

Infographiste 3D

RNCP34484 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 5
Code(s) NSF	320v, 320m
Formacode(s)	46276, 46003, 46251
Code(s) ROME	E1205, E1104, L1304
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	02/03/2020
Date d'échéance	02/03/2023

Certificateur(s)

FORMATAGE LANGUEDOC · SIRET : 43358961100030

Partenaires habilités

5 organismes habilités, d'après la liste publiée par France compétences : 2 à former et organiser l'évaluation et 3 à organiser l'évaluation.

Organisme	SIRET	Habilitation
3IS BORDEAUX	79443639400017	Organiser l'évaluation
FORMATAGE LANGUEDOC	43358961100030	Former et organiser l'évaluation
FORMATAGE LANGUEDOC	43358961100055	Former et organiser l'évaluation
INSTIC	82439101500016	Organiser l'évaluation
INSTITUT INTERNATIONAL IMAGE SON	34505222900035	Organiser l'évaluation

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Selon le baromètre du jeu vidéo en France édition 2020 et le bilan 2018 du CNC portant sur l'image de synthèse, le nombre d'entreprises de production d'animation et d'effets visuels est en augmentation. Entre 2018 et 2017, le nombre de sociétés progresse de 17,7%. Près de 1000 emplois supplémentaires en 2018 dans les entreprises de films d'animation et d'effets visuels. Entre 2015 et 2017, les effectifs ont progressé de 31,4% pour atteindre 7200 salariés. En 2017, les métiers d'animateurs (2D, 3D, infographistes...) représentent plus du quart (27,2%) des employés du secteur. Le secteur du jeu vidéo recrute

800 à 1200 nouveaux emplois sont prévus dans les entreprises, 550 à 800 nouveaux emplois dans les studios.

75% des emplois salariés sont des CDI. 57% des entreprises embaucheront en 2020.

La 3D est de plus en plus présente dans notre environnement.

Tous les secteurs ayant un lien avec l'image sont concernés : l'industrie et les services, le commerce et les loisirs, la science et les applications militaires, l'architecture, la formation, internet et plus particulièrement tout ce qui tourne autour du Multimédia (jeux vidéo, publicité, télévision, cinéma d'animation ...). La 3D est devenue l'outil indispensable au cinéma d'animation, au jeu vidéo et nécessite d'allier compétences artistiques et techniques de haut niveau.

Cette certification d'infographiste 3D répond ainsi à des besoins du marché liés à la diversité du champ d'application

de l'image de synthèse et à la multiplication des techniques en 3D.

ACTIVITÉS VISÉES

L'infographiste 3D participe à une ou plusieurs phases de la création et de la réalisation artistique, technique et organisationnelle d'une production 3D (jeux vidéo, film d'animation, animation 3D) ainsi qu'à la préparation, à la mise en oeuvre et à la finition du produit. D'un point de vue général, la fonction d'infographiste 3D se décompose en 4 grands corps de métier (parfois exercés simultanément) :

- le modelleur qui élabore la structure des éléments, le squelette des personnages ou l'architecture des décors : il est chargé de créer les formes ;
- le « mapper » qui habille ces structures de peau, de briques et autres textures : il est chargé d'habiller les formes créées par le modelleur après avoir réalisé les textures nécessaires ;
- le « lighter », ou lighting designer qui détermine et gère tous les éclairages ;
- l'animateur qui les met en mouvement : il prend en charge, en étroite collaboration avec le concepteur, l'animation des personnages et des objets, ainsi que la finalisation du réglage des éclairages et des mouvements de caméra.

Le travail de l'infographie 3D englobe les activités suivantes :

- L'analyse du projet (pré production) en terme de logistique humaine, technique, organisationnelle,
- La réalisation d'une oeuvre 3D (modélisation, texture)
- L'animation des objets et la création de la mise en scène (animation, éclairage, rendu)

COMPÉTENCES ATTESTÉES

L'infographiste 3D est un technicien qui participe à la réalisation d'une oeuvre d'image de synthèse. Il exécute différentes tâches telles que prédéfinies par l'équipe de préproduction, sous l'autorité du réalisateur. Ce métier se décompose en trois types d'activités :

- Préparer et gérer la fabrication d'une scène 3D animée
- Réaliser une oeuvre 3D
- Créer la mise en scène et animation des objets

Blocs de compétences

RNCP34484BC01 — Préparation et gestion organisationnelle à la fabrication d'une scène 3D animée

LISTE DE COMPÉTENCES

- C1.1. Décrypter les éléments fournis
- C1.2. Effectuer les recherches documentaires
- C1.3. Regrouper les informations et les organiser
- C1.4. Établir une chronologie de réalisation
- C1.5. Créer une arborescence informatique
- C1.6. Défendre oralement ses choix artistiques

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle simulée

Présenter et expliquer un dossier complet de projet personnel de création d'une scène 3D animée contenant les recherches.

RNCP34484BC02 — Réalisation d'une oeuvre 3D (option ciné)

LISTE DE COMPÉTENCES

- C2.1 Créer des objets virtuels
- C2.2 Créer des personnages
- C2.3 Rajouter des détails
- C2.4 Agencer les éléments structurels
- C2.5 Créer des images répétables de matières brutes
- C2.6 Analyser les objets et leur matériau
- C2.7 Combiner plusieurs images
- C2.8 Paramétrer les interactions avec la lumière
- C2.9 Préparer les UV

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle simulée

Le candidat devra présenter et expliquer :

- les fichiers informatiques 3D de toutes les pièces d'un jeu d'échecs ainsi que du plateau et d'un personnage humain.
- un fichier d'objet 3D réaliste qui mette en évidence les références (recherches), l'assignation des surfaces et la structure de création de textures.
- un fichier contenant le montage de la texture sous Photoshop
- une image de rendu final photo-réaliste dudit objet.

RNCP34484BC03 — Réalisation d'une oeuvre 3D (option game)

LISTE DE COMPÉTENCES

- C3.1. Posséder une parfaite connaissance des limites en termes de quantité de polygones
- C3.2. Créer des personnages
- C3.3. Vérifier l'objet final
- C3.4. Vérifier le maillage final
- C3.5. Créer des images de matières brutes
- C3.6. Déterminer quels polygones vont recevoir quels matériaux
- C3.7. Choisir le type de projection
- C3.8. Combiner plusieurs images
- C3.9. Paramétrer les interactions avec la lumière

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle simulée

Le candidat devra présenter et expliquer :

- les fichiers informatiques 3D de la modélisation des pièces d'un jeu d'échecs et d'un personnage humain d'un jeu.
- un fichier d'objet 3D réaliste qui mette en évidence l'assignation des surfaces et la structure de création de textures.
- une image de rendu final photoréaliste.

RNCP34484BC04 — Création de la mise en scène et animation des objets (option ciné)

LISTE DE COMPÉTENCES

- C4.1. Choisir le type d'éclairage virtuel
- C4.2. Paramétrer les lampes
- C4.3. Gérer les ombrages
- C4.4. Positionner et paramétrer les caméras virtuelles
- C4.5. Déterminer le format et la résolution des images en sortie
- C4.6. Choisir le type de calcul des images
- C4.7. Déterminer les temps forts de l'animation
- C4.8. Préparer la scène
- C4.9. Créer des poses d'animation
- C4.10. Interpoler et faire les finitions des mouvements

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle simulée

Le candidat devra :

- analyser à l'oral l'éclairage d'une image de synthèse préexistante (tirée au sort parmi trois)
- présenter une image de rendu brut 3D produite par lui-même et expliquer l'ambiance lumineuse de fin de journée imposée et le choix du format de l'image en sortie
- présenter et expliquer un fichier d'animation 3D laissant apparaître la timeline et les courbes d'animation d'une balle effectuant au moins 2 rebonds

RNCP34484BC05 — Création de la mise en scène et animation des objets (option game)

LISTE DE COMPÉTENCES

- C5.1. Déterminer le style graphique
- C5.2. Paramétrer l'éclairage
- C5.3. Optimiser et alléger le traitement des lumières

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle simulée

Le candidat devra présenter et expliquer un niveau de jeu jouable fabriqué seul durant sa formation.

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Cinéma, télévision, séries animées, dessins animés, décors virtuels, communication, publicité, design, architecture, jeux vidéo, serious game.

L'Infographiste 3D intègre une équipe de production pouvant être composée du directeur du studio, du réalisateur, des directeurs techniques et des techniciens. Il (elle) peut être positionné (e) au sein d'une équipe sous la direction d'un chef de projet, dans le cadre de la mission qui lui a été confiée en fonction de ses compétences spécifiques, sur un projet bien défini et ponctuel.

Il (Elle) doit être capable de travailler en équipe.

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

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

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

Niveau bac toutes sections ou certification professionnelle niveau 4

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

Le jury de certification est composé de 66 % de professionnels et 33 % de représentants d'Objectif3D. Il comprend 3 membres :

- 2 professionnels du secteur non intervenants dans l'établissement dont l'un est président du jury avec une répartition entre les membres du collège employeur et les membres du collège employé.
- Le directeur d'Objectif 3D

COMPOSITION DU JURY — FORMATION CONTINUE

Jury de certification composé de 5 personnes dont 80 % de 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	7 700 €
Selon la branche	6 500 € – 8 141 €

Prise en charge	Branches concernées
7 700 €	Valeur par défaut · 205 branches
8 052 €	CPNEFP des commerces et services de l'audiovisuel, de l'électronique et de l'équipement ménager, CPNEFP du Négoce de l'ameublement
7 889 €	CPNEFP Commerce à distance, CPNEFP des jardineries et graineteries
8 141 €	CPNE de l'édition de livres, de l'édition phonographique et de l'édition de musique
8 059 €	CPNEF de l'audiovisuel
8 044 €	CPNEFP dans les établissements d'enseignement privés sous contrat
6 500 €	CPNE des industries de santé (CPNEIS)

Base légale

Date de décision	02/03/2020
Durée de l'enregistrement	3 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	02/03/2023

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2018	27	0	59 %	100 %
2017	25	0	46 %	100 %

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS
RNCP11924

Pour plus d'informations

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/34484/>