

Dessinateur 3D

RNCP42220 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Sigle	DIPLOVIS — Diplôme visé
Code(s) NSF	320v
Formacode(s)	46217, 46276, 46251, 46003, 46266
Code(s) ROME	L1510, E1205, E1104
Type d'enregistrement	Enregistrement de droit
Date d'échéance	31/08/2028

Certificateur(s)

MINISTERE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA RECHERCHE · SIRET : 11004401300040

ECOLE EMILE COHL · SIRET : 32968093800043

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

De nombreux secteurs comme la branche de l'audiovisuel, de la publicité et du jeu vidéo emploient les dessinateurs 3D spécialisés dans la production et l'animation d'images numériques en 3D.

La présente certification a été créée dans un contexte d'évolution des médias, marqué par une accélération des innovations technologiques, notamment d'Intelligence Artificielle Générative, qui bouleverse les métiers, la production d'images numériques impliquant de plus en plus de combiner des techniques d'infographie, d'animation 2D/3D et d'effets visuels (VFX).

Ces métiers demandent un socle en culture de l'image et du propos artistique (dessin), mais aussi une maîtrise des techniques et des contraintes de production d'éléments 3D ainsi que de la mise en place des flux logiciels d'infographie 2D/3D en tenant compte de l'impact carbone et des enjeux d'inclusion (workflow).

ACTIVITÉS VISÉES

- Conception d'un projet créatif 3D (court-métrage d'animation, jeu vidéo ou effets spéciaux pour une production)
- Fabrication des images en 3D
- Gestion d'une chaîne de production graphique 3D

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Compétences transversales

- Utiliser les outils numériques de référence et les règles de sécurité informatique pour acquérir, traiter, produire et diffuser de l'information ainsi que pour collaborer en interne et en externe
- Identifier et sélectionner avec esprit critique diverses ressources dans son domaine de spécialité pour documenter un sujet
- Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation
- Développer une argumentation avec esprit critique
- Se servir aisément des différents registres d'expression écrite et orale de la langue française
- Communiquer par oral et par écrit, de façon claire et non-ambiguë, dans au moins une langue étrangère.
- Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention ainsi que les parcours possibles pour y accéder
- Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel en fonction d'un contexte
- Identifier le processus de production, de diffusion et de valorisation des savoirs

- Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives
 - Travailler en équipe et en réseau ainsi qu'en autonomie et responsabilité au service d'un projet
 - Analyser ses actions en situation professionnelle, s'autoévaluer pour améliorer sa pratique
 - Respecter les principes d'éthique, de déontologie et de responsabilité sociale et environnementale
 - Prendre en compte la problématique du handicap et de l'accessibilité dans chacune de ses actions professionnelles
- Compétences spécifiques
- Définir la ligne directrice et le style graphique d'un projet créatif 3D (court-métrage d'animation, jeu vidéo ou effets spéciaux pour une production) en analysant le cahier des charges fourni par le directeur artistique en veillant aux enjeux d'inclusion et environnementaux.
 - Préparer des éléments graphiques 2D singuliers et originaux en respectant les contraintes de perspective, d'anatomie, de cadrage, de composition et de lumière en fonction de références collectées afin de préparer le projet créatif 3D.
 - Réaliser des croquis analytiques et dessins préparatoires en respectant la ligne artistique et l'univers défini dans le cahier des charges pour visualiser la conception des éléments en 3D.
 - Concevoir à partir de dessins préparatoires en 2D, de croquis analytiques et de recherches par l'intelligence artificielle (IA) : des ébauches d'éléments en 3D en respectant la direction artistique du projet par le biais d'outils adaptés à tous, porteur ou non d'handicap.
 - Créer l'éclairage, cadrer et mettre en scène des éléments 3D pour réaliser une scène en adéquation avec le cahier des charges.
 - Valider une scène 3D en effectuant des tests de rendu pour obtenir un résultat crédible et cohérent avec le cahier des charges.
 - Créer les éléments 3D en adéquation avec la conception préalable du projet et ses contraintes (techniques, artistiques, environnementales, sociales et d'inclusion).
 - Mettre en place un univers cohérent respectant le cahier des charges en utilisant les éléments 3D produits afin de créer un environnement crédible et cohérent avec la direction artistique définie.
 - Produire des éléments 3D compatibles avec divers supports comme l'environnement PC, les mobiles, les consoles, la VR (réalité virtuelle) et médias tels que film, réalité virtuelle, application, jeu vidéo, impression 3D, illustration.
 - Retoucher les éléments 3D produits en respectant les modifications demandées par le directeur artistique, afin d'apporter les réponses techniques et graphiques adéquates.
 - Finaliser un projet individuel en 3D en adéquation avec le concept défini dans le cahier des charges.
 - Réaliser la base de post production puis finaliser la production graphique 3D en utilisant les logiciels en conformité avec les contraintes du support et le type du projet définis dans le cahier des charges.
 - Réaliser des imports et exports fonctionnels des éléments 3D (objet, animation, etc.) depuis les divers logiciels utilisés pour la production définie dans le cahier des charges.
 - Définir le parcours logiciels adapté, tel que logiciels d'infographie 2D/3D, animation 2D/3D, effets spéciaux, intelligence artificielle générative et temps réel à une production 3D en nombre respectant la chaîne de production et le cahier des charges d'un projet.
 - Quantifier et temporiser la production des divers éléments graphiques 3D du projet et en rendre compte dans un tableau de suivi de production à sa hiérarchie.
 - Échanger avec ses pairs et supérieurs hiérarchiques en utilisant les termes techniques, le vocabulaire linguistique propre au secteur d'activité et en s'exprimant en anglais.
 - Créer et respecter un rangement des fichiers de travail, en gérant les versions et en mettant en place une nomenclature pour suivre une production d'éléments 3D de façon efficace et pertinente.
 - Présenter son travail pour démarcher de nouveaux projets et valoriser ses compétences graphiques 3D nécessaire dans une équipe de production 3D.

Blocs de compétences

RNCP42220BC01 — Utiliser les outils numériques de référence

LISTE DE COMPÉTENCES

- Utiliser les outils numériques de référence et les règles de sécurité informatique pour acquérir, traiter, produire et diffuser de l'information ainsi que pour collaborer en interne et en externe

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Cas pratique :

Gestion d'un journal de suivi de projet avec transmission des informations via mail et dans le cloud en respectant le cadre de la sécurité informatique du cahier des charges

RNCP42220BC02 — Exploiter des données à des fins d'analyse

LISTE DE COMPÉTENCES

- Identifier et sélectionner avec esprit critique diverses ressources dans son domaine de spécialité pour documenter un sujet
- Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation
- Développer une argumentation avec esprit critique

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Cas pratique :

Fabrication et présentation d'un document de synthèse d'images de références, avec argumentaire des choix retenus et non retenus dans le cadre du projet.

RNCP42220BC03 — S'exprimer et communiquer à l'oral, à l'écrit, et dans au moins une langue étrangère

LISTE DE COMPÉTENCES

- Se servir aisément des différents registres d'expression écrite et orale de la langue française
- Communiquer par oral et par écrit, de façon claire et non-ambiguë, dans au moins une langue étrangère

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Cas pratique :

Lors d'une réunion de travail, le candidat participe activement, rédige le compte-rendu et le présente en anglais

RNCP42220BC04 — Se positionner vis à vis d'un champ professionnel

LISTE DE COMPÉTENCES

- Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention ainsi que les parcours possibles pour y accéder
- Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel en fonction d'un contexte
- Identifier le processus de production, de diffusion et de valorisation des savoirs

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Cas pratique :

Afin de se valoriser et d'identifier les parcours professionnels pertinents, le candidat élabore des outils de communication (Book, CV, Carte de visite, lettre de motivation, site internet, portfolio en ligne, etc.).

RNCP42220BC05 — Agir en responsabilité au sein d'une organisation professionnelle

LISTE DE COMPÉTENCES

- Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives
- Travailler en équipe et en réseau ainsi qu'en autonomie et responsabilité au service d'un projet
- Analyser ses actions en situation professionnelle, s'autoévaluer pour améliorer sa pratique
- Respecter les principes d'éthique, de déontologie et de responsabilité sociale et environnementale
- Prendre en compte la problématique du handicap et de l'accessibilité dans chacune de ses actions professionnelles

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Cas pratique :

Mise en place d'un outil d'analyse, de planification et de reporting de sa mission intégrant les tâches sous sa responsabilité ainsi que les activités en amont et en aval de son poste. Le candidat précise, le cas échéant, la prise en compte des problématiques handicap et accessibilité en adaptant les activités concernées.

RNCP42220BC06 — Concevoir un projet créatif 3D

LISTE DE COMPÉTENCES

- Définir la ligne directrice et le style graphique d'un projet créatif 3D (court-métrage d'animation, jeu vidéo ou effets spéciaux pour une production) en analysant le cahier des charges fourni par le directeur artistique en veillant aux enjeux d'inclusion et environnementaux.
- Préparer des éléments graphiques 2D singuliers et originaux en respectant les contraintes de perspective, d'anatomie, de cadrage, de composition et de lumière en fonction de références collectées afin de préparer le projet

créatif 3D.

- Réaliser des croquis analytiques et dessins préparatoires en respectant la ligne artistique et l'univers défini dans le cahier des charges pour visualiser la conception des éléments en 3D.
- Concevoir à partir de dessins préparatoires en 2D, de croquis analytiques et de recherches par l'intelligence artificielle (IA) : des ébauches d'éléments en 3D en respectant la direction artistique du projet par le biais d'outils adaptés à tous, porteur ou non d'handicap.
- Créer l'éclairage, cadrer et mettre en scène des éléments 3D pour réaliser une scène en adéquation avec le cahier des charges.
- Valider une scène 3D en effectuant des tests de rendu pour obtenir un résultat crédible et cohérent avec le cahier des charges.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle simulée :

.

Proposition des éléments graphiques 2D

.

Création d'une palette de références graphiques, de dessins préparatoires et de croquis analytiques

Cas pratique :

.

Réalisation d'ébauches d'éléments 3D

.

Réalisation d'une scène 3D

.

Tests de rendu d'images 3D fixes ou animées

Soutenance orale

RNCP42220BC07 — Fabriquer des images en 3D

LISTE DE COMPÉTENCES

- Créer les éléments 3D en adéquation avec la conception préalable du projet et ses contraintes (techniques, artistiques, environnementales, sociales et d'inclusion).
- Mettre en place un univers cohérent respectant le cahier des charges en utilisant les éléments 3D produits afin de créer un environnement crédible et cohérent avec la direction artistique définie.
- Produire des éléments 3D compatibles avec divers supports comme l'environnement PC, les mobiles, les consoles, la VR(réalité virtuelle) et médias tels que film, réalité virtuelle, application, jeu vidéo, impression 3D, illustration.
- Retoucher les éléments 3D produits en respectant les modifications demandées par le directeur artistique, afin d'apporter les réponses techniques et graphiques adéquates.
- Finaliser un projet individuel en 3D en adéquation avec le concept défini dans le cahier des charges.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle simulée :

.

Fabrication d'éléments 3D compatibles avec divers médias et supports

Cas pratique :

.

Élaboration d'un document de suivi des modifications d'éléments 3D

RNCP42220BC08 — Gérer une chaîne de production graphique 3D

LISTE DE COMPÉTENCES

- Réaliser la base de post production puis finaliser la production graphique 3D en utilisant les logiciels en conformité avec les contraintes du support et le type du projet définis dans le cahier des charges.
- Réaliser des imports et exports fonctionnels des éléments 3D (objet, animation, etc.) depuis les divers logiciels utilisés pour la production définie dans le cahier des charges.
- Définir le parcours logiciels adapté, tel que logiciels d'infographie 2D/3D, animation 2D/3D, effets spéciaux, intelligence artificielle générative et temps réel à une production 3D en nombre respectant la chaîne de production et le cahier des charges d'un projet.
- Quantifier et temporiser la production des divers éléments graphiques 3D du projet et en rendre compte dans un

tableau de suivi de production à sa hiérarchie.

- Échanger avec ses pairs et supérieurs hiérarchiques en utilisant les termes techniques, le vocabulaire linguistique propre au secteur d'activité et en s'exprimant en anglais.
- Créer et respecter un rangement des fichiers de travail, en gérant les versions et en mettant en place une nomenclature pour suivre une production d'éléments 3D de façon efficace et pertinente.
- Présenter son travail pour démarcher de nouveaux projets et valoriser ses compétences graphiques 3D nécessaire dans une équipe de production 3D.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mises en situation professionnelle simulées :

.

Mise en place des étapes de fabrication du compositing et de la post production

.

Réalisation d'un import et d'un export d'éléments 3D

.

Participation à une réunion d'équipe de production 3D, rédaction d'un compte-rendu et d'un plan d'action

Cas pratiques :

.

Mise en place d'un flux de production schématisé et d'un document type tableur de production

.

Gestion d'une arborescence, de versions et d'une nomenclature des fichiers d'éléments 3D

.

Élaboration d'outils de communication

Soutenance orale

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

7410Z – Graphisme

9002Z – Spectacle vivant

Plusieurs secteurs emploient les dessinateurs 3D spécialisés dans la production et l'animation d'images numériques en 3D.

- La plupart dans la branche de l'audiovisuel : cinéma d'animation et de la post-production de films (films cinématographiques, vidéo et programmes de télévision).
- La branche de la publicité : activités des agences de communication qui produisent des films publicitaires, des contenus multimédias, des illustrations 3D, etc.
- Le jeu vidéo : constitué de divers écosystèmes de jeu que sont les jeux pour PC et consoles, les jeux pour smartphones et tablettes.

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

- Animateur 3D,
- Infographiste 3D,
- Dessinateur 3D,
- Intégrateur moteur-temps réel,
- Graphiste illustrateur 3D,
- Réalisateur 3D,
- Modelleur – sculpteur 3D.

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

Formation initiale, Formation continue, VAE

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

Pour s'inscrire il est obligatoire d'être titulaire d'un baccalauréat ou équivalent reconnu

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE, FORMATION CONTINUE, VAE

Nommé par le recteur de région académique :

- Président et Vice-président appartenant à un corps d'enseignants-chercheurs désignés par le recteur d'académie
- Secrétaire de Jury désigné par le recteur d'académie
- Membres nommés par le recteur d'académie après consultation de l'École :
- 2 professeurs dans le cursus,
- Un responsable pédagogique de l'école Emile Cohl.
- 1 professionnel extérieur à l'établissement

Base légale

Date d'échéance de l'enregistrement	31/08/2028
Date de dernière délivrance possible	31/08/2032

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2025	14	1	80 %	—
2024	14	0	64 %	—
2023	19	0	54 %	57 %
2022	16	0	62 %	73 %

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP38072

CORRESPONDANCES (PAR BLOCS)

RNCP38072

Pour plus d'informations

Fiche officielle (France Compétences)

