

Expert en création numérique 2D/3D

RNCP39863 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 7
Code(s) NSF	320v
Formacode(s)	46276, 46257, 46339, 46251
Code(s) ROME	L1510, E1205, E1104
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	28/11/2024
Date d'échéance	28/11/2027

Certificateur(s)

ISART DIGITAL · SIRET : 42196749800062

Partenaires habilités

3 organismes habilités, d'après la liste publiée par France compétences : 3 à former et organiser l'évaluation.

Organisme	SIRET	Habilitation
AGR L'ECOLE DE L'IMAGE	88162399500019	Former et organiser l'évaluation
ISART DIGITAL	42196749800070	Former et organiser l'évaluation
ISART DIGITAL MONTREAL	—	Former et organiser l'évaluation

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

L'expert en création numérique 2D-3D a la charge de la création de contenu pour tous les médiums numériques 2D et 3D actuels et émergents (jeu vidéo, animation, réalité virtuelle, réalité augmentée). Il est capable d'analyser un brief, de préparer le travail de son équipe en adéquation avec ce dernier et en tenant compte des contraintes budgétaires et des enjeux de livraison. Il sait répartir les tâches, valider et transmettre le travail aux autres départements de fabrication. Sa connaissance complète de la chaîne de fabrication lui permet d'échanger, de communiquer facilement, de comprendre les problématiques des autres départements, de proposer des solutions, de les expliquer et de les implémenter rapidement dans son équipe.

Le métier est intrinsèquement lié aux évolutions technologiques et en prise constante avec les modifications des modes opératoires de production et des outils (middleware) associés. L'expert en création numérique voit donc son champ d'opportunités professionnelles évoluer régulièrement. Il est capable d'y répondre dans son secteur d'activité mais aussi dans de nombreuses industries connexes (Divertissement, Serious Game à objectif de formation, d'éducation ou de communication) et sur tous les médiums de marché (Console, Smartphone, Casque XR...).

L'arrivée des IA (intelligence artificielle) améliore les workflows, permettant à l'expert en création numérique de mieux préparer les éléments de pré production et d'affiner le travail de chaque département. Ainsi peut-il passer plus de temps sur des tâches créatives et managériales, travailler sur des nouveaux types de contenus, comme les narrations immersives et interactives.

Avec la possibilité de fabriquer plus vite et moins cher, de nouveaux secteurs vont s'ouvrir à l'animation 3D et au VFX (effets spéciaux), comme la communication, le documentaire, les réseaux sociaux, les agences de publicité, les clips musicaux, ainsi qu'une grande variété d'activités industrielles pour le suivi de production, le contrôle qualité et la

commercialisation.

ACTIVITÉS VISÉES

Les activités de l'expert en création numérique 2D/3D se répartissent en 4 ensembles :

Mise en oeuvre d'une veille technologique et artistique sur le marché de la 2D/3D

Veille et analyse du marché de la production de projets 2D/3D d'un point de vue artistique et technique.

Analyse et évaluation des solutions techniques (pipeline de production)

Conception artistique et préproduction d'une oeuvre numérique 2D/3D

Conception des éléments artistiques à produire

Validation des éléments techniques et opérationnels de la production d'un projet 2D/3D.

Création de contenus responsables et inclusifs

Traitement de l'accessibilité et prise en compte des situations de handicap

Management des équipes créatives et techniques 2D/3D

Analyse des compétences et répartition des tâches

Choix et mise en oeuvre des outils collaboratifs

Animation des équipes créatives et techniques

Mise en oeuvre de la RSE (Responsabilité sociale et environnementale) et sensibilisation citoyenne

Gestion de la production d'une oeuvre numérique 2D/3D

Option Animation 2D/3D & VFX :

Organisation de la chaîne de fabrication

Validation des éléments graphiques 2D/3D

Validation de la fabrication

Option Jeu vidéo (Game Art) :

Supervision de la production d'un jeu vidéo

Validation de la qualité artistique des éléments produits

Validation de l'intégration technique des éléments livrés

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Analyser les tendances artistiques et techniques de la production 2D/3D, grâce à un dispositif de veille sur les pratiques culturelles du domaine et à la fréquentation des salons, conférences et réunions professionnelles dédiées, dans le but d'enrichir la conception d'un projet de réalisation

Evaluer les systèmes d'organisation de la production observés sur le marché, en intégrant les nouveaux outils et solutions techniques, en vue de choisir un mode de production adapté au projet de réalisation 2D/3D

Valider les solutions retenues, sur la base d'un processus logique et structuré impliquant les personnes ressources, afin de garantir l'efficacité de la réalisation 2D/3D à venir

Traduire et structurer l'idée initiale d'une oeuvre numérique, sur la base d'une recherche documentaire et de l'analyse des attentes du commanditaire, en vue de valider un concept original

Déterminer les éléments graphiques à produire sur un projet 2D/3D, en vue de les valider au regard d'une cohérence d'ensemble

Prévisualiser la structure d'un projet 2D/3D, grâce à la mise en place simplifiée des éléments de production, afin de valider la direction artistique du projet

Analyser la structure et la direction artistique du projet en vue de valider le procédé de fabrication et l'organisation de la production

Identifier les ressources techniques et artistiques nécessaires au projet, dans le but d'élaborer un planning de production réaliste et une répartition des ressources cohérente

Former les équipes aux règles de conception de contenus responsables et d'éco production, en prenant en compte les impacts potentiels sur les publics fragiles, les objectifs de diversité et les nécessités de protection de l'environnement, afin de répondre aux obligations RSE de la production numérique 2D/3D

Mettre en oeuvre les recommandations du référentiel général d'amélioration de l'accessibilité (RGAA), dans le but de faciliter l'intégration des personnes handicapées au sein des équipes de réalisation

Identifier les compétences nécessaires à la réalisation des différentes parties du projet, en vue de déterminer d'éventuels besoins de formation technique

Assurer une répartition des tâches cohérente avec l'analyse des compétences, en vue de constituer les équipes, d'établir le planning et les feuilles de route

Identifier et mettre en oeuvre les outils numériques adaptés à la création d'oeuvres numériques 2D/3D, dans le but de fluidifier la réalisation

Assurer la cohésion des équipes créatives et techniques, en menant des entretiens individuels de définition des missions et des réunions d'équipes, en vue d'élever le niveau de compétences de chacun en matière de création numérique 2D/3D dans les différents contextes de mise en œuvre

Analyser les situations de travail de l'équipe de réalisation, dans le but de concevoir les mesures et outils adaptés aux situations de handicap

Concevoir et mettre en œuvre des pratiques de co-construction des processus de développement durable autour de la création numérique 2D/3D, en impliquant les parties prenantes par la conduite d'ateliers, dans le but de développer l'intelligence collective et la RSE

Créer l'adhésion des équipes créatives et techniques sur les questions de développement durable et de RSE, en s'appuyant sur des documents scientifiques et juridiques adaptés, afin de renforcer leur niveau de sensibilisation

- Option Animation 2D/3D & VFX :

Prendre en compte les contraintes de fabrication des éléments de la chaîne, dans le but d'optimiser la réalisation d'un film d'animation

Valider les tâches techniques demandées par l'équipe de production, en vérifiant leur faisabilité et la cohérence d'ensemble, en vue d'ajuster le planning de production

Utiliser les IA génératives en amont du travail de préparation, afin d'enrichir et de préparer les éléments graphiques à intégrer au projet

Conduire des réunions de validation des éléments graphiques 2D/3D, dans le but d'assurer la conformité artistique du projet avec les attentes du commanditaire

Superviser la direction d'acteurs (mise en place de la mécanique des personnages), l'éclairage et l'étape finale de fabrication (compositing), en interaction avec l'équipe graphique, afin d'optimiser la valeur ajoutée de chaque plan d'animation

Valider les effets spéciaux en accord avec l'univers artistique du projet, afin d'optimiser les rendus finaux

- Option Jeu Vidéo (Game Art) :

Piloter le déploiement et le respect des processus exécutifs en contexte de production, en menant des réunions régulières de validation du travail effectué, dans le but d'évaluer et de corriger les éventuels retards

Analyser les difficultés rencontrées dans les processus techniques et recenser les compétences disponibles, en vue de proposer des solutions à son équipe et d'ajuster le planning de production

Valider les livrables lors de réunions de gestion de production, en vérifiant la cohérence des éléments produits avec le travail de préproduction, afin d'assurer la qualité artistique du rendu final

Valider les tâches techniques demandées par l'équipe de production en vérifiant la cohérence technique des éléments livrés, afin de respecter le cahier des charges technico-artistique

Blocs de compétences

RNCP39863BC01 — Mettre en œuvre une veille technologique et artistique sur le marché de la 2D/3D

LISTE DE COMPÉTENCES

Analyser les tendances artistiques et techniques de la production 2D/3D, grâce à un dispositif de veille sur les pratiques culturelles du domaine et à la fréquentation des salons, conférences et réunions professionnelles dédiées, dans le but d'enrichir la conception d'un projet de réalisation

Evaluer les systèmes d'organisation de la production observés sur le marché, en intégrant les nouveaux outils et solutions techniques, en vue de choisir un mode de production adapté au projet de réalisation 2D/3D

Valider les solutions retenues, sur la base d'un processus logique et structuré impliquant les personnes ressources, afin de garantir l'efficacité de la réalisation 2D/3D à venir

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Evaluation sur étude de cas : l'évaluation est réalisée sur un exemple de projet de réalisation 2D/3D, avec rendu écrit individuel et présentation orale au jury

RNCP39863BC02 — Assurer la conception artistique et la préproduction d'une œuvre numérique 2D/3D

LISTE DE COMPÉTENCES

Traduire et structurer l'idée initiale d'une œuvre numérique, sur la base d'une recherche documentaire et de l'analyse des attentes du commanditaire, en vue de valider un concept original.

Déterminer les éléments graphiques à produire sur un projet 2D/3D, en vue de les valider au regard d'une cohérence d'ensemble.

Prévisualiser la structure d'un projet 2D/3D, grâce à la mise en place simplifiée des éléments de production, afin de valider la direction artistique du projet.

Analyser la structure et la direction artistique du projet en vue de valider le procédé de fabrication et l'organisation de la production.

Identifier les ressources techniques et artistiques nécessaires au projet, dans le but d'élaborer un planning de production réaliste et une répartition des ressources cohérente.

Former les équipes aux règles de conception de contenus responsables et d'éco production, en prenant en compte les impacts potentiels sur les publics fragiles, les objectifs de diversité et les nécessités de protection de l'environnement, afin de répondre aux obligations RSE de la production numérique 2D/3D.

Mettre en œuvre les recommandations du référentiel général d'amélioration de l'accessibilité (RGAA), dans le but de faciliter l'intégration des personnes handicapées au sein des équipes de réalisation.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle durant le stage en entreprise : Mise en situation professionnelle portant sur la direction artistique d'un projet 2D/3D, avec compte-rendu écrit intégré au rapport de stage et présentation orale au jury

RNCP39863BC03 — Manager des équipes créatives et techniques 2D/3D

LISTE DE COMPÉTENCES

Identifier les compétences nécessaires à la réalisation des différentes parties du projet, en vue de déterminer d'éventuels besoins de formation technique.

Assurer une répartition des tâches cohérente avec l'analyse des compétences, en vue de constituer les équipes, d'établir le planning et les feuilles de route.

Identifier et mettre en œuvre les outils numériques adaptés à la création d'œuvres numériques 2D/3D, dans le but de fluidifier la réalisation.

Assurer la cohésion des équipes créatives et techniques, en menant des entretiens individuels de définition des missions et des réunions d'équipes, en vue d'élever le niveau de compétences de chacun en matière de création numérique 2D/3D dans les différents contextes de mise en œuvre.

Analyser les situations de travail de l'équipe de réalisation, dans le but de concevoir les mesures et outils adaptés aux situations de handicap.

Concevoir et mettre en œuvre des pratiques de co-construction des processus de développement durable autour de la création numérique 2D/3D, en impliquant les parties prenantes par la conduite d'ateliers, dans le but de développer l'intelligence collective et la RSE.

Créer l'adhésion des équipes créatives et techniques sur les questions de développement durable et de RSE, en s'appuyant sur des documents scientifiques et juridiques adaptés, afin de renforcer leur niveau de sensibilisation.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mises en situation professionnelle en centre de formation : Le candidat à la certification anime l'équipe créative et technique dédiée au projet développé, avec compte-rendu écrit et présentation orale au jury.

RNCP39863BC04 — Piloter la réalisation d'une œuvre numérique 2D/3D : Option Animation 2D/3D et VFX

LISTE DE COMPÉTENCES

Prendre en compte les contraintes de fabrication des éléments de la chaîne, dans le but d'optimiser la réalisation d'un film d'animation.

Valider les tâches techniques demandées par l'équipe de production, en vérifiant leur faisabilité et la cohérence d'ensemble, en vue d'ajuster le planning de production.

Utiliser les IA génératives en amont du travail de préparation, afin d'enrichir et de préparer les éléments graphiques à intégrer au projet.

Conduire des réunions de validation des éléments graphiques 2D/3D, dans le but d'assurer la conformité artistique du projet avec les attentes du commanditaire.

Superviser la direction d'acteurs (mise en place de la mécanique des personnages), l'éclairage et l'étape finale de fabrication (compositing), en interaction avec l'équipe graphique, afin d'optimiser la valeur ajoutée de chaque plan d'animation.

Valider les effets spéciaux en accord avec l'univers artistique du projet, afin d'optimiser les rendus finaux.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle en centre de formation sur un projet de film d'animation réalisé en équipe, donnant lieu à soutenance orale individuelle devant le jury.

RNCP39863BC05 — Piloter la réalisation d'une œuvre numérique 2D/3D : Option Jeu Vidéo (Game Art)

LISTE DE COMPÉTENCES

Piloter le déploiement et le respect des processus exécutifs en contexte de production, en menant des réunions régulières de validation du travail effectué, dans le but d'évaluer et de corriger les éventuels retards.

Analyser les difficultés rencontrées dans les processus techniques et recenser les compétences disponibles, en vue de proposer des solutions à son équipe et d'ajuster le planning de production

Valider les livrables lors de réunions de gestion de production, en vérifiant la cohérence des éléments produits avec le travail de préproduction, afin d'assurer la qualité artistique du rendu final.

Valider les tâches techniques demandées par l'équipe de production en vérifiant la cohérence technique des éléments livrés, afin de respecter le cahier des charges technico-artistique

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle en centre de formation sur un projet de jeu vidéo réalisé en équipe, donnant lieu à soutenance orale individuelle devant le jury.

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

L'expert en création numérique 2D-3D peut entreprendre une carrière classique d'intégration dans des ETI, des PME et les Startup, ou bien créer lui-même son entreprise.

Selon la taille d'entreprise, il sera plus ou moins rapidement responsable d'une partie ou de la totalité des contenus de production, ainsi que de la gestion et de la coordination d'équipes. Son expertise est donc mise à profit selon les besoins de divers projets au sein d'une même entreprise.

Dans ce contexte, l'emploi salarié des experts en création numérique 2D/3D se développe majoritairement dans les studios de création de jeu vidéo et d'animation, ainsi que dans les startups spécialisées, sur le plan national comme international.

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

L'expert en création numérique 2D/3D est capable d'analyser un brief, de préparer le travail de son équipe en adéquation avec ce dernier et en tenant compte des contraintes budgétaires et des enjeux de livraison. Il sait répartir les tâches, valider et transmettre le travail aux autres départements de fabrication. Sa connaissance complète de la chaîne de fabrication lui permet d'échanger, de communiquer facilement, de comprendre les problématiques des autres départements, de proposer des solutions, de les expliquer et de les implémenter rapidement dans son équipe.

Il peut occuper les fonctions suivantes :

Artiste 2D/3D

Concept Artist

FX Artist

Game Artist

Technical Director

CG Generalist

3D Modeler

Les intitulés métiers peuvent également préciser la spécialisation de l'expert en création numérique 2D/3D, notamment (liste non exhaustive) :

Environment Artist

Character Artist

Crowd Artist

Lighting / Rendering Artist

Compositing Artist

RÈGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ

/

Marché du travail

Indicateurs au niveau des familles professionnelles (FAP) des métiers visés, agrégés au niveau national — France Travail / DARES (open data).

Tension de recrutement (DARES 2024)	Très faible (1/5)
Facteurs principaux	Non-attractivité salariale
Salaire médian (mensuel)	2 300 €
Familles professionnelles (FAP)	U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle · tension 1/5 (Très faible)
Projets de recrutement (BMO 2026)	3 755
Jugés difficiles à recruter	20 %
Emplois saisonniers	22 %
Familles professionnelles (FAP)	U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle

Voies d'accès

MODALITÉS D'ACCÈS
VAE

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION
Afin d'accéder au dispositif de formation, les candidats doivent satisfaire aux conditions suivantes :
être titulaire d'un baccalauréat ou d'un diplôme équivalent de niveau 4 du Cadre Européen des Certifications (CEC) permettant d'attester d'un bon niveau en français, mathématiques, sciences, culture générale ;
avoir au minimum un niveau A2 en anglais pour une entrée en 1re année (niveau B1 pour une entrée en année supérieure) ;
réussir la sélection sur dossier de candidature : CV, lettre de motivation, portfolio et entretien individuel.

PRÉREQUIS À LA VALIDATION
Pas de prérequis supplémentaires.

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE, FORMATION CONTINUE, APPRENTISSAGE, CONTRAT DE PROFESSIONNALISATION, VAE
Un représentant du certificateur ou de l'organisme de formation
Deux professionnels extérieurs à l'autorité de certification, dont l'un est nommé président du jury par les membres

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	8 696 €
Selon la branche	7 000 € – 9 881 €
Prise en charge	Branches concernées
8 696 €	Valeur par défaut · 197 branches
9 881 €	CPNE Casinos, CPNE de l'ingénierie, des services informatiques et du conseil, CPNE de l'édition de livres, de l'édition phonographique et de l'édition de musique, CPNEF de l'audiovisuel, CPNEF de la Publicité
9 005 €	CPNE FP Branche des magasins du Bricolage

8 813 €	CPNEFP Professions de la Photographie
8 775 €	CPNEFP de la branche des entreprises du bureau et du numérique (commerces et services)
8 600 €	CPNEFP de l'habillement, mercerie, chaussure et jouet
8 400 €	CPNEFP de la branche de la promotion immobilière
8 100 €	CPNE Banque
8 000 €	CPNE des industries de santé (CPNEIS)
7 697 €	CPNEFP de la blanchisserie, laverie, location de linge, nettoyage à sec, pressing et teinturerie
7 000 €	CPNEFP de la métallurgie

Base légale

Date de décision	28/11/2024
Durée de l'enregistrement	3 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	28/11/2027
Date de dernière délivrance possible	28/11/2031

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2022	78	0	87 %	93 %
2021	38	0	85 %	71 %

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP36132

CORRESPONDANCES (PAR BLOCS)

RNCP34932, RNCP36132, RNCP36842, RNCP38345

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

<https://www.isart.fr/diplomes/>

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/39863/>

Se former en apprentissage

Formations en apprentissage	1
Organismes gestionnaires (CFA)	1
Organismes formateurs	1
Régions couvertes	1
Départements couverts	1

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