

Infographiste 3D

RNCP39869 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Code(s) NSF	320m, 322t, 323
Formacode(s)	46003, 71154
Code(s) ROME	L1510, E1205
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	28/11/2024
Date d'échéance	28/11/2026

Certificateur(s)

STUDIO MERCIER. STUDIO M · SIRET : 32922456200952

EDUSERVICES · SIRET : 52282368100138

Partenaires habilités

6 organismes habilités, d'après la liste publiée par France compétences : 6 à former et organiser l'évaluation.

Organisme	SIRET	Habilitation
AFTEC	35119111900160	Former et organiser l'évaluation
ECO COM	48017681700066	Former et organiser l'évaluation
ESPL-ECOLE SUPERIEURE DES PAYS DE LOIRE	44344472400027	Former et organiser l'évaluation
IPAC	38416491900258	Former et organiser l'évaluation
STUDIO MERCIER, CIMEART	32922456200945	Former et organiser l'évaluation
STUDIO M, STUDIO MERCIER, ESIMODE	32922456200937	Former et organiser l'évaluation

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

L'infographiste 3D est un professionnel spécialisé dans la création de contenus graphiques en trois dimensions utilisant des logiciels spécifiques. Plus spécifiquement, l'infographiste 3D est un expert en communication visuelle, chargé de concevoir, réaliser et superviser la production de supports de communication pour des formats imprimés et numériques. Les missions d'un infographiste 3D sont

L'infographiste 3D intervient dans de nombreux domaines, ayant la possibilité de se spécialiser : cinéma d'animation, jeux vidéo, télévision, édition, communication, publicité, design, architecture (décoration intérieure, ameublement, immobilier...), industrie (ex. automobile) ou encore l'imagerie scientifique et le secteur médical.

Le métier d'infographiste 3D est varié, permettant de concevoir différents types de médias.

ACTIVITÉS VISÉES

En collaboration étroite avec le commanditaire (client interne ou externe), définition du concept et de la direction artistique, qui démontre une compréhension approfondie des attentes et intègre une réponse créative aux impératifs du projet.

Contribution à l'élaboration du pipeline de production, qui s'articule autour des ressources allouées et des techniques

et logiciels de modélisation les plus adaptés, pour une exécution efficiente du projet conformément aux spécifications des superviseurs, tout en veillant à respecter les principes fondamentaux de la RSE dans les différents choix.

Création des supports de référence visuelle préliminaires, qui servent de références pour les validations client et orientent la modélisation primaire pouvant inclure les premiers tests et proxys en accord avec la vision artistique du projet, pour validation par le client, qui s'assure que l'orientation artistique est bien visualisée et approuvée avant de passer à des phases plus concrètes.

Création de Concept Art en 2D, qui définit le processus de conception des éléments visuels clés via le Digital Painting, pour établir les fondements de l'ambiance et du style visuel, servant d'éléments communicatifs avant la production 3D.

Structuration des modèles 3D en 'low poly', accompagnée du développement d'animatics pour orchestrer la narration visuelle et les transitions animées, dans le but de tester et valider le concept artistique, planifier visuellement comment les éléments interagiront dans la scène, et ainsi faciliter les discussions et les retours entre les créateurs, les clients et d'autres parties prenantes, sans engager des ressources considérables dans des détails qui pourraient changer par suite des feedbacks.

Réalisation d'impressions 3D pour une matérialisation des concepts et une validation plus tangible des designs, ou la fabrication écologique et économique de maquettes ou gadgets promotionnels (goodies) adaptés aux besoins de communication et d'image de marque en marge du projet.

Raffinement des modèles 3D en 'high poly' pour la production finale, impliquant l'enrichissement des détails de textures, de surfaces et de structures des modèles initialement créés en 'low poly', en ajoutant des subtilités esthétiques essentielles à la réalisation de rendus haute résolution, adaptées aux diffusions broadcast et autres plateformes de haute qualité, via des moyens traditionnels tels que la télévision ou le cinéma, ou la distribution via des plateformes numériques et internet.

Application de textures et shaders sur les modèles 3D, qui a pour but d'appliquer des textures et des shaders pour définir les caractéristiques visuelles des surfaces comme la couleur, la lumière et les reflets, tout en respectant les principes d'animation pour assurer un rendu réaliste ou stylistiquement adapté aux exigences du projet.

Application du rigging et du skinning, qui implique la création d'un squelette virtuel (rig), pour des personnages ou objets animés, et l'association des sommets (vertices) du modèle 3D à ce squelette, ce qui permet de contrôler finement les mouvements et les déformations des éléments animés. Cette étape prépare les modèles pour des animations réalistes, en ajustant les systèmes de rigging pour l'animation mécanique et les enveloppes de peau (skinning) pour les modélisations organiques, anticipant ainsi les besoins d'articulation et de déformation nécessaires à la production d'animations fluides et expressives.

Animation primaire et détaillée des différents types d'entités, par la sélection des techniques d'animation appropriées pour chaque scène, l'application de méthodes variées pour animer les personnages, les parties du corps, retranscription de l'acting à travers l'animation et intégration de simulations d'effets spéciaux pour enrichir l'impact visuel des scènes animées.

Importation et configuration des modèles 3D dans des moteurs de rendu, qui permet une optimisation pour des environnements aux exigences techniques spécifiques "temps réel", comme le secteur des jeux vidéo et de la réalité virtuelle ou augmentée, pour enrichir l'expérience utilisateur.

Collaboration avec les autres équipes spécialisées (designers, développeurs, marketeurs, etc.) qui doivent se synchroniser pour implémenter les effets visuels, le son, les bruitages et la musique, pour assurer une cohérence et une intégration réussies des différents éléments du projet.

Réalisation des ajustements avec les superviseurs et/ou le client, qui affine le rendu et l'expérience utilisateur, incluant l'animation des entités selon différentes méthodes, et une projection inclusive de la production, pour répondre aux besoins de chaque cas spécifique en intégrant des pratiques inclusives, tout en assurant la conformité technique et artistique des projets.

Intégration finale des éléments dans l'application ou le projet final, incluant l'animation de caméras, d'éléments mécaniques, de différentes zones corporelles, et la simulation d'effets spéciaux via des logiciels de compositing tout en utilisant des technologies et pratiques favorisant l'efficience énergétique pour minimiser l'empreinte écologique du projet.

Présentation des livrables au client, postérieurement à un contrôle qualité rigoureux et l'exportation des contenus adaptés aux formats de diffusion spécifiés, suivie d'une présentation qui met en lumière la qualité technique et artistique ainsi que les initiatives d'inclusion et de diversité, et livrer les fichiers finaux une fois le projet approuvé.

Veille technologique et démarche éco-responsable, qui orientent le suivi des dernières avancées technologiques et des tendances artistiques, intégrant des innovations écologiques et responsables des matériels, logiciels ou procédés éco-responsables, pour enrichir et orienter le développement des projets confiés.

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Collaborer avec le client pour explorer le concept et la direction artistique et le développement visuel du projet
Analyser et intégrer les moyens et ressources
Sélectionner et appliquer les techniques et logiciels de modélisation les plus adaptés aux besoins du projet
Créer des croquis préliminaires et des moodboards
Sélectionner et organiser les références visuelles
Concevoir des illustrations 2D détaillées pour les éléments clés et l'ambiance du projet
Communiquer efficacement les idées conceptuelles et l'atmosphère du projet
Produire des modèles 3D 'low poly'
Élaborer des storyboards et des animatics précis
Déterminer les mouvements clés des personnages et objets 3D
Optimiser et ajuster les modèles 3D pour l'impression 3D
Superviser le processus d'impression 3D
Perfectionner les modèles 3D en 'high poly'
Appliquer des textures sur les modèles 3D
Configurer les shaders avec des moteurs de rendu comme Arnold ou V-Ray
Concevoir des squelettes virtuels (rigging) pour les personnages et objets 3D
Effectuer le skinning des modèles 3D
Analyser et sélectionner les types d'animation adaptés aux exigences du projet
Intégrer les douze principes fondamentaux de l'animation de Disney dans la création de mouvements
Animer des entités 3D variées
Simuler des VFX, effets spéciaux complexes
Importer et configurer les modèles 3D dans des moteurs de rendu tels que Unity ou Unreal Engine
Mettre en place des systèmes d'éclairage dynamique et configurer des caméras virtuelles dans le cadre du projet
Collaborer efficacement avec les équipes spécialisées
Réaliser des tests et ajustements itératifs
Intégrer les éléments 3D dans l'application ou le projet final en animant les caméras
Préparer et effectuer le contrôle qualité des livrables
Présenter les projets au client
Organiser une veille technologique et artistique
A la fin de chaque projet et le plus fréquemment possible, nettoyer son disque dur et les serveurs.

Blocs de compétences

RNCP39869BC01 — CONCEVOIR LA VISION ARTISTIQUE - PRE-PRODUCTION

LISTE DE COMPÉTENCES

Collaborer avec le client pour explorer le concept et la direction artistique et le développement visuel du projet
Analyser et intégrer les moyens et ressources
Sélectionner et appliquer les techniques et logiciels de modélisation les plus adaptés aux besoins du projet
Créer des croquis préliminaires et des moodboards
Sélectionner et organiser les références visuelles
Concevoir des illustrations 2D détaillées pour les éléments clés et l'ambiance du projet
Communiquer efficacement les idées conceptuelles et l'atmosphère du projet
Produire des modèles 3D 'low poly'
Élaborer des storyboards et des animatics précis
Déterminer les mouvements clés des personnages et objets 3D
Optimiser et ajuster les modèles 3D pour l'impression 3D
Superviser le processus d'impression 3D.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Épreuve d'évaluation finale :
Projet de conception préliminaire en 2D/Concept Art
Type d'évaluation :
Projet de conception intégré
avec présentation finale et soutenance orale.

Description de l'épreuve :

Le candidat reçoit un brief initial décrivant les besoins d'un client pour un projet spécifique en 2D/Concept Art.

Cette épreuve évalue la capacité du candidat à comprendre les exigences, à développer des concepts initiaux, et à planifier efficacement les étapes de production.

RNCP39869BC02 — EXECUTER LES RENDUS DYNAMIQUES - PRODUCTION

LISTE DE COMPÉTENCES

Perfectionner les modèles 3D en 'high poly'

Appliquer des textures sur les modèles 3D

Configurer les shaders avec des moteurs de rendu comme Arnold ou V-Ray

Concevoir des squelettes virtuels (rigging) pour les personnages et objets 3D

Effectuer le skinning des modèles 3D

Analyser et sélectionner les types d'animation adaptés aux exigences du projet

Intégrer les douze principes fondamentaux de l'animation de Disney dans la création de mouvements

Animer des entités 3D variées

Simuler des VFX, effets spéciaux complexes

Importer et configurer les modèles 3D dans des moteurs de rendu tels que Unity ou Unreal Engine

Mettre en place des systèmes d'éclairage dynamique et configurer des caméras virtuelles dans le cadre du projet

Collaborer efficacement avec les équipes spécialisées

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Épreuve d'évaluation globale :

Une production 3D complète

Type d'évaluation :

Projet de production intégré

avec présentation finale et soutenance orale.

Description de l'épreuve :

Le candidat reçoit un cahier des charges détaillé simulant une commande réelle (en fonction des projets en cours dans l'entreprise d'accueil) ou fictive, incluant la demande de création de plusieurs éléments 3D

Évaluation individuelle réalisée dans un environnement contrôlé par le certificateur, avec accès à tous les outils et logiciels nécessaires.

RNCP39869BC03 — FINALISER L'EXPÉRIENCE IMMERSIVE - POST-PRODUCTION

LISTE DE COMPÉTENCES

Réaliser des tests et ajustements itératifs

Intégrer les éléments 3D dans l'application ou le projet final en animant les caméras

Préparer et effectuer le contrôle qualité des livrables

Présenter les projets au client

Organiser une veille technologique et artistique

A la fin de chaque projet et le plus fréquemment possible, nettoyer son disque dur et les serveurs.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Épreuve d'évaluation finale :

Présentation de projet 3D au client

Type d'évaluation :

Présentation client simulée avec argumentation orale et démonstration technique.

Description de l'épreuve :

Le candidat reçoit un projet 3D finalisé qu'il doit présenter à un client fictif. L'épreuve évalue la capacité du candidat à communiquer efficacement les aspects techniques et artistiques du projet, à justifier les choix de post-production, et à gérer les interactions avec le client pour obtenir son approbation.

Évaluation individuelle dans un cadre simulé de réunion client, avec une durée limitée pour la présentation et la session de questions-réponses.

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

A l'origine, surtout utilisée dans les domaines du jeu vidéo et du cinéma et du cinéma d'animation, l'infographie 3D est de plus en plus présente dans notre environnement quotidien. L'Infographiste 3D exerce son métier dans plusieurs univers. Avec l'essor du numérique, le métier d'infographiste 3D se retrouve également dans des agences de communication pour travailler sur la communication visuelle, le branding de marque, storytelling, charte graphique...

Les infographistes 3D trouvent leur place dans un éventail varié de secteurs, chacun avec ses propres besoins visuels. Les opportunités pour les infographistes 3D sont riches et variées, s'étendant à travers de nombreux secteurs et tailles d'entreprise, offrant une grande flexibilité dans les choix de carrière. L'infographiste 3D peut trouver du travail dans de nombreuses entreprises, d'une taille suffisante pour internaliser ses créations graphiques :

- Design et arts graphiques : ils sont au cœur des studios de design graphique, élaborant des concepts visuels pour une gamme de clients diversifiée.
- Le milieu du divertissement (cinéma d'animation, jeux vidéo) : l'infographiste 3D intervient dans différents secteurs d'activités : le film d'animation, le jeu vidéo, la réalité augmentée, les effets spéciaux.
- Agences de publicité et communication : ils créent des visuels accrocheurs pour des campagnes publicitaires, des brochures, et plus encore.
- Médias et édition : journaux, magazines, et maisons d'édition s'appuient sur leurs compétences pour illustrer articles et couvertures.
- Secteur technologique : les grandes firmes tech cherchent des infographistes 3D pour peaufiner les interfaces utilisateurs et les éléments visuels des applications.
- Santé et sciences : des illustrations claires et informatives sont nécessaires pour expliquer des concepts complexes dans ce domaine.
- Éducation : les matériaux pédagogiques et les supports visuels éducatifs sont souvent l'œuvre d'infographistes 3D talentueux. Enfin, sur un marché porteur, la demande en enseignants professionnels de la 3D est forte.

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Selon le milieu professionnel dans lequel il évolue, l'infographiste 3D peut répondre aux dénominations principales suivantes :

- Infographiste 3D,
- Concepteur 3D,
- Maquettiste 3D
- Graphiste multimédia,
- Graphiste 3D,
- Graphic designer,
- Designer graphiste 3D.

RÉGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ

Non

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 professionnelle de niveau 4

ou

Justifier d'une expérience significative d'au moins 3 ans dans un domaine de l'image, du son, de la communication ou métiers connexes et valider un dossier auprès du certificateur

ou

Le candidat ne disposant pas de l'expérience professionnelle exigée ou du niveau de certification requis, devra passer un entretien d'évaluation sur un dossier basé sur son parcours professionnel, ses motivations, et ses compétences acquises hors du cadre formel

Toute demande ne répondant pas aux prérequis de la formation est étudiée par une commission placée sous l'autorité du certificateur.

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

Le jury est composé de quatre personnes :

3 professionnels qualifiés en activité, choisis en raison de leurs compétences professionnelles en lien avec le métier de la certification visée, impérativement extérieurs au certificateur et n'ayant aucun lien de quelque nature que ce soit avec les candidats. Parmi les trois jurés professionnels, un Président de jury est désigné

1 représentant du certificateur, n'ayant aucun lien de quelque nature que ce soit avec les candidats

Ce jury respecte la parité hommes/femmes, dans la mesure du possible

COMPOSITION DU JURY — VAE

Le jury est composé de quatre personnes :

3 professionnels qualifiés en activité, choisis en raison de leurs compétences professionnelles en lien avec le métier de la certification visée, impérativement extérieurs au certificateur et n'ayant aucun lien de quelque nature que ce soit avec les candidats. Parmi les trois jurés professionnels, un Président de jury est désigné

De la directeur.trice de LCF- STUDIO MERCIER ou du responsable pédagogique de la formation

Ce jury respecte la parité hommes/femmes, dans la mesure du possible

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	8 456 €
Selon la branche	6 000 € – 11 979 €
Prise en charge	Branches concernées
8 456 €	Valeur par défaut · 199 branches
11 979 €	CPNE Travail Temporaire, 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 de la Publicité, CPNEF de la presse et des agences de presse
6 000 €	CPNEFP de la métallurgie, CPNEFP des industries des tuiles et briques
9 900 €	CPNEF de l'audiovisuel
9 865 €	CPNEFP de l'enseignement privé indépendant
9 167 €	CPNEF de l'Exploitation cinématographique et de la Distribution de films
8 730 €	CPNEFP du Négoce de l'ameublement
8 575 €	CPNEFP de la branche des entreprises du bureau et du numérique (commerces et services)
7 500 €	CPNE de l'ingénierie, des services informatiques et du conseil

Base légale

Date de décision	28/11/2024
Durée de l'enregistrement	2 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	28/11/2026
Date de dernière délivrance possible	28/11/2030

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2023	36	2	71 %	—
2020	14	—	76 %	92 %

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP37086

CORRESPONDANCES (PAR BLOCS)

RNCP36533, RNCP36578, RNCP38041

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

Bachelor Infographiste 3D - Studio Mercier

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/39869/>

Se former en apprentissage

Formations en apprentissage	1
Organismes gestionnaires (CFA)	1
Organismes formateurs	1
Régions couvertes	1
Départements couverts	1
Organismes certifiés Qualiopi	1
Sessions	de 09/2025 à 07/2027

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