

Le Répertoire National des Certifications Professionnelles (RNCP)

Résumé descriptif de la certification **Code RNCP : 29554**

Intitulé

Concepteur réalisateur 3D

AUTORITÉ RESPONSABLE DE LA CERTIFICATION

Ecole supérieure des métiers de l'image (ESMI)

QUALITÉ DU(ES) SIGNATAIRE(S) DE LA CERTIFICATION

Directrice

Niveau et/ou domaine d'activité

II (Nomenclature de 1969)

6 (Nomenclature Europe)

Convention(s) :

Code(s) NSF :

320v Spécialités plurivalentes de la communication : production à caractère artistique, 323n Techniques de l'image et du son, métiers connexes du spectacle : conception

Formacode(s) :

Résumé du référentiel d'emploi ou éléments de compétence acquis

Le(la) concepteur(trice) réalisateur(trice) 3D participe à la réalisation ou réalise un produit 3D en utilisant des techniques infographiques 2D et 3D. Il conçoit sur la base des préconisations d'un directeur artistique, un chef de projet ou un client. Il peut intégrer une chaîne de production dans le cinéma d'animation, le jeu vidéo, l'architecture, l'industrie, le web ou la publicité. Selon la taille et l'activité de la structure qui l'emploie, sa tâche peut se spécialiser en fonction des différentes étapes de production, à savoir travailler sur la modélisation, l'animation, le rendu, les FX, le compositing, l'intégration ...Il peut également exercer en tant qu' indépendant et réaliser tout ou partie d'un produit 3D.

Le (la) concepteur(trice) réalisateur(trice) 3D est capable :

En pré-production

- d'analyser le projet , de traiter les informations initiales de la demande du client en situant les besoins et les contraintes qu'ils soient techniques, de délais ou de budget en vue de la mise en œuvre.
- de s'adapter aux orientations créatives et aux choix graphiques du chef de projet ou du D.A.
- de préparer la production en réalisant des maquettes (animer le story-board en 2D (animatique) puis en 3D (layout) en simulant les niveaux de décors et d'animation, mouvements de caméra, position d'objets et de personnages dans la scène (plan par plan) du film et ainsi tester le minutage et les raccords.
- de réaliser le prototype du projet jeu en s'appuyant sur le game design et le level design, de tester et contrôler l'architecture et les règles du jeu avant production.

En production

- de réaliser les images et d'assurer les étapes de production telles que :
 - la modélisation 3D des éléments graphiques : personnages, objets et environnement,
 - le texturage (application des textures et des couleurs),
 - le setup (application des points de contrôle pour l'animation),
 - l'animation de personnages, animaux, objets, végétaux, environnement...
 - la mise en place de l'éclairage,
 - le rendu, les effets spéciaux, le compositing (finitions) pour le film d'animation,
 - l'intégration des éléments du jeu (son, décors, personnages..) dans un moteur 3D temps réel.

En post-production de :

- s'adapter au contraintes de diffusions liées au support utilisé et s'assurer de la bonne conformité de son travail. Il peut également avoir en charge la vérification de la conformité du travail de son équipe.
- réaliser selon les cas, le montage des images.

Secteurs d'activité ou types d'emplois accessibles par le détenteur de ce diplôme, ce titre ou ce certificat

Audiovisuel et cinéma d'animation : films, séries...

Habillage audiovisuel : logos, générique, décors virtuels, trucage et FX...

Industrie des jeux vidéo : studio, agence ..

Agence de communication /publicité

Cabinets d'architectes

Design industriel

Industrie : l'armée, la médecine, le secteur tertiaire...

Infographiste 3D,

Sculpteur 3D,

Modeleur/textureur 3D,

Animateur 3D,

Lighter/Renderman,

Infographiste FX (effets spéciaux),

Compositeur VFX,

CG Artist (Computer Graphic Artist),

Lead modeleur/textureur 3D,

Lead animateur 3D.

Codes des fiches ROME les plus proches :

E1205 : Réalisation de contenus multimédias

E1104 : Conception de contenus multimédias

L1304 : Réalisation cinématographique et audiovisuelle

Modalités d'accès à cette certification

Descriptif des composantes de la certification :

Mise en situation professionnelle sur un projet présenté devant un jury.

Le(la) candidat(e) à la certification est mis(e) en situation professionnelle en intégrant une équipe sur un poste donné du flux de production pour la réalisation, au choix, d'un film d'animation ou d'un environnement de jeu vidéo (game art d'un niveau jouable).

Le(la) candidat(e) confirme ainsi sa spécialisation à travers cette évaluation :

Pour le film d'animation :

Préproduction : évaluation continue et suivi du cahier des charges.

Évaluation et suivi de la note d'intention, du scénario, du story-board, des éléments graphiques constituant la bible, du layout, de l'animatique et du calendrier de la production.

Production : évaluation continue et suivi de l'état de l'avancement du projet, des évolutions du travail réalisé en fonction de chaque poste, de la méthodologie de production, de l'animatique mise à jour, et du calendrier de la production.

Postproduction : Vérification du respect des contraintes de diffusions liées au support utilisé et vérification de la bonne conformité du travail du (de la) titulaire à la certification.

Pour le jeu

Préproduction : évaluation continue et suivi du game design document en version 1.0, du background, des éléments graphiques 2D, 3D, ainsi que les éléments sonores constituant la bible, du prototype et du calendrier de la production.

Production : évaluation et suivi de l'état de l'avancement du projet, du game design , des évolutions du travail réalisé en fonction de chaque poste, de la méthodologie de production et du calendrier de la production.

Postproduction : Vérification du respect des contraintes de diffusions liées au support utilisé et vérification de la bonne conformité du travail du (de la) titulaire à la certification.

Jury de fin d'études : Oral de 20 mn en équipe qui présente l'ensemble du projet et le poste occupé dans la production suivi d'un oral individuel de 20 minutes, devant des professionnels du secteur et du directeur de l'organisme délivrant la certification. Lors de l'oral individuel, le(la) candidat(e) présente une vidéo (demo reel d'1mn30 à 2mn) montrant le travail individuel effectué au cours de la production en fonction du poste principal occupé.

Stage de fin d'études : 2 à 3 mois avec possibilité de prolonger en cas de promesse d'embauche, au sein d'une entreprise du secteur de la 3D ou d'une structure professionnelle utilisant des compétences équivalentes.

Bloc de compétence :

INTITULÉ	DESCRIPTIF ET MODALITÉS D'ÉVALUATION
Bloc de compétence n°1 de la fiche n° 29554 - Animer en 3D personnages, objets, mécanique..(Animation 3D)	<p>Descriptif :</p> <p>Le(la) titulaire de la certification est capable d'animer, de façon fluide et/ou au plus proche de l'effet recherché, des personnages (marche, course, élocution, mouvements, position..) et des objets (déplacement, éléments de décors..) préalablement modélisés. Il (elle) crée des mouvements de caméra afin de rythmer les séquences et simuler un enchaînement de plans fidèle à une production cinématographique. Un(une) animateur(trice) comprend et maîtrise les procédés de modélisation.</p> <p>Modalités d'évaluation :</p> <p>ce bloc comprend donc l'évaluation des compétences en animation (personnages, objets, véhicules...) pour la 3D temps réel (jeu vidéo) et /ou une évaluation des connaissances des étapes conduisant à la préparation d'un film d'animation : analyse du story-board, réalisation de l'animatique et du layout et d'autre part une évaluation des compétences en animation (personnages, objets, éléments...) pour le cinéma d'animation (pré-calculé). Le candidat à la VAE présentera devant un jury de professionnels une démo d'environ 2mn sur son expérience et ses réalisations dans le domaine de l'Animation.</p>

INTITULÉ	DESCRIPTIF ET MODALITÉS D'ÉVALUATION
<p>Bloc de compétence n°2 de la fiche n° 29554 - Modéliser des personnages, objets, décors..et appliquer des textures. (Modélisation/Texturing)</p>	<p>Descriptif : Le(la) titulaire de la certification est capable de créer, à l'aide de logiciels 3D, d'objets, de décors et de personnages en volume en respectant la méthodologie (maillage polygonal faible adapté au calcul en temps réel ou fort adapté pour une image pré-calculée) en fonction de l'objectif (jeu vidéo ou film d'animation). Ce travail est ensuite complété par l'application de textures ou « texturing » (texture, matériaux, couleurs) afin de donner les aspects recherchés aux objets 3D par des procédés numériques.</p> <p>Modalités d'évaluation : ce bloc comprend donc une évaluation des compétences sous forme de mise en situation professionnelle dans les étapes de modélisation et de texturing de personnages, de décors et d'objets pour la 3D temps réel et/ou d'objets pour le cinéma d'animation. Le candidat à la VAE présentera devant un jury de professionnels une démo d'environ 2mn sur son expérience et ses réalisations dans le domaine de la modélisation et du texturing.</p>
<p>Bloc de compétence n°3 de la fiche n° 29554 - Préparer le calcul de l'image, assembler et assurer les finitions. (Rendu-Lumière-Effets spéciaux et compositing (cinéma d'animation))</p>	<p>Descriptif : Le(la) titulaire de la certification est capable de préparer le calcul de l'image dans sa globalité. Il (elle) crée une interaction entre la lumière, les ombres, les textures et les différents objets qui composent l'image. Le(la) titulaire de la certification réalise, à l'aide de logiciel FX, des simulations d'effets visuels dynamiques (effets météo, explosions, fluide, fumée...). Enfin il(elle) est capable d'assurer les finitions (compositing) en assemblant les différentes couches résultant des étapes précédentes (rendu et effets spéciaux) afin de donner du sens et une réalité à une séquence créée virtuellement.</p> <p>Modalités d'évaluation : ce bloc comprend donc une évaluation sous forme de mise en situation professionnelle des étapes de création d'éclairage et rendu, composition d'images et FX pour le cinéma d'animation. Le candidat à la VAE présentera devant un jury de professionnels une démo d'environ 2mn sur son expérience et ses réalisations dans le domaine du rendu, des effets spéciaux et du compositing.</p>
<p>Bloc de compétence n°4 de la fiche n° 29554 - Exporter et assembler tous les éléments ou « assets » (son, objets, décors, animations..) du jeu en les intégrant dans un moteur 3D temps réel (jeu vidéo). (Intégration, lumière et FX pour le jeu vidéo)</p>	<p>Descriptif : Le(la) titulaire de la certification est capable d'exporter puis d'assembler tous les éléments ou « assets » du jeu vidéo (son, objets, textures, animations, décors..) réalisés dans un outil 3D vers un moteur 3D temps réel, afin de les mettre en scène en respectant les contraintes (taille, type d'animations supportées, etc) et les spécificités du moteur de jeu (format d'objet, format d'images..). Le(la) titulaire de la certification sait respecter la mise en scène pré-établie et la cohérence graphique.</p> <p>Modalités d'évaluation : ce bloc comprend donc l'évaluation des compétences sous forme de mise en situation professionnelle des étapes d'intégration lumière et FX des divers éléments d'un jeu vidéo dans un moteur 3D temps réel. Le candidat à la VAE présentera devant un jury de professionnels une démo d'environ 2mn sur son expérience et ses réalisations dans le domaine de l'intégration dans le jeu vidéo.</p>

Validité des composantes acquises : illimitée

Après un parcours de formation sous statut d'élève ou d'étudiant	X		50% de professionnels extérieurs et 50% de professeurs n'intervenant pas dans la préparation à la certification
En contrat d'apprentissage		X	
Après un parcours de formation continue	X		50% de professionnels extérieurs et 50% de professeurs n'intervenant pas dans la préparation à la certification
En contrat de professionnalisation		X	
Par candidature individuelle		X	
Par expérience dispositif VAE prévu en 2017	X		50% de professionnels extérieurs et 50% de professeurs n'intervenant pas dans la préparation à la certification

	OUI	NON
Accessible en Nouvelle Calédonie		X
Accessible en Polynésie Française		X

LIENS AVEC D'AUTRES CERTIFICATIONS

ACCORDS EUROPÉENS OU INTERNATIONAUX

Base légale

Référence du décret général :

Référence arrêté création (ou date 1er arrêté enregistrement) :

Arrêté du 27 décembre 2017 publié au Journal Officiel du 30 décembre 2017 portant enregistrement au répertoire national des certifications professionnelles. Enregistrement pour trois ans, au niveau II, sous l'intitulé "Concepteur réalisateur 3D" avec effet au 01 juin 2013, jusqu'au 30 décembre 2020.

Référence du décret et/ou arrêté VAE :

Références autres :

Pour plus d'informations

Statistiques :

2012 12 reçus sur 14
2013 6 reçus sur 6
2014 8 reçus sur 8
2015 11 reçus sur 14
Taux moyen de placement sur les 4 promotions 77%

Autres sources d'information :

esmi-bordeaux.net

Lieu(x) de certification :

Ecole supérieure des métiers de l'image (ESMI) : Aquitaine Limousin Poitou-Charentes - Gironde (33) [Bordeaux]
22, Quai de Bacalan
33300 Bordeaux

Lieu(x) de préparation à la certification déclarés par l'organisme certificateur :

- École supérieure des métiers de l'image - 22 Quai de Bacalan -33300 Bordeaux
- Ecole Brassart - 185 boulevard Thiers - 37000 Tours
- Ecole Brassart - 4/6 rue Erlon - 44100 Nantes
- Ecole Brassart - 8 rue du Professeur Joseph Rousseau - 14000 Caen

Historique de la certification :