

Lead infographiste 3D cinéma

RNCP32064 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Code(s) NSF	320
Formacode(s)	46003
Code(s) ROME	E1104, E1205
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'échéance	04/01/2022

Certificateur(s)

FORMATAGE LANGUEDOC · SIRET : 43358961100030

Partenaires habilités

3 organismes habilités, d'après la liste publiée par France compétences : 3 à organiser l'évaluation.

Organisme	SIRET	Habilitation
3IS BORDEAUX	79443639400017	Organiser l'évaluation
INSTIC	82439101500016	Organiser l'évaluation
INSTITUT INTERNATIONAL IMAGE SON	34505222900035	Organiser l'évaluation

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

A compléter (Reprise)

ACTIVITÉS VISÉES

Le (la) Lead Infographiste 3D CINE est un encadrant qui participe à la réalisation d'une œuvre d'image de synthèse. Par sa double expertise de technicien et d'encadrant, il (elle) doit gérer et animer l'équipe afin de satisfaire le client et contribuer à l'atteinte des objectifs de réalisation du projet. Il (elle) recrute, intègre, accompagne, forme et contribue à faire évoluer les collaborateurs afin d'accroître leur professionnalisme et leur autonomie. Il (elle) planifie, organise et contrôle le travail de l'équipe tout en tenant compte de la législation sociale. Il (elle) assume la responsabilité de ces actions dans le cadre de la politique sociale et RSE vis-à-vis de sa hiérarchie. Il (elle) produit des images en 3D

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Le (la) titulaire est capable de :

- Manager : recruter et diriger une équipe de techniciens dans le respect des règles sociales et légales
- Pratiquer la modélisation : élaborer la structure des éléments, le squelette des personnages ou l'architecture des décors : créer des formes.
- Pratiquer le texturing : habiller des formes préalablement créées par l'application d'images (dessins ou photographies) représentant des matériaux et attribution de leurs propriétés physiques (par exemple la transparence du verre)
- Pratiquer le lighting : positionner et configurer des lampes virtuelles (gestion des ombres, intensité et couleur de l'éclairage) afin de créer une ambiance
- Pratiquer le layout : positionner des éléments dans un espace virtuel
- Pratiquer l'animation : mettre en mouvement des éléments : déformations et déplacements des objets et

personnages.

Blocs de compétences

RNCP32064BC01 — Texturage

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif :

Créer des images en vue de les utiliser pour simuler les matériaux :

- photographier des matières brutes (bois, métal...) ;
- dessiner des images informatiques ;
- retoucher les images pour les rendre répétables.

Ajuster la résolution des images en fonction de l'utilisation finale.

Déterminer quels polygones vont recevoir quel matériau.

Choisir le type de projection des images :

- par plaquage sur un axe ;
- par UV (dépliage en « patron » 2D de l'objet 3D).

Combiner (fusion, superposition...) plusieurs images.

Paramétrer les interactions avec la lumière : transparence, réflexion, réfraction, relief, brillance / matité.

Modalités d'évaluation :

Le candidat devra présenter :

- un fichier d'objet 3D (qui mette en évidence l'assignation des surfaces et la structure de création de textures) qui contienne 3 matériaux différents dont un bois et un métal ;
- une image de rendu final photo réaliste dudit objet.

RNCP32064BC02 — Management

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif :

Planifier et organiser l'activité de l'équipe du studio de production.

Gérer l'équipe du studio de production.

Mener et animer un projet.

Modalités d'évaluation :

Le candidat devra soutenir un dossier complet de projet commun de création d'un film en 3D depuis l'analyse du cahier des charges fourni par le client.

RNCP32064BC03 — Organisation

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif :

Regrouper les informations.

Décrypter les éléments fournis (story board, modelsheets...).

Effectuer des recherches documentaires (plan, croquis, photos..).

Organiser les éléments selon leur finalité (images pour créer des textures, plan de construction pour la modélisation...).

Etablir une chronologie de réalisation.

Créer une arborescence informatique pour l'indexation des fichiers.

Offrir différentes propositions de réalisation.

Défendre hiérarchiquement ses choix techniques ou artistiques.

Archiver les éléments.

Modalités d'évaluation :

Le candidat devra soutenir un dossier complet de projet personnel de création d'une image 3D depuis les recherches (différents supports possibles : dessins, photos, ouvrages de références ou encore tests informatiques) jusqu'à l'archivage en présentant toutes les étapes de réalisation.

RNCP32064BC04 — Animation

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif :

Lire et analyser le story-board.

Déterminer les temps forts de l'animation.

Positionner des clés sur la timeline aux moments-clés :

- Estimer la durée entre chaque évènement.
- Choisir le type de clé (position, rotation, échelle...).

Créer des poses d'animation :

- gérer les déformations à l'instant t ;
- simuler les tensions, poids, vitesses ;
- pour les personnages, créer un jeu d'acteur Interpoler les mouvements entre deux clés.

Affiner les intervalles à l'aide de courbes d'animation.

Modalités d'évaluation :

Le candidat devra présenter :

- un fichier d'animation 3D laissant apparaître la timeline et les courbes d'animation ;
- représentant l'animation d'une balle effectuant au moins deux rebonds réalistes ;
- le story-board afférent.

RNCP32064BC05 — Eclairage et rendu

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif :

Choisir le type d'éclairage virtuel : spot, plan lumineux, tube lumineux, éclairage multidirectionnel.

Paramétrer les lampes : intensité et couleur.

Gérer les ombrages : position des ombres et niveaux de flous.

Positionner les caméras virtuelles.

Paramétrer les caméras : focale et profondeur de champ.

Déterminer le format et la résolution des images en sortie.

Choisir le type de calcul des images : raytracing, illumination globale, radiosité.

Modalités d'évaluation :

Le candidat devra :

1. analyser l'éclairage d'une image de synthèse préexistante (tirée au sort parmi trois).
2. présenter une image de rendu brut 3D (non retouchée)
 - d'ambiance lumineuse imposée : fin de journée ;
 - en vue d'un support spécifique destinée à une diffusion sur une télévision full HD ;
 - indiquer le temps de rendu.

RNCP32064BC06 — Modélisation

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif :

Créer des objets virtuels par :

- Positionnement de points dans l'espace ;
- Utilisation de formes primitives ;
- Déformation d'éléments.

Créer des personnages par :

- Boxmodeling (à partir d'un cube, segmentations et déformations successives) ;
- Maillage de courbes (positionnement de courbes de contour et génération d'un maillage entre ses dernières).

Rajouter des détails en complexifiant les formes de manière optimisée.

Agencer les éléments structurels en vue de l'animation (anticipation des déformations).

Modalités d'évaluation :

Le candidat devra présenter les fichiers informatiques 3D de la modélisation des pièces d'un jeu d'échecs et d'un personnage humain.

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Tous les secteurs de la création graphique et de l'image sont concernés par la 3D :

- audiovisuel : cinéma, télévision, séries animées, dessin animé, génériques, jingles, décors virtuels, trucage et effets spéciaux.
- jeux vidéo
- communication, publicité,
- design
- architecture

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Chef de groupe, Lead, Modeleur, Lighting Designer, Lighter, Renderer, Animateur , Infographiste 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	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, Apprentissage, Contrat de professionnalisation, Candidature individuelle, VAE

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

A compléter (Reprise)

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

3 jurys dont 2 professionnels

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	7 868 €
Selon la branche	7 868 € – 8 103 €
Prise en charge	Branches concernées

7 868 €	Valeur par défaut · 210 branches
8 103 €	CPNE de l'ingénierie, des services informatiques et du conseil
7 933 €	CPNEF de l'audiovisuel
7 903 €	CPNEFP dans les établissements d'enseignement privés sous contrat

Base légale

Date d'échéance de l'enregistrement 04/01/2022

Liens avec d'autres certifications

NOUVELLE(S) CERTIFICATION(S)
RNCP40280

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

contact@objectif3d.com

Site internet de l'autorité délivrant la certification

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/32064/>

Demande CPF — formations engagées

Dossiers CPF engagés	2
Montant total engagé	7 909 €
Coût moyen par dossier	3 955 €
Durée moyenne	710 h
Période	08/2020 – 07/2021
France Travail	50 %
France compétences	50 %

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