

Infographe en image de synthèse 3D

RNCP17212 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 5
Code(s) NSF	320
Formacode(s)	46003
Code(s) ROME	E1205, L1304, E1104
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'échéance	17/04/2022

Certificateur(s)

AEH STUDIO MERCIER · SIRET : 48070564900014

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

A compléter (Reprise)

ACTIVITÉS VISÉES

« L'Infographe en Image de Synthèse 3D » peut occuper différents postes au sein d'une production numérique. En sa qualité de technicien(ne) et doté(e) d'une certaine conscience artistique, il ou elle intervient dans le processus de production numérique. Il ou elle maîtrise les compétences des différents corps de métiers de la 3D : modélisation, animation, setup/rig, skin, texture, rendu, lighting, VFX, montage. Il ou elle exerce son métier, dans la plupart des cas, en équipe, en collaboration avec d'autre infographe 3D et sous la supervision de réalisateurs/réalisatrices ou directeurs/directrices artistiques.

1 - Modéliser des entités organiques, mécaniques et architecturales

Modélisation primaire ;

Modélisation « Low Poly » ;

Modélisation « high poly » ;

Exploitation d'un plan d'architecte ;

Modélisation de plan architecturaux « Perspectiviste 3D » ;

Impression 3D ;

Sélection des différentes techniques et logiciels de modélisation ;

2 - Créer les articulations destinées à l'animation

Création d'un setup/rig mécanique ;

Création d'un « setup/rig » avancé et « skinning » ;

Réalisation du « morphing » ;

Exploitation des options de l'interface de programmation ;

3 - Animer des entités modélisées

Animation primaire ;

Sélection des différents types d'animation ;

Animation des entités 3D selon différentes méthodes ;

Retranscription de « l'acting » à travers l'animation ;

Animation de différents types d'entités 3D, des parties du corps et des caméras ;

Simulation des effets spéciaux ;

4 - Réaliser les phases de rendus et de compositions

Exploitation des différentes techniques de texturing ;

Réalisation des décors et mattpainting ;
Placement et réglage des éclairages ;
Intégration des entités 3D dans les technologies temps réel ;
Exploitation des différents moteurs de rendus précalculés et temps réel ;
Organisation des calques et composition ;

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Le (la) titulaire est capable de :

- 1 - Modéliser des entités mécaniques, organiques et architecturales
- 2 - Créer les articulations destinées à l'animation
- 3 - Animer des entités modélisées
- 4 - Réaliser les phases de rendus et de compositions

Blocs de compétences

RNCP17212BC01 — Créer les articulations destinées à l'animation

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif :

- Créer le squelette articulé « setup/rig » des modélisations mécaniques (placement des « bones » et paramétrage d'articulation simple) pour des animations mécaniques.
- Paramétrer le squelette « setup/rig » et l'enveloppe « skin » avancée de modélisations organiques pour anticiper et optimiser les étapes d'articulation et de déformation des personnages dans le processus d'animation.
- Paramétrer la surface des entités 3D pour créer des déformations faciales et réaliser des correctifs « skinmorph »
- Exploiter les options de l'interface de programmation du logiciel 3D pour optimiser la réalisation du setup.

Modalités d'évaluation :

Cas pratique : Présentation visuelle et orale du travail de rig/septup et skin à travers une « Demo Reel », d'une durée d'environ 3 minutes. Le ou la candidat(e) tiendra ses datas à la disposition du jury.

Modalités de certification :

un certificat portant l'intitulé du bloc et référencé à la certification enregistrée au RNCP sera délivré en cas de succès aux évaluations présentées y compris par la VAE.

RNCP17212BC02 — Animer des entités modélisées

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif :

- Animer schématiquement des entités modélisées, pour réaliser les premiers tests/essais/proxys/découpages.
- Analyser les différents types d'animation pour réaliser les animations correspondantes aux références demandées (cartoon, réaliste, semi-réaliste, ...)
- Animer les entités 3D selon des techniques différentes (clé par clé « keyfarm », charcterstudio, ...) pour répondre de manière efficace à la demande des superviseurs.
- Retranscrire en animation des mouvement conformes et instinctifs pour faire ressortir le style d'animation et les émotions à travers le mouvement « l'acting ».
- Animer des caméras, des éléments mécaniques, des objets, ainsi que des personnages bipèdes, quadrupèdes, des créatures et leurs différentes zones corporelles, faciale et labiale pour répondre de manière précise et conforme à la demande des superviseurs.
- Simuler les effets de particules, de liquide, de tissus et de cheveux/poils pour réaliser des effets spéciaux.

Modalités d'évaluation :

Cas pratique : Présentation visuelle et orale du travail d'animation 3D à travers une « Demo Reel », d'une durée d'environ 3 minutes. Le ou la candidat(e) tiendra ses datas à la disposition du jury.

Modalités de certification :

un certificat portant l'intitulé du bloc et référencé à la certification enregistrée au RNCP sera délivré en cas de succès aux évaluations présentées y compris par la VAE.

RNCP17212BC03 — Réaliser les phases de rendus et de compositions

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif :

- Exploiter les différentes méthodes de texturing (sur développés UVW, sur sculptes, ...) en prenant en compte les volumes et la cohérence du plan pour un rendu de qualité et artistiquement compatible avec l'ensemble du projet.
- Créer des décors, en 3D ou mattpainting à insérer dans les plans pour habiller et nourrir les scènes des projets.
- Déterminer le placement et le réglage des éclairages des scènes pour réaliser les ambiances et mises en valeur souhaitées par les superviseurs.
- Intégrer les entités 3D dans les technologie temps réel pour un calcul des images en temps réel dans le secteur du jeu vidéo et de la réalité augmentée.
- Exploiter les différents types de moteurs de rendus précalculés et temps réel sur le marché pour optimiser la qualité et le temps de rendu des plans du domaine du broadcast et du jeu vidéo/réalité augmentée.
- Organiser les différents calques pour le travail de montage et de composition des plans.
- Réaliser les effets spéciaux de composition et de montage des plans pour finaliser les scènes mises en valeur selon les indications des superviseurs.

Modalités d'évaluation :

Cas pratique : Présentation visuelle et orale du travail d'animation 3D à travers une « Demo Reel », d'une durée d'environ 3 minutes. Le ou la candidat(e) tiendra ses données à la disposition du jury.

Modalités de certification :

un certificat portant l'intitulé du bloc et référencé à la certification enregistrée au RNCP sera délivré en cas de succès aux évaluations présentées y compris par la VAE.

RNCP17212BC04 — Modéliser des entités organiques, mécaniques et architecturales

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif :

- Modéliser des entités mécaniques, organiques et architecturales dites maquettes, pour réaliser les premiers tests/essais/proxys/découpages.
- Créer le maillage « low poly » de modélisations organiques, mécaniques et architecturales poussées pour l'intégrer au processus d'animation « temps réel » -Créer le maillage « high poly » de modélisations organiques, mécaniques et architecturales poussées pour l'intégrer au processus d'animation « broadcast » -Analyser de manière précise et détaillée un plan d'architecte pour élever un plan en 3D de manière exacte.
- Concevoir de manière ultra réaliste la modélisation des entités architecturales pour réaliser des plans architecturaux en 3D conformes aux mesures initiales.
- Optimiser les modélisations au regard des exigences et logiciels des imprimantes 3D pour imprimer différents types d'objets en 3D (prototypes, figurines, prothèses médicales, maquette d'architecture, pièces détachées).
- Choisir les différentes méthodes de modélisation (box modeling, extrusion par plan, modélisation par spline, rotopologie, sculpture virtuelle) et les logiciels des principaux logiciels pour répondre de manière efficace à la demande des superviseurs.

Modalités d'évaluation :

Cas pratique : Présentation visuelle et orale du travail de modélisation 3D à travers une « Demo Reel », d'une durée d'environ 3 minutes. Le ou la candidat(e) tiendra ses données à la disposition du jury.

Modalités de certification :

un certificat portant l'intitulé du bloc et référencé à la certification enregistrée au RNCP sera délivré en cas de succès aux évaluations présentées y compris par la VAE.

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

·la publicité audiovisuelle, ·le film d'animation, ·les effets spéciaux, ·les jeux vidéo, ·l'architecture, ·le design, ·la réalité augmentée, ·le secteur industriel (automobile, médical), ·l'habillage TV.

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

- Infographe 3D
- Infographiste 3D

- Généraliste 3D

RÉGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ
A compléter (Reprise)

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

MODALITÉS D'ACCÈS

Formation initiale, Formation continue, Contrat de professionnalisation, Candidature individuelle, VAE

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

A compléter (Reprise)

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

5 membres dont :

- 1 représentant(e) du Studio Mercier,
- 2 professionnel(le)s du collège salarial,
- 2 professionnel(le)s du collège employeur.

Base légale

Date d'échéance de l'enregistrement 17/04/2022

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP6000

NOUVELLE(S) CERTIFICATION(S)

RNCP37086

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

Studio Mercier

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/17212/>