

Réalisateur 3D

RNCP39256 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Code(s) NSF	320v, 323
Formacode(s)	46003, 46276, 46251
Code(s) ROME	E1205, E1104, L1304
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	27/06/2024
Date d'échéance	27/06/2027

Certificateur(s)

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

Partenaires habilités

11 organismes habilités, d'après la liste publiée par France compétences : 11 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 LE HAVRE	93443391300019	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 REIMS	94992402100015	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
OUEST CONCEPT ET ENSEIGNEMENT	34752589100011	Former et organiser l'évaluation

Liste complète des 11 partenaires habilités : <https://data.aktaconseil.fr/certifications/rncp39256-realisateur-3d/partenaires>

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

L'industrie de la réalisation 3D est en constante évolution, avec des avancées technologiques rapides et des demandes changeantes du marché. Le réalisateur 3D joue un rôle essentiel dans plusieurs phases de la création artistique, technique et organisationnelle d'une production en 3D, que ce soit un film d'animation, une séquence publicitaire, un jeu vidéo, etc. Il contribue à la préparation, à la mise en œuvre et/ou à la finition du produit. Les concepts clés de ce domaine comprennent la conception, la modélisation et l'animation, mettant en avant l'univers graphique animé en 3D et l'interaction. Le réalisateur 3D assume de nombreuses responsabilités tout au long du

processus de création visuelle 3D

La certification Réalisateur 3D vise à garantir que ses titulaires possèdent les compétences nécessaires pour produire des contenus de haute qualité, conformes aux évolutions attendues par le marché. Les titulaires de cette certification démontrent un véritable savoir-faire et sont perçus comme des professionnels hautement qualifiés, ce qui renforce leur employabilité et la confiance des employeurs et des clients.

ACTIVITÉS VISÉES

Définition des objectifs du projet de production 3 D avec le client

Organisation de l'équipe projet de production 3 D

Planification des étapes de la production 3D

Gestion du projet de production 3D

Communication avec les parties prenantes du projet de production 3D

Rédaction du contenu éditorial et d'un scénario dans le cadre d'une production 3D

Préparation au montage son d'une production 3D

Réalisation du montage son dans le cadre d'une production 3D

Réalisation d'un pré-montage : (Layout 2D et 3D)

Création de planches de références dans le cadre d'une production 3D

Modélisation d'objets, de décors, et de personnages virtuels dans le cadre de la production d'un projet de réalisation 3D

Création de l'habillage et du texturage des éléments dans une production 3D

Mise en place de l'éclairage et positionnement des caméras pour une production 3D

Combinaison des différentes étapes de la création 3D

Préparation du rendu

Développement des effets spéciaux (VFX) 3D

Combinaison des éléments individuels générés (Compositing)

Encodage de la production 3 D

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Déterminer les objectifs du projet de production 3D d'un client afin de cadrer les éléments du projet qui permettront de répondre au cahier des charges

Identifier les ressources nécessaires au projet de production 3D d'un client : afin de relever les éventuelles contraintes et planifier son projet

Constituer les équipes de création et de production 3D afin de coordonner le projet de production 3D

Ordonnancer les différentes tâches de création et de production 3D afin de présenter au client le planning de réalisation de la production 3D.

Evaluer les risques potentiels du projet de production 3D afin de mettre en place une gestion proactive des risques et garantir le succès du projet de production 3D

Planifier les différentes étapes de la production 3D afin de respecter les délais initialement prévus

Coordonner les différents acteurs de la réalisation (scénaristes, infographistes 3D etc.) afin de respecter le planning prévisionnel et les exigences du cahier des charges.

Evaluer le projet de production 3D au regard des éléments du cahier des charges afin valider la livraison du projet

Présenter un pré-projet de production 3D au client afin de prendre des décisions éclairées sur la direction à suivre selon les remarques du client

Rédiger des rapports intermédiaires destinés au client tout au long de la production afin d'effectuer les ajustements nécessaires en temps réel

Valider le cahier des charges final avec le client afin de confirmer le démarrage du projet

Rédiger le contenu éditorial de la production 3 D afin de présenter son pré-projet au client.

Rédiger le scénario de la production 3D afin de s'adapter au besoin et au contrainte de la production au regard de la demande client

Ecrire des séquences narratives 3D pour définir les cadrages des plans du futur film en 3D

Créer une bibliothèque de sons qui correspond à l'univers de la production 3D défini par le client afin de faciliter la collaboration avec les monteurs ainsi que les ajustements futurs

Aligner sommairement les éléments sonores essentiels provisoires avec les images afin de s'assurer que les animatiques sont compréhensibles et que les sons narratifs sont en place avec les évènements visuels principaux.

Ajouter des ambiances sonores provisoires afin de renforcer l'environnement visuel

Elaborer le storyboard détaillé de chaque séquence du script afin de planifier la mise en scène, les angles de caméra

et les transitions

Mettre en scène et composer les plans 2D en pour obtenir un aperçu du timing et des mouvements

Placer les éléments 3D dans la scène

afin d'obtenir un rendu 3D

Positionner les caméras virtuelles pour finaliser une animatique 3D

Préparer le design et la forme détaillée des éléments visuels qui serviront de support à l'étape de modélisation afin de créer des planches visuelles pour la production

Vérifier les proportions des gabarits de personnages et/ou des objets afin de s'assurer qu'ils pourront bouger, se plier, s'animer et interagir avec leur environnement lorsqu'ils seront réalisés en 3D.

Réaliser les croquis d'expressions faciales des personnages qui serviront de gabarit au morphing 3D afin de sécuriser la retranscription de l'intégralité des expressions attendues dans à la production 3D

Exploiter les outils informatiques associés et adaptés (logiciels de modélisation) afin créer ses objets ou personnages virtuels

Construire en relief afin de créer une géométrie efficace pour acquérir le "volume"

Créer un modèle tri-dimensionnel virtuel d'un objet physique afin de préparer sa modélisation

Réaliser des personnages ou des décors en intégrant les contraintes techniques liées au support de diffusion (jeu vidéo, film, réalité virtuelle, ...) pour simuler un rendu

Interpréter des plans, des dessins, d'images existantes, des photos afin de réaliser des formes sculptées en 3D (objets, personnages, lieux)

Obtenir un effet réaliste en appliquant les fonctionnalités des outils infographiques associés afin d'obtenir un rendu photoréaliste des volumes

Dessiner et peindre à la main dans les logiciels dédiés, les textures des objets 3D pour présenter un rendu répondant au cahier des charges de la production 3D

Ajuster les lumières virtuelles en dosant leur intensité et les ombres afin de mettre en valeur des personnages, des accessoires et des décors et d'obtenir l'ambiance souhaitée dans la production 3D

Sélectionner les positions stratégiques des caméras dans la scène en les positionnant à des angles qui favorisent la narration et mettent en valeur les points clés de la production 3D.

Définir le mouvement et les trajectoires des caméras afin de contribuer à la création d'une séquence visuelle cohérente et immersive de la production 3D.

Concevoir la « machinerie » 3D nécessaire à l'animation afin de déterminer les étapes de la création 3

Créer les squelettes fonctionnels des personnages (Rigging), les divers contrôleurs faciaux et corporels et la « chair » virtuelle (Skinning)

afin de permettre l'articulation de ses organes en vue de son animation

Créer les contrôleurs mécaniques des accessoires animables (vaisseau spatial, armure high-tech) afin de les mettre en action dans un environnement 3 D

Animer les personnages et les accessoires principaux animables en respectant les 12 principes fondamentaux d'animation dans chaque plan conçu à l'étape de pré-production – Layout 3D sonorisé afin de construire une animation finale cohérente au plan à animer

Générer les images brutes à partir d'un logiciel de rendu 3D afin de respecter la cadence définie pour le produit fini (24 images /seconde pour le cinéma ; de 12 à 25 images secondes pour la TV, le jeu vidéo ou la diffusion digitale

Combiner les différentes passes afin de créer une image finale cohérente et esthétique

Ajouter des effets spéciaux (Pluie, Vent, Brouillard, Neige, Poils, Cheveux, Vêtements...) afin de créer des effets « naturels » ou « d'habiller » les personnages et leur environnement dans la scène 3D

Organiser les différents éléments de la scène pour obtenir des combinaisons esthétiques

Recombinaison des différentes parties de suites d'images de la production 3D afin qu'ils s'intègrent naturellement dans la scène et améliore le réalisme de la scène

Finaliser le montage son de la production 3D afin de présenter une expérience audio immersive et de haute qualité

Vérifier que le projet 3D est prêt pour la distribution afin de procéder à l'encodage

Sélectionner le format de sortie de la production 3D pour assurer une diffusion selon les différents médias

Configurer les paramètres d'encodage (résolution, taux de compression, débit binaire, codec vidéo, codec audio...) afin d'assurer la qualité du rendu final de la production 3D

Sauvegarder les fichiers source et les projets associés de la production 3D afin d'apporter d'éventuelles modifications futures ou créer d'autres versions dans des formats différents

Blocs de compétences

RNCP39256BC01 — Concevoir et gérer un projet de production 3 D

LISTE DE COMPÉTENCES

Déterminer les objectifs du projet de production 3D d'un client : en examinant le contexte dans lequel le projet sera utilisé; en identifiant son public cible; en détectant les exigences spécifiques pouvant influencer le projet; en répertoriant les différentes étapes de la production 3D et les livrables afin de cadrer les éléments du projet qui permettront de répondre au cahier des charges

Identifier les ressources nécessaires au projet de production 3D d'un client : en évaluant le budget disponible; en estimant les délais; en considérant les besoins en termes de ressources humaines; en sélectionnant les moyens techniques afin de relever les éventuelles contraintes et planifier son projet

Constituer les équipes de création et de production 3D, en évaluant les compétences nécessaires et le niveau d'expertise, en proposant une méthodologie de travail, en déterminant les indicateurs de performance pour chaque étape du projet, en présentant les rôles de chacun, afin de coordonner le projet de production 3D

Ordonnancer les différentes tâches de création et de production 3D, en prenant en compte toutes les étapes du projet (de la conception créative à la livraison), en évaluant les délais pour chacune d'entre elles, en les répartissant entre les différents acteurs afin de présenter au client le planning de réalisation de la production 3D.

Evaluer les risques potentiels du projet de production 3D; en anticipant sur un dépassement de budget; en prévoyant dans son planning un éventuel retard dans les délais; en identifiant les difficultés techniques qui pourraient survenir (liées à l'utilisation de technologies et à une situation de handicap); afin de mettre en place une gestion proactive des risques et garantir le succès du projet de production 3D

Planifier les différentes étapes de la production 3D en tenant compte : de la chronologie des actions à mener; des ressources à disposition; des tests et ajustements potentiels à réaliser afin de respecter les délais initialement prévus

Coordonner les différents acteurs de la réalisation (scénaristes, infographistes 3D etc.): en établissant un canal de communication adapté au contexte; en communiquant sur les mises à jour, les états d'avancement, les difficultés rencontrées, en clarifiant le rôle et les responsabilités de chacun, en utilisant un outil de gestion de projet, en collaborant en temps réel grâce à l'utilisation de plateformes partagées pour stocker les fichiers, en veillant à limiter son impact environnemental, en tenant compte des situations de handicap afin de respecter le planning prévisionnel et les exigences du cahier des charges.

Evaluer le projet de production 3D au regard des éléments du cahier des charges: en définissant des indicateurs de performance; en comparant la production finale aux attendus initiaux; en s'assurant que le design inclusif a été intégré afin valider la livraison du projet de production 3D

Présenter un pré-projet de production 3D au client en : détaillant, le storyboard (séquences d'illustration), les rendus de personnages, objets, décors, etc., les maquettes virtuelles, les échantillons de textures ou couleur, les animatiques, les exemples d'éclairages et d'effets spéciaux, le planning prévisionnel; en utilisant des outils de communication visuels interactifs ou non afin de prendre des décisions éclairées sur la direction à suivre selon les remarques du client

Rédiger des rapports intermédiaires destinés au client tout au long de la production en réalisant un état des lieux de l'état d'avancement et comparant aux objectifs définis afin d'effectuer les ajustements nécessaires en temps réel.

Valider le cahier des charges final avec le client en exploitant les résultats d'une veille sur les tendances et outils, en obtenant son approbation sur l'ensemble des éléments, y compris le planning et le budget afin de confirmer le démarrage du projet

MODALITÉS D'ÉVALUATION

A partir d'une demande client, réelle ou reconstituée, le candidat présente, à l'écrit et à l'oral, devant un jury de professionnels, un dossier de conception d'une production 3D

RNCP39256BC02 — Réaliser les étapes de pré-production 3D

LISTE DE COMPÉTENCES

Rédiger le contenu éditorial de la production 3 D en précisant : la description de la production, ses objectifs, son scénario, ses personnages, ses décors, des images et des vidéos qui illustrent la production, les enjeux de la production afin de présenter son pré-projet au client.

Rédiger le scénario de la production 3D en : utilisant les techniques d'écriture adaptées, respectant le découpage en séquences, décrivant l'ensemble des actions, en concevant les dialogues, tenant compte des aspects visuels (espace tridimensionnel, mouvement de caméra et effets visuels), intégrant les limitations techniques de la 3D afin de

s'adapter au besoin et au contrainte de la production au regard de la demande client

Ecrire des séquences narratives 3D en : développant un esprit créatif et imaginatif, décrivant les scènes de manière détaillée, prenant en considération les émotions et l'ambiance à véhiculer, utilisant des éléments sonores (musique, voix off, ...) adapté au contexte pour définir les cadrages des plans du futur film en 3D

Créer une bibliothèque de sons qui correspond à l'univers de la production 3D défini par le client en : utilisant les techniques de spatialisation sonore, expérimentant les effets sonores 3D en collaboration avec les concepteurs sonores, documentant les choix sonores, les réglages et les processus utilisés afin de faciliter la collaboration avec les monteurs ainsi que les ajustements futurs

Aligner sommairement les éléments sonores essentiels provisoires avec les images en utilisant des points de synchronisation clés afin de s'assurer que les animatiques sont compréhensibles et que les sons narratifs sont en place avec les événements visuels principaux.

Ajouter des ambiances sonores provisoires en : utilisant des bruits de fonds, des ambiances ou tout autres éléments sonores, créant une atmosphère réaliste afin de renforcer l'environnement visuel.

Elaborer le storyboard détaillé de chaque séquence du script en identifiant les besoins narratifs, les personnages les lieux et les événements clés du scripts, en représentant visuellement chaque séquence afin de planifier la mise en scène, les angles de caméra et les transitions

Mettre en scène et composer les plans 2D en : créant une animatique simple, incluant les éléments sonores pour obtenir un aperçu du timing et des mouvements

Placer les éléments 3D dans la scène en respectant la mise en scène définie dans le script et en utilisant un logiciel de modélisation afin d'obtenir un rendu 3D

Positionner les caméras virtuelles en définissant les angles des caméras et les points de vue pour chacun des plans en s'assurant de la cohérence visuelle, animant les personnages ou les objets, synchronisant avec la piste sonore pour finaliser une animatique 3D

Préparer le design et la forme détaillée des éléments visuels qui serviront de support à l'étape de modélisation en exploitant les références visuelles issues d'une veille sectorielle (art, photographie, cinéma, jeux vidéo, ...), rassemblant des images capturant l'ambiance, le style et les éléments visuels, définissant les éléments visuels clés à intégrer (couleurs, palette architectural, textures, afin de créer des planches visuelles pour la production

Vérifier les proportions des gabarits de personnages et/ou des objets en : établissant des normes ou des règles de proportion selon le style artistique visé, s'assurant que les images de référence sont alignées avec les axes du logiciel de modélisation utilisé, comparant les gabarits avec les images de référence, utilisant des outils d'échelle et de transformation afin de s'assurer qu'ils pourront bouger, se plier, s'animer et interagir avec leur environnement lorsqu'ils seront réalisés en 3D.

Réaliser les croquis d'expressions faciales des personnages qui serviront de gabarit au morphing 3D en identifiant les points clés d'anatomie faciale (yeux, bouche, nez, sourcils) qui changent à chaque expression, accentuant les caractéristiques spécifiques propres à chaque expression, ajustant les détails, l'intensité et la positions des caractéristiques faciales, s'assurant que les transitions entre les différentes expression sont fluides afin de sécuriser la retranscription de l'intégralité des expressions attendues dans à la production 3D

MODALITÉS D'ÉVALUATION

A partir du cahier des charges d'un projet de production 3D, réel ou reconstitué, le candidat présente, à l'écrit et à l'oral, devant un jury de professionnels, le dossier de pré-production d'un projet 3D

RNCP39256BC03 — Réaliser la production d'une animation 3D

LISTE DE COMPÉTENCES

Exploiter les outils informatiques associés et adaptés (logiciels de modélisation) en prenant en compte les besoins spécifiques du type de modélisation afin créer ses objets ou personnages virtuels

Construire en relief en utilisant les principes de la topologie 3D afin de créer une géométrie efficace pour acquérir le "volume"

Créer un modèle tri-dimensionnel virtuel d'un objet physique en utilisant un logiciel dédié, appliquant des principes artistiques (équilibre, proportion, perspective, composition) afin de préparer sa modélisation

Réaliser des personnages ou des décors en intégrant les contraintes techniques liées au support de diffusion (jeu vidéo, film, réalité virtuelle, ...) grâce aux modes de création en géométrie 3D pour simuler un rendu

Interpréter des plans, des dessins, d'images existantes, des photos en utilisant les concepts de design, les intentions artistiques et les spécifications du projet afin de réaliser des formes sculptées en 3D (objets, personnages, lieux).

Obtenir un effet réaliste en : appliquant les fonctionnalités des outils infographiques associés, ajoutant des textures sur les formes sculptées lors de la modélisation, sélectionnant les matériaux adaptés au projet afin d'obtenir un rendu

photoréaliste des volumes

Dessiner et peindre à la main dans les logiciels dédiés, les textures des objets 3D pour présenter un rendu répondant au cahier des charges de la production 3D

Ajuster les lumières virtuelles en dosant leur intensité et les ombres afin de mettre en valeur des personnages, des accessoires et des décors et d'obtenir l'ambiance souhaitée dans la production 3D

Sélectionner les positions stratégiques des caméras dans la scène en les positionnant à des angles qui favorisent la narration et mettent en valeur les points clés de la production 3D.

Définir le mouvement et les trajectoires des caméras en : planifiant leur déplacement, les panoramiques les inclinaisons et autres animations, utilisant des courbes d'animation, ajustant la vitesse et l'accélération, gérant les espaces et l'interactivité entre les composantes des différentes animations afin de contribuer à la création d'une séquence visuelle cohérente et immersive de la production 3D.

Concevoir la « machinerie » 3D nécessaire à l'animation en diagnostiquant les modèles 3D (Personnages & objets spécifiques) afin de déterminer les étapes de la création 3

Créer les squelettes fonctionnels des personnages (Rigging), les divers contrôleurs faciaux et corporels et la « chair » virtuelle (Skinning) en utilisant les logiciels spécifiques à la création 3D (blender, 3ds max ou équivalent) afin de permettre l'articulation de ses organes en vue de son animation

Créer les contrôleurs mécaniques des accessoires animables (vaisseau spatial, armure high-tech) en leur donnant des reliefs afin de les mettre en action dans un environnement 3 D

Animer les personnages et les accessoires principaux animables en respectant les 12 principes fondamentaux d'animation dans chaque plan conçu à l'étape de pré-production – Layout 3D sonorisé, en réunissant des références audiovisuelles d'une production existante ou en les créant d'après une interprétation personnelle filmée afin de construire une animation finale cohérente au plan à animer

MODALITÉS D'ÉVALUATION

A partir d'un dossier de pré-production d'un projet 3D, réel ou reconstitué, le candidat présente, à l'écrit et à l'oral, devant un jury de professionnels une animation 3D réalisée

RNCP39256BC04 — Mettre en œuvre les étapes de post-production d'une réalisation 3D

LISTE DE COMPÉTENCES

Générer les images brutes à partir d'un logiciel de rendu 3D en utilisant différentes passes (couleur, profondeur, ombres, réflexion, ...), produisant des fichiers numériques de calculs d'image afin de respecter la cadence définie pour le produit fini (24 images /seconde pour le cinéma ; de 12 à 25 images secondes pour la TV, le jeu vidéo ou la diffusion digitale

Combiner les différentes passes en : important les images générées dans un logiciel de compositing, ajoutant des effets visuel, ajustant la couleur, les corrections d'exposition, des effets de flou, afin de créer une image finale cohérente et esthétique

Ajouter des effets spéciaux (Pluie, Vent, Brouillard, Neige, Poils, Cheveux, Vêtements...) en utilisant de plug in ou logiciels (After Effects / Marvelous Designer / Realflow / Tyflow/ Phoenix FD/ Ornatix / Yeti) ou équivalents; adaptant ces effet selon les applications finales (film, jeux vidéo, animations, ...) afin de créer des effets « naturels » ou « d'habiller » les personnages et leur environnement dans la scène 3D

Organiser les différents éléments de la scène en : important les éléments du rendu 3D dans un logiciel de compositing (After effect, Nuke, Fusion ou équivalent), superposant les différentes couches individuellement, effectuant les ajustement spécifiques sur chaque couche (étalonnage des couleurs, contrastes,...) pour obtenir des combinaisons esthétiques.

Recombinaison des différentes parties de suites d'images de la production 3D en : utilisant les informations de profondeur (flou d'arrière-plan), intégrant les effets spéciaux (VFX) afin qu'ils s'intègrent naturellement dans la scène et améliore le réalisme de la scène

Finaliser le montage son de la production 3D en : important les éléments sonores pré-enregistrés, synchronisant ces éléments avec l'image, ajustant les niveaux sonores, ajoutant des effets sonores spatiaux, panoramique, éliminant les bruits indésirables, régulant les variations de niveau sonore pour qu'ils restent audibles dans toutes les conditions, afin de présenter une expérience audio immersive et de haute qualité

Vérifier que le projet 3D est prêt pour la distribution en s'assurant que toutes les étapes de la post-production ont été complétées afin de procéder à l'encodage

Sélectionner le format de sortie de la production 3D en tenant compte des exigences du projet et des formats à privilégier pour assurer une diffusion selon les différents médias

Configurer les paramètres d'encodage (résolution, taux de compression, débit binaire, codec vidéo, codec audio...) en

tenant compte de la destination de la production, procédant à des tests sur une courte séquence afin d'assurer la qualité du rendu final de la production 3D

Sauvegarder les fichiers source et les projets associés de la production 3D en les documentant afin d'apporter d'éventuelles modifications futures ou créer d'autres versions dans des formats différents

MODALITÉS D'ÉVALUATION

A partir d'un dossier de production d'un projet 3D, réel ou reconstitué, le candidat présente, à l'écrit et à l'oral, devant un jury de professionnels une bande démo professionnelle personnelle (DemoReel) contenant (en totalité ou en partie selon la spécialisation future qu'il souhaite exercer)

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 les organisations suivantes :

société de production audiovisuelle

studio de développement spécialisé dans la 3D

société d'édition multimédia

entreprise de post-production cinématographique

entreprise de développement de jeux vidéo

agence de communication et de publicité

cabinet d'architecte, de design, d'évènementiel

agence de design web

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Animateur 3D, Graphiste 3D, Infographiste 3D, 3D Artist, Props Artist, Environment Artist ,Designer graphique, Storyboarder, Coloriste, Modeleur / set up, personnages, Modeleur décors, Infographiste layout, Opérateur compositing / FX, Réalisateur 3D, Monteur, Testeur, Scénariste, Superviseur en animation, Directeur de l'animation, Directeur artistique, Chargé de production, Opérateur modélisation , Opérateur de rendu composition, Concepteur 3D.

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).

PRÉREQUIS À LA VALIDATION

Le candidat doit avoir obtenu une note moyenne de 12/20 aux épreuves de contrôle continu pour se présenter à l'examen certificatif.

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

3 professionnels de la 3D extérieurs à MJM GRAPHIC DESIGN qui exercent leur activité dans le métier visé, sans lien de subordination avec MJM GRAPHIC DESIGN

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	27/06/2024
Durée de l'enregistrement	3 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	27/06/2027
Date de dernière délivrance possible	27/06/2031

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2022	105	0	65 %	60 %
2021	116	0	74 %	72 %
2020	78	0	69 %	77 %

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP35775

CORRESPONDANCES (PAR BLOCS)

RNCP34349, RNCP35775, RNCP38600

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

<https://www.mjm-design.com/fr/formation/animation-3d-game>

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/39256/>

Où se former

Formations référencées	7
Organismes	7
Régions couvertes	5
Prix indicatif	2 100 € – 21 300 €
Durée	520 – 1560 h

Offre de formation — MonCompteFormation (Caisse des Dépôts), licence ouverte.

Se former en apprentissage

Formations en apprentissage	2
Organismes gestionnaires (CFA)	2
Organismes formateurs	2
Régions couvertes	2
Départements couverts	2
Organismes certifiés Qualiopi	1
Sessions	de 08/2026 à 08/2029

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

Entrées et sorties de formation

Entrées en formation	30
Parcours menés à terme	23
Taux d'achèvement	77 %
Période	09/2024 – 09/2026

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

Demande CPF — formations engagées

Dossiers CPF engagés	34
Montant total engagé	76 233 €
Coût moyen par dossier	2 242 €
Durée moyenne	197 h
Période	07/2024 – 08/2026
France compétences	87 %
OPCO	6 %
France Travail	4 %
Reste à charge titulaire	2 %
Compte d'engagement citoyen	0 %

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