

Infographiste 3D temps réel

RNCP40242 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Code(s) NSF	323, 323n
Formacode(s)	46003, 71154, 46251, 46266
Code(s) ROME	E1205
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	28/02/2025
Date d'échéance	28/02/2028

Certificateur(s)

INTERACTIVE ART & DESIGN · SIRET : 83031469600022

Partenaires habilités

1 organisme habilité, d'après la liste publiée par France compétences : 1 à former.

Organisme	SIRET	Habilitation
ARTWORK- VFX	82878404100026	Former

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

L'infographiste est chargé de créer des éléments graphiques en trois dimensions (3D) qui composent l'univers visuel d'un jeu vidéo ou d'un projet multimédia. Il transforme des concepts artistiques en objets virtuels réalistes et esthétiques. Pour cela il fabrique des objets virtuels en trois dimensions comme des personnages, des décors, des objets, des effets spéciaux... spécifiques à une œuvre interactive (œuvre visuelle nécessitant les actions du joueur pour progresser dans la narration). L'infographiste applique des textures et des matériaux pour donner aux objets l'apparence souhaitée et les rendre réalistes. Il ajuste les lumières pour créer des effets visuels réalistes et des ambiances différentes dans le jeu.

La complexité du métier d'infographiste amène les professionnels à se spécialiser sur certains aspects spécifiques de la création. L'infographiste se spécialise en développant une expertise sur l'un des aspects suivants :

- Les personnages : il se spécialise dans la création de modèles 3D de personnages pour les jeux vidéo, les films d'animation, les publicités... Il porte dans ce cas de figure l'appellation anglophone de « Character artist »
- Les décors/lieux : il se concentre sur la création de décors, d'environnements et de paysages en trois dimensions. On le désigne dans ce cas de figure comme « l'environnement artist »
- Effets spéciaux : il est chargé de créer des effets spéciaux numériques tels que des explosions, des feux, des effets de lumière... Il est appelé « VFX artist »

En quelques décennies, le jeu vidéo est devenu l'un des loisirs les plus prisés à l'échelle mondiale. La France, grâce à ses développeurs et distributeurs de renom, occupe une place significative sur ce marché. Le jeu vidéo, fusionnant industrie, culture et divertissement, a été officiellement consacré comme le 10e art par le ministère de la Culture depuis 2006.

Le secteur du jeu vidéo en France compte plusieurs centaines d'entreprises, réparties sur l'ensemble du territoire national. Ces entreprises varient considérablement en taille, allant de quelques employés à plusieurs milliers, en fonction de leur profil et de leur domaine d'activité. Les grands studios de développement emploient généralement

des centaines voire des milliers de personnes, tandis que les startups et les studios indépendants sont souvent plus modestes en effectif.

La certification professionnelle "Infographiste d'œuvre interactive" répond et s'adapte à la demande du marché en suivant de près l'évolution des technologies, des usages, des modes de production, et les offres d'emploi qui en découlent.

ACTIVITÉS VISÉES

Activités liées à la conception du cadre artistique d'un projet d'œuvre interactive appelé aussi préproduction :

Création itérative de l'aspect artistique du projet selon la direction créative définie imposée.

Expérimentation des différentes chaînes de production

Activités liées à la création de contenu visuel d'une œuvre interactive appelé aussi production :

Création et optimisation du contenu esthétique du projet en image de synthèse temps réel

Coordination et réalisation de la production en tenant compte des autres acteurs du projet

Activités liées à l'optimisation des performances et la valorisation du rendu final afin de finaliser le visuel de l'œuvre appelé aussi post-production :

Finalisation des visuels et bilan du projet d'œuvre interactive.

Valorisation de l'aspect visuel de l'œuvre.

Activités liées à l'option Technical Environment Artist & Light :

Création des décors architecturaux et organiques d'une œuvre interactive sous l'angle artistique et technique

Mise en place et optimisation de l'éclairage et de l'ambiance esthétique des environnements garantissant un niveau de performance adéquat

Activités liées à l'option Character Artist :

Création d'un personnage, de ses accessoires et des éléments complexes le composant en respectant les contraintes liées à l'animation.

Création du squelette numérique (rigging) et connexion du maillage de la peau du personnage avec le squelette (skinning)

Activités liées à l'option Real Time VFX Artist :

Création d'effets visuels optimisés, interactifs et en lien avec le gameplay

Mise en place de paramètres exploitables par les autres corps de métier (Exemple : Couleur de l'effet, point de départ, d'attraction ou d'arrivée de l'effet)

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Compétences liées à la conception du cadre artistique d'un projet d'œuvre interactive appelé aussi préproduction :

Réaliser les ébauches des éléments graphiques nécessaires à la création d'une œuvre en respectant des références réelles, harmonieuses et valorisant le gameplay, en ayant analysé les documents de direction créative, pour avoir un rendu visuel des éléments à produire.

Présenter le parcours créatif en justifiant des choix itératifs à l'aide d'un support visuel afin de garantir la prise en compte de tous les choix de direction artistique des éléments du projet.

Réaliser le "benchmark" d'un élément visuel en utilisant les logiciels d'infographie 3D, afin de mettre à l'épreuve sa faisabilité et ses performances et ainsi améliorer la chaîne de production des futurs éléments visuels.

Réaliser les "placeholder" via un logiciel d'infographie 3D, afin de tester des cadrages et des systèmes de gameplay dans de bonnes proportions par l'ensemble de l'équipe et ainsi évaluer la faisabilité du projet et son organisation.

Planifier l'ensemble des éléments visuels à sa charge, en prenant en compte leur délai de réalisation, leur niveau de priorité et les besoins des autres corps de métier afin d'organiser la phase de production dans le respect des deadlines.

Compétences liées à la création de contenu visuel d'une œuvre interactive appelé aussi production :

Réaliser en image de synthèse le contenu en respectant les ébauches définies dans le document de préproduction et en veillant aux performances du jeu pour en garantir sa qualité visuelle et sa fluidité.

Nommer, organiser et exporter les fichiers et ses éléments constitutifs en respectant la structure imposée dans la préproduction afin d'assurer un bon travail collectif sur l'ensemble des tâches à réaliser.

Tester l'objet créé dans une scène de test dans le moteur de jeu et corriger les incohérences constatées en utilisant les outils de modélisation ou de texturing pour établir une version à tester dans le projet global.

Corriger l'apparence d'un contenu en prenant en compte les contraintes imposées par les autres corps de métiers, les interactions imposées par l'œuvre, les éventuelles évolutions ou changements de direction créative pour garantir une cohérence globale de l'œuvre

Communiquer sur sa progression en maintenant à jour l'ensemble des tâches attribuées via un logiciel de gestion de

projet afin de permettre à son équipe et à ses supérieures de correctement suivre l'avancement du projet et d'identifier d'éventuelles difficultés.

Compétences liées à l'optimisation des performances et la valorisation du rendu final afin de finaliser le visuel de l'œuvre appelé aussi post-production :

Identifier les éléments sous-performant à l'aide des outils d'audit proposés par le moteur de jeu, en les répertoriant dans des tâches afin de permettre à l'équipe de les corriger.

Corriger les dysfonctionnements identifiés lors des playtests en apportant une solution adaptée aux problèmes décrits pour livrer une version définitive du contenu.

Réaliser le "post mortem" de sa discipline en évaluant les difficultés rencontrées durant la phase de production et en proposant des solutions/outils permettant de supprimer ces problèmes dans la production d'un futur projet.

Réaliser une séquence vidéo en utilisant des techniques cinématographiques (travelling avant, plan large...) grâce aux outils de capture du moteur de jeu, pour mettre en valeur le contenu de l'œuvre.

Réaliser les ressources graphiques de l'œuvre adapté aux différentes plateformes en créant les vignettes, captures d'écran, images réseaux, descriptions, etc... afin de permettre la mise en vente de l'œuvre ou sa diffusion au public.

Compétences liées à l'option Technical Environment Artist & Light :

Réaliser l'environnement d'une œuvre interactive en éléments modulaires formalisés par des blocs réutilisables en tenant compte des concepts arts et des références existantes puis les intégrer dans le moteur de jeu afin d'habiller de manière optimisée le level design

Créer et organiser ses UVs, ses textures puis ses matériaux dans le logiciel de modélisation 3D en respectant le pixel ratio et avec la bonne résolution afin d'alléger le contenu du projet et d'améliorer ses performances.

Réaliser les terrains puis habiller ces espaces à l'aide d'outils procéduraux permettant le placement automatique et la variation d'éléments organique ou répétitif afin de gagner du temps de production.

Mettre en place les éléments permettant d'éclairer un niveau dans le moteur de jeu avec les éléments d'éclairage (spot light, point light, etc...) afin de correspondre à l'ambiance imposée par le concept art ou les références.

Optimiser l'emplacement et le type d'éclairage en configurant chaque lumière selon les contraintes dynamique ou statique en lien avec l'éclairage local et global défini par les skydomes (sphère entourant l'environnement et simulant le ciel) et la global illumination (lumière générée par le ciel de manière omnidirectionnel) et en limitant le nombre de sources afin de conserver un bon niveau de performance.

Compétences liées à l'option Character Artist :

Modéliser le personnage en réalisant un maillage adapté aux déformations liées à l'animation, ceci en respectant les proportions, la silhouette et en extrapolant sa dimension 3D afin de répondre aux exigences définies en préproduction dans la Bible Graphique du projet.

Créer les couches de textures composant les matériaux (Base color, roughness, normal, metallic, ambient occlusion), en respectant le style défini en préproduction et les contraintes du temps réel afin d'offrir des matières avec un rendu visuel aussi crédible que possible et ainsi donner vie au personnage.

Modéliser, texturer et optimiser les assets (accessoires) composant et/ou habillant le personnage en déterminant le point de pivot, en utilisant des outils de modélisation, en respectant les contraintes techniques, les exigences de préproduction et les performances imposées par le temps réel afin de permettre une personnalisation de l'apparence du personnage dans une oeuvre interactive.

Réaliser et optimiser les éléments complexes d'un personnage tels que les cheveux, les yeux, les tissus en utilisant la technique la plus adaptée (modélisation, shaders, bones, etc...) afin de reproduire aussi fidèlement leur apparence et leur comportement

Réaliser un squelette virtuel d'un personnage en utilisant un logiciel de modélisation, en respectant la structure du personnage, en définissant les articulations, les os et les contrôleurs afin de pouvoir l'animer.

Connecter le squelette virtuel à la peau du personnage en faisant correspondre le maillage du personnage à son squelette et ses mouvements pour créer l'illusion d'un mouvement naturel contribuant à la qualité visuelle des animations.

Compétences liées à l'option Real Time VFX Artist :

Réaliser des effets visuels en utilisant les techniques appropriées, en respectant les contraintes techniques de l'œuvre (gameplay, position/distance caméra...) et en interaction avec les actions du joueur afin de garantir un résultat visuel conforme au concept art et de bonnes performances.

Adapter les effets visuels aux contraintes imposées par la préproduction en termes de gameplay (déclenchement, cible, couleur et découpage) de narration et de sign & feedback afin de garantir une parfaite cohérence et compréhension de l'effet par le joueur

Intégrer aux effets visuels des paramètres ouverts aux développeurs pour le bon fonctionnement de l'effet ainsi que

des paramètres ouverts aux autres corps de métier afin de permettre leur personnalisation de manière limitée. Optimiser les effets visuels en termes de quantité de particules, de résolution de texture ou de complexité de shaders afin de garantir de bonnes performances lors de l'utilisation de l'œuvre, une qualité visuelle acceptable et sans compromettre la vitesse de l'œuvre.

Blocs de compétences

RNCP40242BC01 — Concevoir le cadre artistique d'un projet d'œuvre interactive (préproduction)

LISTE DE COMPÉTENCES

Réaliser les ébauches des éléments graphiques nécessaires à la création d'une œuvre (lieux, personnages, véhicules, équipements, etc...) en respectant des références réelles, harmonieuses et valorisant le gameplay, en ayant analysé les documents de direction créatif (la direction artistique et gameplay du projet), pour avoir un rendu visuel des éléments à produire.

Présenter le parcours créatif en justifiant des choix itératifs à l'aide d'un support visuel (powerpoint ou google slide) afin de garantir la prise en compte de tous les choix de direction artistique des éléments du projet.

Réaliser le "benchmark" d'un élément visuel en utilisant les logiciels d'infographie 3D, afin de mettre à l'épreuve sa faisabilité et ses performances et ainsi améliorer la chaîne de production des futurs éléments visuels.

Réaliser les "placeholder" (éléments temporaires simplifiés en images de synthèse) via un logiciel d'infographie 3D, afin de tester des cadrages et des systèmes gameplay dans de bonnes proportions par l'ensemble de l'équipe et ainsi évaluer la faisabilité du projet et son organisation.

Planifier l'ensemble des éléments visuels à sa charge, en prenant en compte leur délais de réalisation, leur niveau de priorité et les besoins des autres corps de métier afin d'organiser la phase de production dans le respect des deadlines.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en pratique professionnelle portant sur la mise en œuvre d'une préproduction comprenant l'analyse des contraintes de l'aspect créatif d'une œuvre interactive et la mesure de la faisabilité afin de déterminer les conditions de réalisation de ce projet dans la phase de production.

Présentation orale individuelle de la mise en pratique professionnelle

RNCP40242BC02 — Créer le contenu visuel d'une œuvre interactive (production)

LISTE DE COMPÉTENCES

Réaliser en image de synthèse le contenu en respectant les ébauches définies dans le document de préproduction et en veillant aux performances du jeu pour en garantir sa qualité visuelle et sa fluidité.

Nommer, organiser et exporter les fichiers et ses éléments constitutifs en respectant la structure imposée dans la préproduction afin d'assurer un bon travail collectif sur l'ensemble des tâches à réaliser.

Tester l'objet créé dans une scène de test dans le moteur de jeu et corriger les incohérences constatées en utilisant les outils de modélisation ou de texturing pour établir une version à tester dans le projet global.

Corriger l'apparence d'un contenu en prenant en compte les contraintes imposées par les autres corps de métiers, les interactions imposées par l'œuvre, les éventuelles évolutions ou changements de direction créative pour garantir une cohérence globale de l'œuvre

Communiquer sur sa progression en maintenant à jour l'ensemble des tâches attribuées via un logiciel de gestion de projet afin de permettre à son équipe et à ses supérieures de correctement suivre l'avancement du projet et d'identifier d'éventuelles difficultés.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en pratique professionnelle portant mise en œuvre de la production d'un projet d'œuvre interactive et réalisation de l'intégralité du contenu visuel du projet.

Présentation orale individuelle de la mise en pratique professionnelle

RNCP40242BC03 — Optimiser les performances et valoriser le rendu final afin de finaliser le visuel de l'œuvre (post-production)

LISTE DE COMPÉTENCES

Identifier les éléments sous-performant à l'aide des outils d'audit proposés par le moteur de jeu, en les répertoriant dans des tâches afin de permettre à l'équipe de les corriger.

Corriger les dysfonctionnements identifiés lors des playtests en apportant une solution adaptée aux problèmes décrits

pour livrer une version définitive du contenu.

Réaliser le “post mortem” de sa discipline en évaluant les difficultés rencontrées durant la phase de production et en proposant des solutions/outils permettant de supprimer ces problèmes dans la production d'un futur projet.

Réaliser une séquence vidéo en utilisant des techniques cinématographiques (travelling avant, plan large...) grâce aux outils de capture du moteur de jeu, pour mettre en valeur le contenu de l'œuvre.

Réaliser les ressources graphiques de l'œuvre adapté aux différentes plateformes en créant les vignettes, captures d'écran, images réseaux, descriptions, etc... afin de permettre la mise en vente de l'œuvre ou sa diffusion au public.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en pratique professionnelle portant sur la mise en place de la phase de postproduction du projet suite à la livraison du projet en version Beta. Cette phase a pour objectif de valoriser le projet réalisé en phase de production et à préparer l'œuvre à sa sortie (fictive ou non) sur un magasin de vente en ligne.

Présentation orale individuelle de la mise en pratique professionnelle

RNCP40242BC04 — Gérer l'ensemble de la production graphique des environnements d'un projet d'œuvre interactive (spécialisation Technical Environment Artist & Light)

LISTE DE COMPÉTENCES

Réaliser l'environnement d'une oeuvre interactive en éléments modulaires formalisés par des blocs réutilisables en tenant compte des concepts arts et des références existantes puis les intégrer dans le moteur de jeu afin d'habiller de manière optimisée le level design

Créer et organiser ses UVs, ses textures puis ses matériaux dans le logiciel de modélisation 3D en respectant le pixel ratio et avec la bonne résolution afin d'alléger le contenu du projet et d'améliorer ses performances.

Réaliser les terrains puis habiller ces espaces à l'aide d'outils procéduraux permettant le placement automatique et la variation d'éléments organique ou répétitif afin de gagner du temps de production.

Mettre en place les éléments permettant d'éclairer un niveau dans le moteur de jeu avec les éléments d'éclairage (spot light, point light, etc...) afin de correspondre à l'ambiance imposée par le concept art ou les références.

Optimiser l'emplacement et le type d'éclairage en configurant chaque lumière selon les contraintes dynamique ou statique en lien avec l'éclairage local et global défini par les skydomes (sphère entourant l'environnement et simulant le ciel) et la global illumination (lumière générée par le ciel de manière omnidirectionnel) et en limitant le nombre de sources afin de conserver un bon niveau de performance.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en pratique professionnelle portant sur la réalisation d'un projet individuel portant l'éclairage et la création d'un environnement virtuel, adapté aux exigences d'une œuvre interactive

Présentation orale individuelle de la mise en pratique professionnelle

RNCP40242BC05 — Gérer l'ensemble de la production graphique des personnages d'un projet d'oeuvre interactive (spécialisation Character Artist)

LISTE DE COMPÉTENCES

Modéliser le personnage en réalisant un maillage adapté aux déformations liées à l'animation, ceci en respectant les proportions, la silhouette et en extrapolant sa dimension 3D afin de répondre aux exigences définies en préproduction dans la Bible Graphique du projet.

Créer les couches de textures composant les matériaux (Base color, roughness, normal, metallic, ambient occlusion), en respectant le style défini en préproduction et les contraintes du temps réel afin d'offrir des matières avec un rendu visuel aussi crédible que possible et ainsi donner vie au personnage.

Modéliser, texturer et optimiser les assets (accessoires) composant et/ou habillant le personnage en déterminant le point de pivot, en utilisant des outils de modélisation, en respectant les contraintes techniques, les exigences de préproduction et les performances imposées par le temps réel afin de permettre une personnalisation de l'apparence du personnage dans une oeuvre interactive.

Réaliser et optimiser les éléments complexes d'un personnage tels que les cheveux, les yeux, les tissus en utilisant la technique la plus adaptée (modélisation, shaders, bones, etc...) afin de reproduire aussi fidèlement leur apparence et leur comportement

Réaliser un squelette virtuel d'un personnage en utilisant un logiciel de modélisation, en respectant la structure du personnage, en définissant les articulations, les os et les contrôleurs afin de pouvoir l'animer.

Connecter le squelette virtuel à la peau du personnage en faisant correspondre le maillage du personnage à son squelette et ses mouvements pour créer l'illusion d'un mouvement naturel contribuant à la qualité visuelle des animations.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en pratique professionnelle portant sur la réalisation d'un projet individuel création et de posing d'un personnage virtuel, adapté aux exigences d'une œuvre interactive

Présentation orale individuelle de la mise en pratique professionnelle

RNCP40242BC06 — Gérer l'ensemble de la production graphique des effets visuels d'un projet d'œuvre interactive (spécialisation Real Time VFX Artist)

LISTE DE COMPÉTENCES

Réaliser des effets visuels en utilisant les techniques appropriées, en respectant les contraintes techniques de l'œuvre (gameplay, position/distance caméra...) et en interaction avec les actions du joueur afin de garantir un résultat visuel conforme au concept art et de bonnes performances.

Adapter les effets visuels aux contraintes imposées par la préproduction en termes de gameplay (déclenchement, cible, couleur et découpage) de narration et de sign & feedback afin de garantir une parfaite cohérence et compréhension de l'effet par le joueur

Intégrer aux effets visuels des paramètres ouverts aux développeurs pour le bon fonctionnement de l'effet ainsi que des paramètres ouverts aux autres corps de métier afin de permettre leur personnalisation de manière limitée.

Optimiser les effets visuels en termes de quantité de particules, de résolution de texture ou de complexité de shaders afin de garantir de bonnes performances lors de l'utilisation de l'œuvre, une qualité visuelle acceptable et sans compromettre la vitesse de l'œuvre.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en pratique professionnelle portant sur la réalisation d'un projet individuel portant sur la création d'un ensemble d'effet visuel, adapté aux exigences d'une œuvre interactive.

Présentation orale individuelle de la mise en pratique professionnelle.

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Production de jeu vidéo, édition de jeu vidéo Industrie graphique, réalité virtuelle et/ou augmentée

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Infographiste 3D

Technical Artist

VFX Artist

Environment Artist

Character Artist

Props Artist

Lighting Artist

Infographiste d'œuvre interactive

Infographiste 2D/3D

Game Artist

Graphiste 2D/3D

RÉGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ

L'accès au métier d'infographiste n'est pas soumis à des contraintes légales ou réglementaires en France. Toutefois, il est important de souligner que l'infographiste doit disposer des connaissances en matière de droits d'auteur et de propriété intellectuelle. Les œuvres graphiques et artistiques sont protégées par le droit d'auteur dès leur création. Ils doivent donc être conscients des droits d'auteur et des droits de propriété intellectuelle associés à leur travail, ainsi que des modalités de cession de droits lorsqu'ils travaillent pour des clients. Il n'existe pas de normes légales spécifiques pour les infographistes en France, il est toutefois recommandé de suivre les meilleures pratiques et les standards de qualité de l'industrie, notamment en ce qui concerne la création de contenu pour les jeux vidéo, les films, la publicité...

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

Niveau 4 (type baccalauréat)

Entretien de motivation

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

1 représentant de l'organisme certificateur, qui préside le jury, n'ayant pas de lien ni formé de candidat inscrit à la session d'examen dont il est membre.

2 personnes extérieures à la formation n'ayant pas formé de candidat inscrit, n'ayant pas de lien de subordination avec IAD-3D et étant habilité par l'organisme certificateur

COMPOSITION DU JURY — VAE

1 personne extérieure à la formation qui préside le jury n'ayant pas formé de candidat inscrit, n'ayant pas de lien de subordination avec IAD-3D et étant habilitée par l'organisme certificateur et disposant d'une voix prépondérante le cas échéant

1 représentant de l'organisme certificateur, n'ayant pas de lien ni formé de candidat inscrit à la session d'examen dont il est membre

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	11 372 €
Selon la branche	6 000 € – 11 372 €
Prise en charge	Branches concernées
11 372 €	Valeur par défaut · 209 branches
10 917 €	CPNE Travail Temporaire
10 000 €	CPNEFP de l'enseignement privé indépendant
8 057 €	CPNEFP de la Branche des Caisses régionales de Crédit Agricole et autres organismes
6 000 €	CPNEFP de la métallurgie

Base légale

Date de décision	28/02/2025
Durée de l'enregistrement	3 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	28/02/2028
Date de dernière délivrance possible	28/02/2032

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2023	8	0	88 %	—
2022	4	0	75 %	75 %
2021	3	0	100 %	100 %

Liens avec d'autres certifications

CORRESPONDANCES (PAR BLOCS)
RNCP36533, RNCP38345

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF
www.iad-3d.fr

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/40242/>

Où se former

Formations référencées	32
Organismes	1
Régions couvertes	0
Prix indicatif	2 850 € – 5 150 €

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

Entrées et sorties de formation

Entrées en formation	2
Parcours menés à terme	0
Taux d'achèvement	0 %
Période	09/2026

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

Demande CPF — formations engagées

Dossiers CPF engagés	12
Montant total engagé	38 730 €

Coût moyen par dossier	3 228 €
Durée moyenne	56 h
Période	08/2026 – 09/2026
France compétences	86 %
France Travail	8 %
Reste à charge titulaire	3 %
OPCO	3 %

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