

Superviseur de production virtuelle

RNCP41811 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 7
Code(s) NSF	323
Formacode(s)	46244, 46264, 46274
Code(s) ROME	E1205, L1505, L1507
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	18/12/2025
Date d'échéance	18/12/2028

Certificateur(s)

INSTITUT GEORGES MELIES · SIRET : 43236247300022

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Le contexte de la certification :

La production virtuelle allie les techniques classiques de la prise de vue réelle avec des techniques d'autres industries pour le développement de la création artistique.

Aujourd'hui, cette nouvelle technologie est devenue essentielle pour la production de films, de séries, de contenus animés, de publicités, de diffusions en direct et d'événements interactifs. C'est une innovation technologique et créative qui impacte les pratiques et nécessite de former au métier émergent de Superviseur de Production Virtuelle. Ce professionnel devient essentiel par ses compétences au croisement de l'artistique et de la technique depuis la préproduction à la postproduction.

Les objectifs de la certification :

La certification vise donc à former un professionnel, le superviseur, pour qu'il accompagne les projets de production virtuelle sur les plans artistique et technique, de leur origine jusqu'à la livraison finale des images.

Concrètement, le superviseur de VP est l'interlocuteur privilégié des différents départements de l'équipe de tournage, de la préproduction jusqu'à la postproduction, pour apporter les meilleures solutions techniques afin de répondre aux demandes de la mise en scène.

Il est présent durant toute la durée du tournage pour accompagner la conception du décor virtuel qui sera incrusté en temps réel sur le plateau et prévisualisé en direct par les équipes de tournage. La séquence tournée sera ainsi vue telle qu'elle sera finalement, en sortant de la post-production.

La certification atteste de compétences techniques pointues, autant que de compétences en direction de projet et de management d'équipes. Ces compétences sont regroupées en 4 blocs :

mesurer la faisabilité d'un projet pour sa production en plateau virtuel ;

encadrer les étapes de préproduction d'un tournage ;

mettre en œuvre les moyens techniques liés à la production virtuelle lors du tournage ;

faire correspondre les espaces réels et virtuels.

ACTIVITÉS VISÉES

Choix des méthodes et des techniques de production virtuelle les plus adaptées en fonction d'un scénario et des demandes d'une production.

Conseils auprès de la mise en scène et de la direction de la photographie dans les choix techniques et artistiques.

Organisation du travail des équipes de préproduction.

Réalisation des pelures ou des scènes 3D.

Installation des solutions de tracking.

Gestion technique des différents flux de données.

Mise en œuvre du mur LED.

Contrôle des conditions optimales pour les opérations de détournage (keying).

Adaptations des décors pour l'interaction entre les environnements réel et virtuel.

Ajustements colorimétriques et lumière de l'image pour l'interaction entre les environnements réel et virtuel.

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Proposer des solutions techniques et chiffrées à une équipe de tournage à partir de l'analyse du scénario et du dépouillement, en argumentant les contraintes et les potentiels créatifs de la production virtuelle, dans le respect des moyens économiques du projet.

Assurer une veille sur les dernières innovations en matière de techniques virtuelles et sur le marché des prestataires de la production virtuelle (loueurs, fabricants, etc.).

Corriger les différents documents de préparation de l'équipe de tournage (découpage technique, plan au sol, plan de feu) pour les adapter aux contraintes de la production virtuelle.

Proposer aux équipes techniques des méthodes d'éclairage dans un environnement LED et des choix de réglages caméra en prévenant les différentes problématiques liées à la prise de vue devant un écran et en expliquant les bonnes pratiques artistiques et techniques pour garantir le photoréalisme des plans.

Établir un workflow de production en collaboration avec les techniciens responsables de la transmission de flux de données afin de garantir leur conformité tout au long de la chaîne de fabrication.

Identifier les compétences nécessaires à la réalisation des plans en production virtuelle afin de valider avec la production le recrutement des collaborateurs internes et externes.

Fixer des objectifs de performance à communiquer aux graphistes afin d'optimiser le calcul de rendu en temps réel.

Construire le planning de préproduction et les outils de suivi de projet afin d'assurer la bonne tenue des délais et l'ajustement des moyens humains et techniques.

Transmettre les informations liées à l'avancement des travaux de préproduction aux graphistes et aux autres départements (décor, lumière, mise en scène, etc.) afin d'assurer la liaison entre les équipes.

Définir la nature de l'image de l'environnement virtuel (scène 3D modélisée, photogrammétrie, pelures 2D, capture 360°, etc.) afin d'en garantir la pertinence en fonction des ambitions artistiques et des contraintes de production.

Rédiger un cahier des charges pour l'équipe responsable de la prise de vue réelle des pelures (cas des pelures 2D et capture 360°) ou de la photogrammétrie de l'espace à reproduire en 3D, afin de garantir la conformité des livrables.

Contrôler la qualité des images produites pour l'environnement virtuel en amont du tournage.

Définir la méthode de tracking et le protocole de récupération et d'enregistrement des données pour répondre aux problématiques du tournage (plafond du décor, mouvements de la caméra, etc.).

Diriger l'installation de l'équipement du studio et/ou du décor avec la technologie de tracking choisie (placement des cibles, survey, optimisation des maps de tracking, auto-align, etc.) pour garantir son fonctionnement au moment du tournage.

Calibrer les optiques de prise de vue réelle pour reproduire leur rendu dans le virtuel : en utilisant les procédures de report virtuel de la course de la bague de point et de la bague de zoom ; en reproduisant leurs aberrations géométriques.

Aligner sur une même base temporelle tous les équipements d'un plateau pour garantir leur fonctionnement synchrone.

Reproduire le mouvement de la caméra réelle dans l'espace virtuel en utilisant le système de tracking pour garantir la cohérence de la parallaxe.

Fabriquer l'image composite à partir des différents flux vidéo récupérés en utilisant des outils de détournage du fond vert/bleu et de mélange et en garantissant sa diffusion aux équipes du plateau.

Effectuer une maintenance courante des équipements en dépannant un système de tracking et/ou un système de mélange de flux vidéo.

Assembler des dalles LED pour construire un mur/volume LED en assurant son calibrage colorimétrique et en remplaçant une dalle défectueuse le cas échéant.

Répartir les flux vidéo en utilisant les processeurs et les lecteurs dédiés pour afficher l'environnement virtuel sur le mur.

Générer un frustum (surface restreinte) qui couvre uniquement l'angle de prise de vue de la caméra pour réduire l'affichage du mur afin d'éviter les problèmes de latence.

Préconiser les meilleurs réglages de la caméra à choisir en fonction de la scène (ISO, échantillonnage, etc.) afin

d'améliorer le détournage.

Mesurer l'exposition du fond vert/bleu pour s'assurer de l'uniformité et de la juste intensité de l'éclairage.

Effectuer les modifications des réglages des paramètres de détournage afin d'obtenir le meilleur cache (matte) possible.

Déterminer les espaces du décor à construire en réel et ceux à modéliser en 3D en collaboration avec le(la) chef(fe) décorateur(trice) afin d'assurer la correspondance réel/virtuel? : en précisant les éléments qui composent le raccord entre les deux ; en choisissant la meilleure solution pour afficher le fond vert/bleu dans le studio ; en contrôlant le plan d'implantation du décor dans le respect des contraintes inhérentes à la production virtuelle (distance au fond vert/bleu ou au mur LED, distance par rapport aux sources, etc.).

Modifier le décor virtuel directement depuis le moteur de rendu 3D pour raccorder et créer de l'interaction avec l'environnement réel en utilisant différentes techniques (déplacements des assets, décalage par rapport au point zéro, etc.).

Reproduire la lumière du plateau réel dans l'environnement virtuel afin de raccorder les espaces : en utilisant les outils de lighting du moteur 3D ; en respectant les consignes du (de la) directeur(trice) de la photographie.

Opérer des corrections colorimétriques primaires et secondaires (création de masques, gradients, etc.) pour améliorer le raccord des images virtuelles aux images réelles en veillant au respect du workflow et des conversions d'espaces couleurs.

Synchroniser les lumières du plateau avec l'éclairage virtuel en reliant les projecteurs pilotables à distance (DMX) au moteur 3D en collaboration avec le(la) chef(fe) électricien(ne) afin de garantir le raccord des lumières des deux espaces.

Blocs de compétences

RNCP41811BC01 — Mesurer la faisabilité d'un projet pour sa production en plateau virtuel

LISTE DE COMPÉTENCES

Proposer des solutions techniques et chiffrées à une équipe de tournage à partir de l'analyse du scénario et du dépouillement, en argumentant les contraintes et les potentiels créatifs de la production virtuelle, dans le respect des moyens économiques du projet.

Assurer une veille sur les dernières innovations en matière de techniques virtuelles et sur le marché des prestataires de la production virtuelle (loueurs, fabricants, etc.).

Corriger les différents documents de préparation de l'équipe de tournage (découpage technique, plan au sol, plan de feu) pour les adapter aux contraintes de la production virtuelle.

Proposer aux équipes techniques des méthodes d'éclairage dans un environnement LED et des choix de réglages caméra en prévenant les différentes problématiques liées à la prise de vue devant un écran et en expliquant les bonnes pratiques artistiques et techniques pour garantir le photoréalisme des plans.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Epreuve 1 : soutenance du dossier professionnel pour valider les compétences C1 à C4

RNCP41811BC02 — Encadrer les étapes de préproduction d'un tournage

LISTE DE COMPÉTENCES

Établir un workflow de production en collaboration avec les techniciens responsables de la transmission de flux de données afin de garantir leur conformité tout au long de la chaîne de fabrication.

Identifier les compétences nécessaires à la réalisation des plans en production virtuelle afin de valider avec la production le recrutement des collaborateurs internes et externes.

Fixer des objectifs de performance à communiquer aux graphistes afin d'optimiser le calcul de rendu en temps réel.

Construire le planning de préproduction et les outils de suivi de projet afin d'assurer la bonne tenue des délais et l'ajustement des moyens humains et techniques.

Transmettre les informations liées à l'avancement des travaux de préproduction aux graphistes et aux autres départements (décor, lumière, mise en scène, etc.) afin d'assurer la liaison entre les équipes.

Définir la nature de l'image de l'environnement virtuel (scène 3D modélisée, photogrammétrie, pelures 2D, capture 360°, etc.) afin d'en garantir la pertinence en fonction des ambitions artistiques et des contraintes de production.

Rédiger un cahier des charges pour l'équipe responsable de la prise de vue réelle des pelures (cas des pelures 2D et capture 360°) ou de la photogrammétrie de l'espace à reproduire en 3D, afin de garantir la conformité des livrables.

Contrôler la qualité des images produites pour l'environnement virtuel en amont du tournage.

Définir la méthode de tracking et le protocole de récupération et d'enregistrement des données pour répondre aux problématiques du tournage (plafond du décor, mouvements de la caméra, etc.).

Diriger l'installation de l'équipement du studio et/ou du décor avec la technologie de tracking choisie (placement des cibles, survey, optimisation des maps de tracking, auto-align, etc.) pour garantir son fonctionnement au moment du tournage.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Epreuve 1 : soutenance du dossier professionnel pour valider les compétences C5 à C14

RNCP41811BC03 — Mettre en œuvre les moyens techniques lors du tournage

LISTE DE COMPÉTENCES

Calibrer les optiques de prise de vue réelle pour reproduire leur rendu dans le virtuel : en utilisant les procédures de report virtuel de la course de la bague de point et de la bague de zoom ; en reproduisant leurs aberrations géométriques.

Aligner sur une même base temporelle tous les équipements d'un plateau pour garantir leur fonctionnement synchrone.

Reproduire le mouvement de la caméra réelle dans l'espace virtuel en utilisant le système de tracking pour garantir la cohérence de la parallaxe.

Fabriquer l'image composite à partir des différents flux vidéo récupérés en utilisant des outils de détournage du fond vert/bleu et de mélange et en garantissant sa diffusion aux équipes du plateau.

Effectuer une maintenance courante des équipements en dépannant un système de tracking et/ou un système de mélange de flux vidéo.

Assembler des dalles LED pour construire un mur/volume LED en assurant son calibrage colorimétrique et en remplaçant une dalle défectueuse le cas échéant.

Répartir les flux vidéo en utilisant les processeurs et les lecteurs dédiés pour afficher l'environnement virtuel sur le mur.

Générer un frustum (surface restreinte) qui couvre uniquement l'angle de prise de vue de la caméra pour réduire l'affichage du mur afin d'éviter les problèmes de latence.

Préconiser les meilleurs réglages de la caméra à choisir en fonction de la scène (ISO, échantillonnage, etc.) afin d'améliorer le détournage.

Mesurer l'exposition du fond vert/bleu pour s'assurer de l'uniformité et de la juste intensité de l'éclairage.

Effectuer les modifications des réglages des paramètres de détournage afin d'obtenir le meilleur cache (matte) possible.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

soutenance du dossier professionnel

mise en situation professionnelle à partir d'un sujet proposé par le certificateur

RNCP41811BC04 — Faire correspondre les espaces réels et virtuels

LISTE DE COMPÉTENCES

Déterminer les espaces du décor à construire en réel et ceux à modéliser en 3D en collaboration avec le(la) chef(fe) décorateur(trice) afin d'assurer la correspondance réel/virtuel? : en précisant les éléments qui composent le raccord entre les deux ; en choisissant la meilleure solution pour afficher le fond vert/bleu dans le studio ; en contrôlant le plan d'implantation du décor dans le respect des contraintes inhérentes à la production virtuelle (distance au fond vert/bleu ou au mur LED, distance par rapport aux sources, etc.).

Modifier le décor virtuel directement depuis le moteur de rendu 3D pour raccorder et créer de l'interaction avec l'environnement réel en utilisant différentes techniques (déplacements des assets, décalage par rapport au point zéro, etc.)

Reproduire la lumière du plateau réel dans l'environnement virtuel afin de raccorder les espaces : en utilisant les outils de lighting du moteur 3D ; en respectant les consignes du (de la) directeur(trice) de la photographie.

Opérer des corrections colorimétriques primaires et secondaires (création de masques, gradients, etc.) pour améliorer le raccord des images virtuelles aux images réelles en veillant au respect du workflow et des conversions d'espaces couleurs.

Synchroniser les lumières du plateau avec l'éclairage virtuel en reliant les projecteurs pilotables à distance (DMX) au moteur 3D en collaboration avec le(la) chef(fe) électricien(ne) afin de garantir le raccord des lumières des deux espaces.

MODALITÉS D'ÉVALUATION
soutenance du dossier professionnel
mise en situation professionnelle à partir d'un sujet proposé par le certificateur

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Cinéma
Publicité
Contenu digital
Télévision
Communication

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Superviseur de Production Virtuelle.
Opérateur plateau de Production Virtuelle.
Graphiste temps réel.
Superviseur des effets visuels.
Créateurs d'environnements immersifs.
Chargé de production spécialisé en production virtuelle

RÈGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ

Sans objet

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

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

Le titre de «?Superviseur de Production Virtuelle?» s'adresse à toute personne salariée ou demandeur d'emploi répondant à l'un des pré requis suivants?:
Justifiant au minimum de deux années d'expérience professionnelles dans le domaine de l'audiovisuel et du jeu vidéo (prise de vue, graphisme 3D, VFX, temps réel, étalonnage, production) ;
ET/OU

Diplômé d'une formation dans le domaine de l'audiovisuel ou du jeu vidéo (prise de vue, graphisme 3D, VFX, temps réel, étalonnage, production) d'un niveau bac+3 minimum.

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

Le jury final de certification de l'école Méliès est composé de 3 membres :

Le Directeur de l'organisme certificateur ;

Le Responsable pédagogique de la formation ;

Le Directeur technique de l'organisme certificateur ;

Base légale

Date de décision	18/12/2025
Durée de l'enregistrement	3 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	18/12/2028
Date de dernière délivrance possible	18/12/2032

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

Le métier de Superviseur de Production Virtuelle est inscrit à la liste 2025 des métiers émergents ou en forte évolution.

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/41811/>