

Concepteur 2D / 3D - Game Artist

RNCP39780 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Code(s) NSF	323
Formacode(s)	46251
Code(s) ROME	E1104, E1205
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	31/10/2024
Date d'échéance	31/10/2027

Certificateur(s)

GAME SUP · SIRET : 81885487900041

Partenaires habilités

2 organismes habilités, d'après la liste publiée par France compétences : 2 à former et organiser l'évaluation.

Organisme	SIRET	Habilitation
MANUEL RUIZ	50022739200031	Former et organiser l'évaluation
QUEST EDUCATION GROUP	83767023100021	Former et organiser l'évaluation

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Le métier de Game artist ou Concepteur 2D/3D s'inscrit dans le domaine du jeu vidéo (gaming).

Ce domaine d'activité fait partie de l'industrie, et tout spécialement du secteur d'activité qui regroupe les activités de conception et de production des logiciels de jeux (software) ainsi que le matériel (hardware). Il est constitué d'éditeurs et de studios de production, de grandes entreprises ainsi que de petites structures indépendantes.

L'industrie du jeu vidéo en France est en croissance exponentielle, grâce à sa créativité dans les logiciels et grâce aux achats croissants de consoles de jeu, de jeux mobiles et de plateformes de streaming. Le marché des jeux mobiles (sur smartphones) est également en plein essor, c'est dans ce cadre que la demande d'emploi de Concepteur 2D/3D ou Game Artist est devenu de plus en plus stratégique pour les studios de jeux vidéo et les créateurs de logiciels ludiques.

ACTIVITÉS VISÉES

Recherche graphique en vue de définir la direction artistique adaptée au concept de jeu et rédaction de la bible graphique

Conception et implémentation des éléments graphiques de jeu à destination d'un moteur de jeu temps réel

Livraison et organisation des protocoles d'amélioration du projet de jeu vidéo

Coordination de la production du projet de jeu vidéo

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Collecter des références réelles et artistiques en s'appuyant sur des éléments de veille artistique vidéo-ludique, cinématographique, illustrée, mais aussi culturelle, architecturale... adaptées au positionnement visuel et aux contraintes de budget et de temps du projet

Créer les recherches graphiques de pré-production en 3D et 2D des personnages, environnements, effets spéciaux,

d'interface utilisateur en s'appuyant sur les références collectées afin de déterminer l'intention, le style et leur l'impact artistique et ainsi, permettre leur réalisation future (Illustrations en pose de personnages, expressions, vue d'environnements, ambiance lumineuses et colorimétriques, effets atmosphériques, etc.)

Concevoir l'identité graphique du projet par le biais d'un ou plusieurs visuels de type « promotionnels » (key art, illustrations type affiche, etc.), afin d'apporter une identité documentaire utile à la promotion du jeu dans le respect du positionnement visuel et du cahier des charges

Composer la bible graphique du projet intégrant les informations générales, le contexte, les influences, les références artistiques triées, les recherches graphiques réalisées en préproduction, afin de transmettre l'intention du projet aux équipes en adéquation avec celle du commanditaire, dans le respect des contraintes initialement définies dans le cahier des charges

Concevoir un ou plusieurs éléments de production graphiques en 3D/2D nécessaires au développement du projet de jeu vidéo au moyen d'utilisation de logiciel spécifique, afin de traduire les préconisations définies dans la bible de Game Design, le cahier des charges et les recherches artistiques réalisées dans la Bible Graphique

Concevoir l'habillage des niveaux de jeu en effectuant l'application de textures, l'éclairage et la mise en surface, en définissant l'ambiance à l'intérieur du moteur de jeu à l'aide des outils du moteur de jeu temps réel, afin de traduire les préconisations définies dans la bible de Game Design, le cahier des charges et les recherches artistiques réalisées dans la Bible Graphique

Réaliser l'expérience visuelle et artistique complète pour l'utilisateur en implémentant les éléments graphiques 3D/2D produits (Personnages, objets, environnements, effets spéciaux, interface utilisateurs, logos, polices de caractères, charte graphique, etc.) à l'intérieur du moteur de jeu dans le respect des contraintes techniques de ce dernier

Effectuer des vérifications des éléments produits par le biais de protocoles de « reviews » avec le commanditaire et la direction, pour contrôler et évaluer l'expérience visuelle, et permettre d'identifier des éventuels dysfonctionnements techniques (Problématique de texture floue, pincement de maillage 3D, etc.) et artistiques (Respect de la direction artistique, forme de la géométrie, proportions, colorimétrie problématique, texture non adaptée, etc.)

Rédiger le livrable intégrant les modifications et corrections souhaitées par le commanditaire, ainsi que les fichiers sources de création graphique et les fichiers finaux utilisés par le moteur de jeu temps réel

Co-rédiger avec la direction de production un planning général de production et le contenu des livrables par étapes du projet (milestones), via des outils de gestion de production, afin de cadrer le projet en cohérence avec les contraintes imposées par les bibles de Game Art et de Game Design

Coordonner une équipe par la mise en place d'une méthode de gestion de production tenant compte des problématiques de handicap ou spécificités individuelles, afin de garantir l'avancement et le respect des étapes du projet (milestones), en respectant les attentes en livrable du commanditaire

Formaliser un document de synthèse vulgarisant l'approche de travail par métier et la transposition de la direction artistique en réalité de production par le biais de visuels issues des phases préparatoires, de production 3D et/ou 2D et du résultat final, afin de justifier les choix effectués ainsi que la formulation d'un retour réflexif sur les axes d'amélioration futurs

Blocs de compétences

RNCP39780BC01 — Réaliser la conception artistique d'un projet de jeu vidéo

LISTE DE COMPÉTENCES

Collecter des références réelles et artistiques en s'appuyant sur des éléments de veille artistique vidéo-ludique, cinématographique, illustrée, mais aussi culturelle, architecturale... adaptées au positionnement visuel et aux contraintes de budget et de temps du projet

Créer les recherches graphiques de préproduction en 3D et 2D des personnages, environnements, effets spéciaux, d'interface utilisateur en s'appuyant sur les références collectées afin de déterminer l'intention, le style et leur l'impact artistique et ainsi, permettre leur réalisation future (Illustrations en pose de personnages, expressions, vue d'environnements, ambiance lumineuses et colorimétriques, effets atmosphériques, etc.)

Concevoir l'identité graphique du projet par le biais d'un ou plusieurs visuels de type « promotionnels » (key art, illustrations type affiche, etc.), afin d'apporter une identité documentaire utile à la promotion du jeu dans le respect du positionnement visuel et du cahier des charges

Composer la bible graphique du projet intégrant les informations générales, le contexte, les influences, les références artistiques triées, les recherches graphiques réalisées en préproduction, afin de transmettre l'intention du projet aux équipes en adéquation avec celle du commanditaire, dans le respect des contraintes initialement définies dans le

cahier des charges

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Pré-production d'un projet de jeu vidéo

Réalisation d'un concept graphique de jeu : à partir d'un cahier des charges d'un commanditaire fictif, le candidat réalise un document définissant la direction artistique d'un concept de jeu vidéo de type « Bible graphique » couvrant les différents besoins nécessaires à la définition visuelle du projet.

RNCP39780BC02 — Produire les éléments graphiques et techniques du projet de jeu vidéo

LISTE DE COMPÉTENCES

Concevoir un ou plusieurs éléments de production graphiques en 3D/2D nécessaires au développement du projet de jeu vidéo au moyen d'utilisation de logiciel spécifique, afin de traduire les préconisations définies dans la bible de Game Design, le cahier des charges et les recherches artistiques réalisées dans la Bible Graphique

Concevoir l'habillage des niveaux de jeu en effectuant l'application de textures, l'éclairage et la mise en surface, en définissant l'ambiance à l'intérieur du moteur de jeu à l'aide des outils du moteur de jeu temps réel, afin de traduire les préconisations définies dans la bible de Game Design, le cahier des charges et les recherches artistiques réalisées dans la Bible Graphique

Réaliser l'expérience visuelle et artistique complète pour l'utilisateur en implémentant les éléments graphiques 3D/2D produits (Personnages, objets, environnements, effets spéciaux, interface utilisateurs, logos, polices de caractères, charte graphique, etc.) à l'intérieur du moteur de jeu dans le respect des contraintes techniques de ce dernier.

Effectuer des vérifications des éléments produits par le biais de protocoles de « reviews » avec le commanditaire et la direction, pour contrôler et évaluer l'expérience visuelle, et permettre d'identifier des éventuels dysfonctionnements techniques (Problématique de texture floue, pincement de maillage 3D, etc.) et artistiques (Respect de la direction artistique, forme de la géométrie, proportions, colorimétrie problématique, texture non adaptée, etc.)

Rédiger le livrable intégrant les modifications et corrections souhaitées par le commanditaire, ainsi que les fichiers sources de création graphique et les fichiers finaux utilisés par le moteur de jeu temps réel

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Production d'éléments graphiques à destination d'un prototype de jeu

A partir d'un cahier des charges, d'une bible de Game Design et d'une bible graphique d'un commanditaire fictif, le candidat réalise un prototype temps réel de concept graphique et artistique de jeu-vidéo

RNCP39780BC03 — Coordonner la production d'un projet de jeu en co-organisation avec la direction de la production

LISTE DE COMPÉTENCES

Corédiger avec la direction de production un planning général de production et le contenu des livrables par étapes du projet (milestones), via des outils de gestion de production, afin de cadrer le projet en cohérence avec les contraintes imposées par les bibles de Game Art et de Game Design

Coordonner une équipe par la mise en place d'une méthode de gestion de production tenant compte des problématiques de handicap ou spécificités individuelles, afin de garantir l'avancement et le respect des étapes du projet (milestones), en respectant les attentes en livrable du commanditaire

Formaliser un document de synthèse vulgarisant l'approche de travail par métier et la transposition de la direction artistique en réalité de production par le biais de visuels issues des phases préparatoires, de production 3D et/ou 2D et du résultat final, afin de justifier les choix effectués ainsi que la formulation d'un retour réflexif sur les axes d'amélioration futurs

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Rapport d'expérience professionnelle (stage ou emploi pendant le parcours de formation)

Réalisation d'une documentation sur l'expérience professionnelle réalisée

Le rapport d'expérience professionnelle est un travail de synthèse qui permet au candidat de présenter les travaux et tâches réalisés.

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Secteur des métiers de l'image et du son, particulièrement du jeu vidéo (effets spéciaux, personnages animés, décors en 2D ou 3D...)

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Concept artist
3D artist généraliste
Level artist (création des niveaux de jeux)
Environment artist (création des décors)
Technical artist (techniques)
Lighting artist (éclairages)
Character artist (personnages)
Texture artist (création des textures)
Rigger (conception des squelettes des personnages)
Skinner (déformation des matières suite aux mouvements)
Animateur

RÈGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ

En France, le métier de Game Artist n'est pas directement réglementé mais il existe des principes et des bonnes pratiques à respecter pour exercer ce rôle dans l'industrie du jeu vidéo tels que respecter la "Non-Disclosure Agreement" (NDA), également appelée accord de confidentialité. Il s'agit d'un contrat juridique couramment utilisé dans l'industrie du jeu vidéo (et d'autres domaines). L'objectif principal d'un NDA est de protéger les informations confidentielles échangées entre les parties impliquées. Il s'agit de garantir que les informations sensibles, telles que les idées, les technologies, les données commerciales ou les secrets de fabrication, ne soient pas divulgués à des tiers non autorisés.

Dans ce cadre, le Game Artist est régulièrement amené à signer un accord de non divulgation d'information technique. En résumé, les NDAs sont essentiels pour protéger les intérêts des parties impliquées dans l'industrie du jeu vidéo, mais il est crucial de les rédiger soigneusement et de comprendre leurs implications légales (<https://www.gamedeveloper.com/business/full-disclosure-on-non-disclosure-agreements>).

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

Être titulaire d'une certification de niveau 5 dans le domaine du jeu vidéo et du multimédia pour un cycle de formation d'un an

Être titulaire d'une certification de niveau 4 tout domaine confondu pour un cycle de formation de 3 ans

Dérogation possible pour les candidats ne répondant pas aux conditions susmentionnées : test d'entrée ou un entretien (évaluation des connaissances en game art et des aptitudes en communication orale et écrite)

PRÉREQUIS À LA VALIDATION

Avoir suivi l'intégralité de la formation

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE, FORMATION CONTINUE, CONTRAT DE PROFESSIONNALISATION, VAE
2 membres internes et 2 membres extérieurs à Game Sup qui ne doivent pas avoir de lien personnel ou professionnel avec les candidats présentés aux épreuves

Base légale

Date de décision	31/10/2024
Durée de l'enregistrement	3 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	31/10/2027
Date de dernière délivrance possible	31/10/2031

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2021	13	0	83 %	83 %
2020	14	0	62 %	77 %

Liens avec d'autres certifications

CORRESPONDANCES (PAR BLOCS)
RNCP36533, RNCP36578, RNCP36744

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF
<https://game-sup.fr/bachelor-game-art-2d-3d>

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/39780/>

Où se former

Formations référencées	1
Organismes	1
Régions couvertes	0
Prix indicatif	3 300 €
Durée	200 h

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