec le scénariste (ou commanditaire) dans l'objectif de les exploiter et les approfondir en phase de conceptualisation.

Concevoir des exemples de personnages et de décors en analysant et exploitant des références pour composer des planches représentées par des personnages, des accessoires et des décors afin de permettre au scénariste ou au commanditaire d'affiner un choix

Utiliser les idées en développement à partir des planches composées pour les mettre en séquences. Création des storyboard, animatique 2D et 3D, dans le but de tester des mises en situations de personnages ou autres éléments dans un décors d'une manière séquencée décrivant des actions et intentions.

Aider les équipes décisionnaires et/ou les commanditaires à faire des choix éclairés en présentant le travail de préproduction qui permettra de définir techniquement les choix de déclinaison du contenu des planches à sélectionner dans l'objectif de superviser la production des assets à réaliser en phase de production

Présenter les planches finalisées et sélectionnées aux équipes de production qui ont été illustrées de manière méthodique décrivant de façon explicite les besoins techniques visuels à optimiser, organiser lors de la phase de production.

Repérer et analyser les points de divergences visuelles entre la phase de préproduction et la phase de production, en identifiant le type de divergences pour mesurer les besoins de correction dans le contexte du démarrage de la phase de production.

Contrôler et superviser les corrections de points de divergence en conduisant une veille visuelle auprès des équipes pour vérifier la bonne exécution des directives données aux équipes de production dans l'objectif de respecter le travail de conceptualisation.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise(s) en situation au travers d'un projet reconstitué à partir de cas d'entreprises

RNCP38600BC02 — Piloter et manager la production d'un film d'animation 3D et VFX ou d'un jeu vidéo

LISTE DE COMPÉTENCES

Organiser et évaluer le lancement de la production en analysant les besoins en termes de ressources matérielles, en identifiant les indicateurs de mesure pour optimiser la phase de production, en faisant une estimation sur les ressources humaines nécessaire, en délais et en temps de travail de manière à garantir le bon déroulement de la production et assurer un livrable qualitatif et quantitatif du projet de production du jeu vidéo ou du film

Lister et hiérarchiser les fonctions et les étapes de production dans un outil de tracking en identifiant tous les points de construction, d'organisation et d'évolution de la production dans l'objectif de performer le management des équipes.

Analyser les différents rendus quotidiens postés par les équipes de production afin de valider le respect des contraintes établies en phase de préproduction en comparant les états d'avancement et les points de divergences intervenant au moment de la production.

Proposer des corrections visuelles par over painting et/ou par des commentaires textuels indiqués dans l'outil de tracking afin de permettre aux équipes de production de réviser et de corriger les éléments de production.

Organiser l'encadrement de la production des assets à partir des documents de suivi de gestion de projet mis en

place par les équipes, en assurant une production cohérente respectant les délais et les budgets alloués, les contraintes liées aux effets spéciaux de manière à mener à bien la production des assets afin d'intégrer les scènes produites au fur et à mesure des avancées du film ou du jeu vidéo

Suivre et superviser les enjeux techniques et humains des états d'avancement et de la qualité de la production des ressources numériques visuelles en anticipant les obstacles de manière à garantir le respect des deadlines défini par la production de manière à livrer les assets dans les délais impartis définis dans le document de gestion de projet

Analyser en permanence la production visuelle artistique de l'ensemble du projet en s'assurant au travers de reporting et de tableaux la cohérence des réalisations effectuées, de vérifier si les exigences émanant des concept artist sont comprises et respectées et le cas échéant prendre les mesures nécessaires en cas de besoin.

Organiser une veille permanente sur le travail des équipes de réalisation en mettant en place des procédures de communication auprès de l'ensemble des acteurs internes et externes impliqués dans les réalisations de manière à surveiller la qualité produite en fonction des exigences de la production et de mesurer l'état d'avancement dans la construction des assets

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise(s) en situation au travers d'un projet reconstitué relatif à la gestion, au pilotage et au management de projet d'une production game art et film d'animation

Mise en situation pratique et simulée dans l'encadrement d'une conduite de supervision des équipes de production des assets

RNCP38600BC03 — Modéliser et animer les contenus visuels et les effets spéciaux

LISTE DE COMPÉTENCES

Créer des éléments visuels en 3D en analysant et interprétant les concepts validés en phase de préproduction afin de produire à partir de logiciels pour modéliser des modèles 3D en haute définition des environnements, des accessoires et des personnages en adaptant sans cesse les effets spéciaux définis et attendus par la réalisation.

Concevoir et animer des effets spéciaux réalistes et crédibles en collaboration avec l'équipe de production pour créer des scènes avec des effets spéciaux en utilisant des techniques pour simuler des particules, des fluides, des explosions..., et pour corriger la couleur des effets visuels à l'aide d'outils de correction de couleur afin de s'assurer qu'ils correspondent à l'ambiance et au ton général de la production.

Concevoir et scripter des outils virtuels pour optimiser le processus de travail (Technical Artist) des équipes de production en détectant les tâches répétitives, les étapes clés et les points de friction, de manière à intégrer dans les logiciels utilisés par la production les workflows et l'automatisation des tâches répétitives de manière à optimiser la qualité de la production.

Tester et accompagner les équipes de production (technical Artist) pour garantir et évaluer la bonne utilisation des outils créés et améliorer leurs efficacités en élaborant une stratégie de tests pour vérifier le bon fonctionnement des outils virtuels et de tester pédagogiquement les équipes de production dans leurs exploitations et le cas échéant détecter les dysfonctionnements de manière à garantir la bonne utilisation des outils et améliorer leur efficacité.

Organiser des systèmes de contrôles pour animer les contenus visuels produits en identifiant les éléments interactifs à traiter de manière à développer des systèmes de manipulations UI/UX dans l'objectif de permettre aux utilisateurs d'interagir avec ces éléments, en testant et le cas échéant effectuer le débogage des logiciels appliqués pour s'assurer les attentes soient conformes sur techniques et fonctionnelles dans l'animation des assets.

Réaliser le skinning sur l'ensemble des systèmes de manipulation des personnages à animer, en concevant et en distribuant les enveloppes virtuelles pour permettre une déformation fluide du maillage polygonal de manière à garantir un contrôle précis des mouvements du personnage animé dans le contexte d'un jeu vidéo ou d'un film d'animation

Animer des objets ou des personnages en utilisant les techniques d'animation Key Frame et de motion capture proposé par des logiciels d'animation 3D tel que Blender pour définir et enregistrer les mouvements en fonction des attentes des scènes définies par les équipes de production

Animer les expressions faciales et les mouvements musculaires du corps en utilisant la technique Blend Shape à partir d'un logiciel d'animation 3D et d'un langage de programmation de scripts pour créer une animation visuelle adaptée aux contraintes des caméras et de l'environnement de la scène afin de les rendre plus vivants, expressifs et captivants la création et l'animation des personnages en 3D et de dans le domaine du film d'animation et du jeu vidéo.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Cas pratique mettant en scène des créations digitales d'assets pour les effets spéciaux

RNCP38600BC04 — Créer des rendus visuels animés dans l'espace d'un film d'animation (spécialisation Film d'animation 3D et VFX)

LISTE DE COMPÉTENCES

Modéliser des assets en 3D dans une forme simplifiée et/ou sélectionner des éléments préfabriqués en les achetant sur des plateformes dédiées puis en réalisant des cleaning et adaptations de ces éléments en fonction de la contrainte de la production de manière à les intégrer dans un contexte de scène et de prévisualisation.

Agencer et animer les éléments 3D modélisés ou préfabriqués, en paramétrant les caméras virtuelles de manière à optimiser les besoins en productions d'assets et les besoins d'animation afin de satisfaire les attentes de cadrages par les directives artistiques définies en phase de préproduction dans l'espace 3D des scènes imaginées

Paramétrer les sources d'éclairage dans le logiciel des rendus en plaçant les sources d'éclairage dans l'espace et scènes 3D pour produire et renforcer les intentions données par le scénariste (ou commanditaire) de manière à venir renforcer la dramaturgie en éclairant les assets 3D

Positionner des éclairages sur les assets individuellement puis globalement sur les scènes 3D pour mesurer l'impact de la lumière sur les matériaux qui habillent les assets en effectuant des tests de manière à respecter les contraintes définies en préproduction

Mettre en lumière le contexte global de la production en s'assurant par l'exploitation de logiciels de modélisation 3D de la bonne luminosité, des ombres et des couleurs ainsi que la bonne utilisation de techniques propres au lighting dans l'objectif de créer un produit final réaliste et en concordance avec les exigences du scénariste dans le champ de l'animation 3D et VFX

Rassembler les différents éléments d'une production tels que les images de fond, les personnages, les effets spéciaux...afin de créer un univers cohérent et harmonieux en utilisant des logiciels de compositing et de rendu dans l'objectif de créer un univers final harmonieux et esthétique répondant aux exigences du scénariste ou du commanditaire

Superviser les paramétrages IT sur les logiciels de rendu d'images pour gérer et surveiller les aspects informatiques liés à la production de rendu d'images en exploitant des techniques liées à la gestion de la file d'attente rendu sur un parc informatique afin d'assurer la qualité et l'efficacité de la production en garantissant des rendus fiables et en temps voulu pour les projets.

Gérer la distribution efficace et optimale des rendus en utilisant une infrastructure informatique interne et/ou externe adéquate permettant l'exploitation de techniques sur des logiciels de production et des techniques en gestion de la file d'attente des rendus de manière à démontrer une qualité sur la rapidité et le temps de traitement optimal pour garantir une performance régulière et fiable des rendus pour la production

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Cas pratique basé sur une réalisation concrète et aboutie, amenant la production d'animatiques pour l'option 3D et VFX

Cas pratique basé sur une situation réelle ou reconstituée, amenant la production d'une restitution sur les rendus du contenu visuel attendu en film d'animation 3D et VFX

RNCP38600BC05 — Créer des rendus visuels animés en temps réel dans le cadre d'un jeu vidéo (spécialisation Game Art)

LISTE DE COMPÉTENCES

Modéliser des assets en 3D dans une forme simplifiée, et/ou sélectionner des éléments préfabriqués en les achetant sur des plateformes dédiées pour les préparer : cleaning et adaptation des éléments achetés en fonction de la contrainte de la production afin de les intégrer dans le moteur de jeu vidéo.

Concevoir l'aménagement dans l'espace 3D des scènes imaginées du jeu vidéo en plaçant et agençant les éléments modélisés ou préfabriqués dans l'objectif de respecter le cadre déterminé par les équipes de level designer, animer les caméras et/ou les éléments mobiles pour anticiper les éléments à modéliser et optimiser les besoins en production d'assets visible dans le potentiel champ de vision d'un point de vue utilisateur /joueur.

Paramétrer les sources d'éclairage dans le moteur du jeu vidéo à partir des consignes données par le scénariste, le game designer et le level designer qui entendent renforcer les intentions du jeu en choisissant et en plaçant des types de simulations de lancers de rayons pour créer en temps réel des effets d'ombres et de lumières

Tester et ajuster les éclairages dans les scènes 3D du jeu vidéo en respectant les contraintes définies en préproduction de manière à animer les sources de lumière sur les assets par des rendus de créés en 2D par des light-map ou des cache-map

Réduire le nombre de polygones des assets de manière à optimiser le contenu visuel en identifiant les zones de surcharge de polygones qui viendront interférer sur la performance du jeu en termes de temps de chargement et de rendu d'images sans compromettre la qualité visuelle finale des interactivités du jeu

Exploiter des logiciels spécialisés dans le stockage et la gestion des informations d'éclairage pour assurer une organisation efficace des données et des informations d'éclairage des scènes dans le cadre d'une production en game art, en respectant les attentes et les normes du client.

En collaboration avec le level designer, gérer la répartition des assets et dupliquer les textures des scènes avec habillage optimal en utilisant des techniques avancées de duplication et de répartition assistée pour optimiser la production de jeux vidéo.

Gérer la répartition des assets et dupliquer les textures des scènes d'habillage de manière optimale en utilisant des techniques avancées de duplication et de répartition assistée notamment le trim sheet et le scattering, pour optimiser la répartition des assets et des textures afin de respecter les normes et les attentes de la production finale du jeu vidéo.

Paramétrer le moteur de rendu en temps réel, notamment l'Unreal Engine, pour réaliser dans le cadre d'une production game art des rendus de contenu interactif en temps réel dans l'objectif de produire un jeu vidéo de haute qualité et correspondant aux attentes du scénariste.

Appliquer des filtres et des effets de post-traitement en temps réel avec la mise en application d'un prototype jouable pour réaliser des rendus de contenu interactif de qualité graphique supérieure dans le but de vérifier le bon fonctionnement du jeu et de produire des effets immersifs et attractifs conformes aux attentes du scénariste ou commanditaire.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Cas pratique au travers d'un projet reconstitué pour créer une maquette de scènes pour l'option game art

Cas pratique basé sur une situation réelle ou reconstituée, amenant la production d'une restitution sur les rendus du contenu visuel attendu en game art

RNCP38600BC06 — Activité transversale à toutes les activités : démarche inclusive

LISTE DE COMPÉTENCES

Mettre en place une démarche d'inclusion en fournissant les moyens techniques, humains et émotionnels nécessaires à l'aménagement du poste de travail afin de fournir une bonne intégration au sein des équipes et de leurs activités au quotidien

Aménager le temps de travail des personnes en situation de handicap à partir des conseils du référent handicap attiré en interne et éventuellement externe dans l'objectif de respecter les conditions de travail et mesurer le niveau de pénibilité du collaborateur concerné

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation reconstituée à partir d'un cas réel d'entreprise décrivant une adaptation d'inclusion d'une PSH au sein d'un service

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Les secteurs de l'audiovisuel et du multimédia : cinéma d'animation, publicité, communication, game art

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

CG artist infographiste

Modéleur 3D

Character artist 3D (créateur de personnage en 3D)

Environment artist 3D (créateur de décors, environnements en 3D)

Props artist 3D (créateur d'éléments pouvant être liés aux personnages ou environnements 3D d'un jeu vidéo)

FX artist/VFX artist (créateur d'effets visuels)

Cinematic artist

Lighting artist

3D Animator

Rig/Setup Artist

Level Artist

3D artist

Technical artist
Blend shape Artist
Surfacing Artist
Props Artist
Cloth Artist
Groom Artist
3D animator
Render Wrangler
Compositing artist
3D Generalist/CG general artist
CG supervisor
Previz artist

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 continue, Apprentissage, Contrat de professionnalisation, VAE

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

Satisfaire l'entretien et le test d'entrée

PRÉREQUIS À LA VALIDATION

Les prérequis pour accéder à la certification sont :

- Avoir suivi la formation ou
- Avoir fait aboutir le livret 2 VAE remis au plus tard un mois avant la date des épreuves de la certification.

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

2 Professionnels en exercice dans le métier

1 Représentant de la certification

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	9 157 €
Selon la branche	7 000 € – 12 000 €
Prise en charge	Branches concernées
9 157 €	Valeur par défaut · 202 branches
12 000 €	CPNE de l'édition de livres, de l'édition phonographique et de l'édition de musique, CPNEF de la Branche des organismes de formation, CPNEF des Espaces de Loisirs, d'Attractions et Culturels (ELAC), CPNEFP commerces quincaillerie, CPNEFP des commerces de gros
10 683 €	CPNEFP de l'enseignement privé indépendant, CPNEFP de la Restauration rapide
11 446 €	CPNE Travail Temporaire
9 900 €	CPNEF de l'audiovisuel
8 500 €	CPNE de l'ingénierie, des services informatiques et du conseil
7 000 €	CPNEFP de la métallurgie

Base légale

Date de décision	09/02/2024
Durée de l'enregistrement	3 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	09/02/2027
Date de dernière délivrance possible	09/02/2031

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2022	54	0	85 %	93 %
2021	51	0	84 %	98 %
2020	65	2	83 %	92 %
2019	37	0	100 %	100 %

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP30729, RNCP30731

CORRESPONDANCES (PAR BLOCS)

RNCP30729, RNCP30731, RNCP35283, RNCP36842, RNCP37195

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

<https://www.new3dge.com/cursus-specialisation-3d-vfx>

<https://www.new3dge.com/cursus-specialisation-game-art>

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 06/2028

Catalogue des formations en apprentissage — réseau des Carif-Oref. Sans frais pour l'alternant : formation financée par l'OPCO de la branche (NPEC).